

Alma Mater Studiorum Università di Bologna

DIPARTIMENTO INTERPRETAZIONE E TRADUZIONE

**Corso di Laurea magistrale in Specialized Translation (classe LM-94)**

TESI DI LAUREA

in Game and Software Localisation

Confronto tra la localizzazione e il translation hacking di videogiochi per il miglioramento del flusso di lavoro nel settore professionale. Tre casi di studio con le interviste ai traduttori italiani: The House in Fata Morgana, Danganronpa: Trigger Happy Havoc e The Walking dead: The Final Season.

CANDIDATO

Claudio Lenato

.....

RELATORE

Rachele Antonini

.....

CORRELATORE

Chiara Bucaria

.....

*Anno Accademico 2020/2021*

*Secondo Appello*





## INDICE

<b>ABSTRACT</b> .....	7
<b>INTRODUZIONE</b> .....	8
<b>CAPITOLO I</b>	
<b>TRA LOCALIZZAZIONE DI VIDEOGIOCHI E ROMHACKING</b>	
1. CONTESTO STORICO.....	13
1.1 Fansubbing.....	13
1.2 Localizzazione di videogiochi e alcuni termini chiave.....	16
1.3 L'importanza dell'immersione e della componente testuale.....	22
1.3.1 Avventure grafiche.....	24
1.3.1 Visual Novel.....	24
1.3.2 Culturalizzazione.....	27
2. LE MOTIVAZIONI DIETRO LA TRADUZIONE NON PROFESSIONALE.....	30
2.1 Implicazioni etiche e legali.....	33
<b>CAPITOLO II</b>	
<b>METODOLOGIA DI RICERCA: INTRODUZIONE AI CASI DI STUDIO E COSTRUZIONE DELLE INTERVISTE</b>	
1. INTRODUZIONE AI VIDEOGIOCHI ESAMINATI.....	38
1.1 The House in Fata Morgana.....	39
1.2 Danganronpa: Trigger Happy Havoc.....	43
1.3. The Walking Dead: The Final Season.....	47

2. CREAZIONE DELL'INTERVISTA.....	48
2.1 Elaborazione delle domande.....	49
2.1.1 Hai cooperato con qualcuno per tradurre il gioco in italiano?.....	51
2.1.2 Come vi siete suddivisi i ruoli nella squadra? Avete diviso i compiti in base alla sezione del gioco? O avete seguito un altro criterio?.....	53
2.1.3 Alcune pubblicazioni riportano che i traduttori amatoriali seguono una auto-selezione basata su conoscenze di settore, passione e competenze linguistiche. Come è avvenuto il processo di reclutamento?.....	54
2.1.4 Hai/avete seguito delle linee guida, linguistiche o extralinguistiche, durante il processo di traduzione? Come sono state redatte?.....	57
2.1.5 C'è stata una ricompensa, materiale o meno, per la traduzione?.....	59
2.1.6 Chi ha svolto la revisione della traduzione? Sai dirmi come è stata svolta? .....	60
2.1.7 Qual è stato il workflow della traduzione? Quali sono le principali sfide linguistiche che hai/avete affrontato?.....	61
2.1.8 C'è stato un contatto, una collaborazione con la casa di sviluppo? Se sì, di che tipo?.....	64
2.1.9 Quanto tempo a disposizione hai/avete avuto per localizzare il gioco?.....	65
2.1.10 Hai/avete avuto modo di giocare al prodotto finito in lingua originale prima di tradurre?.....	67
2.1.11 Hai/avete una formazione linguistica? Sei/siete un/dei giocatore/i appassionato/i?.....	68

### **CAPITOLO III**

#### **RISULTATI DELLE INTERVISTE E DISCUSSIONE**

1. CONFRONTO TRA LE IPOTESI AVALLATE DALLA LETTERATURA ACCADEMICA E LE RISPOSTE FORNITE .....	72
1.1 Hai cooperato con qualcuno per tradurre il gioco in italiano?.....	72
1.2 Come vi siete suddivisi i ruoli nella squadra? Altrimenti, avete diviso i compiti in base alla sezione del gioco? O avete seguito un altro criterio?.....	74
1.3 Alcune pubblicazioni riportano che i traduttori amatoriali seguono una auto-selezione basata su conoscenze di settore, passione e competenze linguistiche. Come è avvenuto il processo di reclutamento?.....	75
1.4 Hai/avete seguito delle linee guida, linguistiche o extralinguistiche, durante il processo di traduzione? Come sono state redatte?.....	79
1.5 C'è stata una ricompensa, materiale o meno, per la traduzione?.....	86
1.6 Chi ha svolto la revisione della traduzione? Sai dirmi come è stata svolta? .....	89
1.7 Qual è stato il workflow della traduzione? Quali sono le principali sfide linguistiche e tecniche che hai/avete affrontato?.....	91
1.8 C'è stato un contatto, una collaborazione con la casa di sviluppo? Se sì, di che tipo?.....	98
1.9 Quanto tempo a disposizione hai/avete avuto per localizzare il gioco?...101	
1.10 Hai/avete avuto modo di giocare al prodotto finito in lingua originale prima di tradurre?.....	103
1.11 Hai/avete una formazione linguistica? Sei/siete un/dei giocatore/i appassionato/i?.....	104

2. CONSIDERAZIONI FINALI .....	106
<b>CONCLUSIONE</b> .....	109
<b>RINGRAZIAMENTI</b> .....	113
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	114

## ABSTRACT

Localisation work has been paramount to the global success of videogames throughout the decades. However, language professionals often have to work with strict logistic and technical limitations, namely space and time constraints, non-linear scripts and confusing translatable assets. Conversely, non-professional videogame translators (also known as translation hackers or ROMhackers) wish to fill the void left by software houses that haven't provided an official localisation of their favourite videogames. They translate out of passion and fidelity to the brand, albeit violating the developers' intellectual property, thus excluding any profit motive. More importantly, translation hackers translate works which have been out for many years. This allows them to familiarize extensively with the game and be free of time constraints. Moreover, they benefit from the support of the fandom in the form of proofreading and exchange of information. This paper focuses on the diverging working conditions between professional videogame localisers and non-professional translation hackers. The aim is to analyse what the professional field can learn from the amateur context of work and the potential impact to the final product. In the first chapter I introduce the theoretical framework and base terminology of non-professional translation, videogame localisation, ROMhacking, the motive behind fan activity and ethical consequences. In the second chapter I delve into my research methodology. It consists of interviews to the respective translators of *The House in Fata Morgana* (2012), *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* (2010) and *The Walking Dead: the Final Season* (2018). Each question is linked to a hypothesis based upon the findings of previous studies. In chapter three the results are reported, compared and discussed so that my hypothesis may be confirmed or refuted. The resulting findings are taken as the generalised procedure in professional and non-professional videogame translation. Finally, conclusions are drawn related to the room for improvement in the professional practice and prospective studies regarding translational differences between ROMhacking and localisation.



## INTRODUZIONE

All'alba del secondo decennio del XXI secolo, I videogiochi sono una delle forme di intrattenimento interattivo audiovisivo più avanzate e redditizie. A partire dai primi passi mossi da grandi classici quali *Spacewar!* (1962) e *Pong* (1972), l'industria videoludica è cresciuta fino a divenire un cosmo di divertimento digitale, e il fatto che i ricavi siano tre volte superiori a quelli dell'industria cinematografica<sup>1,2</sup> è solo uno degli indicatori del successo del videogioco. Oramai il *multimedia interactive entertainment software* (MIES)<sup>3</sup> può essere considerato una forma d'arte che accomuna 2,7 miliardi di giocatori.<sup>4</sup> Tuttavia, questo non sarebbe stato possibile senza l'espansione degli orizzonti di commercializzazione al di fuori dei paesi d'origine dei videogiochi, cioè gli Stati Uniti e il Giappone. Infatti, la localizzazione ha avuto un ruolo centrale nella diffusione e persino nell'evoluzione del videogioco, perché nel corso degli anni i giocatori hanno affinato i propri gusti e, di contro, gli sviluppatori hanno intrapreso certe direzioni in base al riscontro di pubblico e critica delle opere. Questo ha permesso alla traduzione dei videogiochi di crescere di pari passo con la sistematizzazione e standardizzazione delle procedure, l'emersione delle più importanti sfide linguistiche e tecniche e le relative soluzioni, nonché un riconoscimento accademico. Soprattutto, nel tempo i videogiochi sono divenuti un potente mezzo di trasmissione di messaggi ed esperienze grazie a storie accattivanti e a *gameplay* coinvolgenti. Ad esempio, titoli abbastanza recenti come *Last of Us Part II* (2020) o *Life is Strange* (2015) annoverano tra i propri temi il sostegno a favore della comunità LGBT+. I giocatori possono far tesoro di queste esperienze e messaggi se la localizzazione li conserva adeguatamente.

Nonostante la localizzazione dei videogiochi sia ora una pratica rodada in oltre trent'anni, in principio era considerata d'importanza meno che secondaria nel

---

<sup>1</sup><https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-31-games-industry-generated-usd108-4bn-in-revenues-in-2017>

<sup>2</sup><https://www.statista.com/topics/964/film/>

<sup>3</sup> Bernal Merino, M. (2015). *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. New York: Routledge. 97-98.

processo di sviluppo da parte dell'industria. Negli anni '90, molti videogiochi giapponesi con un ampio seguito di fan hanno ricevuto una localizzazione inglese di qualità insufficiente. Grazie allo strumento chiamato *modding*, alcuni appassionati che possedevano conoscenze informatiche si sono presi in carico il compito di fornire traduzioni di qualità migliori o di crearne per giochi che ancora non ne avevano. Inoltre, per la loro missione non gradivano un compenso in denaro, poiché agivano in maniera spontanea ed indipendente. Tali figure si sono affermate con il nome di traduttore non professionale o amatoriale, *ROMhacker* e *translation hacker*. Ancora oggi la localizzazione non ha raggiunto il massimo grado di perfezione, e questo in due modi: da un lato vi sono ancora molti giochi senza una traduzione in certe lingue di destinazione, dall'altro i traduttori e i revisori lavorano sotto pressione, con tempistiche ristrette ma devono garantire un servizio di qualità che rispecchi le aspettative dei mercati. I ROMhacker, invece, agiscono nel tempo libero, senza le scadenze e con in mente un appagamento puramente psicologico. Inoltre, traducono giochi che hanno già amato, cioè con prodotti finiti con cui hanno potuto familiarizzare.

Questo mi porta allo scopo della mia ricerca, cioè analizzare le differenze tra le condizioni di lavoro di un localizzatore professionale e quelle di due traduttori amatoriali, di modo da comprendere se l'industria videoludica può trarre degli insegnamenti da chi traduce per passione, così da migliorare la condizione di lavoro dei professionisti e, di conseguenza, offrire opere migliori ai giocatori. Per questo studio ho seguito un procedimento che va dal generale al particolare. Nel Capitolo I introduco cenni teorici e storici della traduzione amatoriale e ne presento la veicolazione più diffusa, il *fansubbing*. In seguito, parlo in sintesi della nascita ed evoluzione del videogioco e della localizzazione, per poi far convergere gli argomenti e introdurre la nascita del ROMhacking. Inoltre, spiego la crescente importanza della componente testuale e del concetto di immersione grazie ai progressi tecnologici. Su questa trafilata, discuto dei generi di videogioco a più alta densità testuale, come i giochi di ruolo, le avventure grafiche e, soprattutto, le *visual*

---

4

<https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/#:~:text=In%20total%2C%20there%20were%20an.across%20the%20globe%20in%202020.>

*novel*. Il motivo per cui mi concentro su questi generi è che ne fanno parte i casi di studio. Le visual novel giapponesi non hanno grande successo commerciale in occidente poiché necessitano di culturalizzazione, cioè la modellazione culturale del prodotto con eventuale rimozione dei temi più problematici per il mercato di destinazione. Nella fattispecie, sostengo due tesi: la prima è che il *fan service* è deleterio al fine di un'eventuale localizzazione ufficiale perché propone l'oggettificazione femminile; la seconda è che culturalizzare il videogioco vuol dire crearne una versione tradotta cucita su misura per il paese di destinazione, cioè dare l'impressione al giocatore italiano, ad esempio, che l'opera sia stata creata appositamente per lui. Tuttavia, la cura per la resa interlinguistica non è solo prerogativa del professionista della traduzione, ma è anche parte integrante del *translation hacking*. Da qui introduco le motivazioni (o, usando un termine vernacolare, la *dark energy*) alla base del ROMhacking. Come ultimo punto del Capitolo I, discuto delle implicazioni etiche e legali della traduzione amatoriale e del confine tra accettabilità ed illegalità, il che costituisce uno dei principali limiti dell'attività. Nel Capitolo II passo alla metodologia di ricerca, la quale consta di tre casi di studio, cioè le traduzioni italiane di tre videogiochi: *The House in Fata Morgana* (2012), *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* (2010) e *The Walking Dead: The Final Season* (2018). Nello specifico, ho svolto tre interviste ai traduttori dei giochi, di cui i primi due sono amatoriali e il terzo è un membro del team di localizzazione ufficiale. Ho optato per il metodo dell'intervista perché mi permette di confrontare con precisione tra gli intervistati le fasi chiave del processo traduttivo. Tale scelta riprende in parte il suggerimento di Mangiron (2018) di intervistare dei translation hacker sulle motivazioni alla base del loro lavoro.<sup>5</sup> In seguito, presento ogni domanda, la ragione per cui l'ho formulata, l'ipotesi che c'è dietro e gli studi precedenti che la avallano. Nel Capitolo III presento i risultati, cioè le risposte fornite dagli intervistati, e li discuto per verificare se confutano o confermano le ipotesi formulate precedentemente. Le dimostrazioni che ne derivano sono assunte a prassi generalizzata e comparata della traduzione di

---

<sup>5</sup> Mangiron, C. (2018). "Game on! Burning issues in game localization". *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1). 130-131.

videogiochi professionale ed amatoriale. Infine, traccio le conclusioni dello studio, ne valuto le limitazioni e do un suggerimento per la prosecuzione della ricerca.



## CAPITOLO I

### TRA LOCALIZZAZIONE DI VIDEOGIOCHI E TRANSLATION HACKING

#### 1. Contesto storico

In questo capitolo presenterò i punti essenziali della genesi della traduzione professionale e non professionale di videogiochi. Contestualmente presenterò il significato dei termini localizzazione e romhacking, che aiutano a differenziare questo campo sia da altri sottogeneri di traduzione audiovisiva e sia da altri tipi di NPIT.

##### 1.1. *Fansubbing*

Con l'avvento della connettività di massa su piattaforme in rete, persone che condividono uno stesso interesse possono riunirsi, condividere idee e collaborare a progetti, in quelle che già nel 1993 Rheingold chiamava comunità virtuali (*virtual community*<sup>6</sup>). Alla luce dell'avvento della nuova generazione di internet con il Web 2.0, i membri delle comunità virtuali hanno avuto accesso ad un'ampia gamma di strumenti necessari alla creazione di contenuti digitali, da utilizzare anche in forma collaborativa.

Il Web 2.0 ha dato vita ad un'era di utenti che diventano creatori di contenuti, poiché hanno potuto iniziare a contribuire liberamente ad una serie di piattaforme ad uso pubblico; vedasi i casi di Wikipedia e YouTube. In siffatto contesto, il concetto di *user-generated content* (UGC; contenuto generato da utenti)<sup>7</sup> non solo è calzante ma rispecchia anche la natura di internet, considerato esso stesso *user-*

---

<sup>6</sup> Rheingold, H. (1993). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley.

<sup>7</sup> Krumm, J., N. Davies e C. Narayanaswami. (2008). "User-generated content", in *IEEE Pervasive computing* 7(4). 10-11.

*generated*.<sup>8</sup> Senza la copertura quasi mondiale di internet, l'UGC non avrebbe mai annoverato contenuti audiovisivi e interattivi come quelli di cui parleremo. Secondo O'Hagan<sup>9</sup>, vi è un'affinità intrinseca tra l'universo online e la natura del lavoro di traduzione, il quale è a base testuale e svincolato dalla posizione geografica.<sup>10</sup>

I sottotitoli per anime giapponesi prodotti da appassionati, chiamati *fansub*, circolano in tutto il mondo attraverso canali virtuali dedicati. Si tratta di un tipo di *user-generated translation* (UGT; traduzione generata dagli utenti) dai fan per i fan.<sup>11</sup> È soprattutto in questo formato che, negli anni Ottanta, è emersa la traduzione non professionale audiovisiva, ben prima dell'avvento di internet. La pratica del *fansubbing*, in crescita costante anche oggi, era già affermata quando il suo mezzo di fruizione erano le videocassette e il mezzo di distribuzione era la posta ordinaria.<sup>12</sup> L'incisione di sottotitoli sui nastri richiedeva processi costosi e macchinosi.<sup>13</sup> Alcuni dei contributori nei primi gruppi di fan degli *anime* negli Stati Uniti sono stati coloro che hanno poi fatto partire il settore commerciale della distribuzione dei sottotitoli dopo molti tentativi infruttuosi. Secondo Leonard<sup>14</sup>, questa è una dimostrazione di come la traduzione non professionale sia integrativa per la diffusione dell'intrattenimento digitale. Oggi, di contro, la produzione amatoriale di sottotitoli è molto più efficiente ed economica poiché sfrutta tecnologie digitali; per questo vengono talvolta definiti *digisubs*.<sup>15</sup> Le traduzioni non professionali di serie popolari possono apparire anche entro pochi giorni dopo il debutto ufficiale in Giappone e, una volta scaricati gli episodi piratati, possono essere guardati su pc o TV con la stessa qualità degli originali. Le lingue di

---

<sup>8</sup> Flew, T. (2008). *New media: an introduction, 3<sup>rd</sup> edition*. Oxford e New York: Oxford University Press. 35.

<sup>9</sup> O'Hagan, M. (2016). "Reflections on professional translation in the age of translation crowdsourcing", in R. Antonini e C. Bucaria (2016). 117.

<sup>10</sup> Per maggiori informazioni sul concetto di nomadismo digitale e lavorativo, consultare <https://www.forbes.com/sites/tanyamohn/2014/03/19/tips-for-becoming-a-successful-digital-nomad/?sh=52a0c2cc416b>

<sup>11</sup> Díaz Cintas, J. e P. Muñoz Sánchez. (2006). "Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment", in *The journal of specialised translation* 6. 37-51.

<sup>12</sup> Leonard, S. (2005). "Progress against the law: anime and fandom, with the key to the globalization of culture", in *International Journal of Cultural Studies*, 8(3). 281-305.

<sup>13</sup> O'Hagan, M. (2009). "Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing". *The Journal of Internationalization and Localization*, 1(4), 10.

<sup>14</sup> Leonard, S. (2005). *Op. cit.* 281-305.

<sup>15</sup> Ibid.

destinazione sono naturalmente molteplici: cinese, francese, italiano, spagnolo, tedesco, portoghese, ecc. L'avvento di Internet e delle innovazioni tecnologiche non è l'unica motivazione alla base della diffusione dei fansub. Secondo Condry<sup>16</sup>, le traduzioni amatoriali su schermo sono tendenzialmente più dettagliate, più gradevoli esteticamente e forniscono spunti linguistici e culturali la cui profondità non è raggiunta spesso da sottotitoli e doppiaggi ufficiali.<sup>17</sup> Lo studioso si avvale dell'esempio di *Samurai Champloo* (2004). Per questo anime, il regista Shin'ichirō Watanabe, grande appassionato di musica, trasse ispirazione dal remixaggio in chiave hip hop di vecchi album jazz e soul, proponendo di raccontare le vicende dei samurai "remixate" di modo che potessero attirare l'attenzione del pubblico contemporaneo. I fansub di *Samurai Champloo* includono spiegazioni su schermo (*on-screen*) di cibi giapponesi come il *dango* (una sorta di gnocco giapponese dolce a base di riso), il *monjayaki* (un piatto simile alla frittata in cui è possibile unire diversi ingredienti) e, nel primo episodio, una stringa di traduzione specifica che "Edo è il nome antico di Tokyo", non presente nella versione sottotitolata ufficiale. I traduttori amatoriali aggiungono spesso delle note per spiegare i riferimenti che il pubblico di destinazione percepirebbe come esotici. Ad esempio, all'inizio dell'episodio 18, il gruppo di fansubbing Anime Forever ha aggiunto un'immagine esplicativa per illustrare che la competizione tra *dojo* (comunità di artisti marziali che gravita attorno ad una palestra) si svolgerà con i graffiti anziché con le arti marziali. A questa offerta di spunti linguistici e culturali nei sottotitoli non professionali corrisponde una domanda. Parte della preferenza dei sottotitoli rispetto al doppiaggio sta nella volontà di apprendere la lingua; in questo caso il giapponese. In aggiunta, i fansubber delle serie si sforzano di spiegare le battute nei dialoghi o in sottofondo, così come i riferimenti culturali poco chiari.

Oggi la traduzione amatoriale è un fenomeno globale dallo status legale controverso. La tendenza dei fansub a non conformarsi alle norme della traduzione audiovisiva professionale ha fatto sì che venissero denominati anche *abusive*

---

<sup>16</sup> Condry, I. (2010). "Dark energy: what fansubs reveal about the copyright wars", in Lunning, F. (2010). 201.

<sup>17</sup> Ibid.



*subtitles*, cioè sottotitoli abusivi, da Nornes.<sup>18</sup> Egli attribuisce loro una natura sperimentale, perché la strategia di traduzione con cui i fansub sono creati sfida le convenzioni imposte e si rivolge agli spettatori con una resa percepita da lui come più fedele all'originale.

In altre parole, la protesta contro i doppiaggi ufficiali degli anime trasmessi in occidente, ritenuti troppo lontani dai dialoghi originali, mise in moto la ricerca di un testo autentico.<sup>19</sup> La scelta di una forte strategia addomesticante<sup>20</sup> da parte dei promotori dell'industria ha generato una reazione opposta negli appassionati, che iniziarono invece a ritradurre con una strategia estraniante.<sup>21</sup>

Le due strategie, addomesticante ed estraniante, sono i due modelli attraverso cui si svolge il flusso di lavoro della localizzazione di videogiochi (Bernal Merino 2015; Mangiron e O'Hagan 2013). Nel paragrafo successivo esplorerò alcuni passaggi essenziali della genesi e dello sviluppo della localizzazione di videogiochi. Solo con la presentazione dei due contesti, quello appena introdotto sul fansubbing e il prossimo sulla localizzazione videoludica, è possibile esaminare l'attività del *translation hacking*, perché, come spiegherò meglio in seguito, esso è un incrocio tra i due settori.

## 1.2. Localizzazione di videogiochi e alcuni termini chiave

Benché, secondo Bernal-Merino, i videogiochi condividano alcune caratteristiche con altri prodotti audiovisivi, come ad esempio i già citati anime o i film, e benché i traduttori possano beneficiare di strategie applicate nella *audiovisual translation* (AVT), l'interattività e l'immersione date dal *gameplay* modificano drasticamente il processo traduttivo e, di conseguenza, “*video game translation [falls] somewhat outside of the realm of AVT.*”<sup>22</sup>

---

<sup>18</sup> Nornes, A. (1999). "For an abusive subtitling", in *Film Quarterly* 52(3). 17-34.

<sup>19</sup> Cubbison, L. (2005). "Anime fans, DVDs, and the authentic text", in *The velvet light trap* 56(1). 45-57.

<sup>20</sup> Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. New York: Routledge. 20.

<sup>21</sup> *ibid.*

<sup>22</sup> Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. New York: Routledge. 97.

Usando una espressione coniata da Dymek<sup>23</sup>, l'industria videoludica è subculturale. Una sottocultura implica una minoranza differenziata dalla macrocultura, in questo caso quella audiovisiva. In altre parole, una sottocultura è composta da varianti culturali mostrate da alcuni segmenti della popolazione.<sup>24</sup> Questo significa che l'industria dei videogiochi non è solo una ramificazione dell'industria audiovisiva, né è semplicemente una macchina che genera miliardi di euro/dollari/yen di fatturato. È una comunità, un microcosmo, un mondo dentro un mondo. Perciò è essenziale delineare alcuni passaggi fondamentali che hanno portato alla creazione di questo mondo.

Hasegawa<sup>25</sup>, Mangiron e O'Hagan<sup>26</sup> dividono la cronologia dello sviluppo dei videogiochi e della loro localizzazione in fasi specifiche. Esse sono la *early phase* (prima metà degli anni Ottanta), la *growth phase* (dalla metà degli anni Ottanta alla metà degli anni Novanta), la *development phase* (dalla metà alla fine degli anni Novanta), la *maturing phase* (dal 2000 al 2005) e la *advancing phase* (dal 2005 ad oggi).

Prototipi come *Spacewar!* (1962)<sup>27</sup> furono sviluppati in centri di ricerca americani come attività creative da scienziati che non avevano intenzione di commercializzarli. I giochi *arcade* a gettoni furono i primi ad essere prodotti con fini commerciali. Un celebre pioniere dell'intrattenimento interattivo è *Pong* (1972) della Atari, primo sviluppatore ad emergere negli Stati Uniti negli anni Settanta. La Atari, al suo culmine, è arrivata a controllare fino all'80% del mercato americano.<sup>28</sup> Facendo seguito ai primi prodotti nordamericani, il Giappone rispose celermente debuttando sul mercato con titoli *arcade* come *Space Invaders* (1978) e *Pac-Man*

---

<sup>23</sup> Dymek M. (2012). "Video Games: A Subcultural Industry", in Zackariasson P. e Wilson T. L. (2012). 37.

<sup>24</sup> Yinger J. M. (1960). "Contraculture and Subculture", in *American Sociological Review* 25. 625.

<sup>25</sup> Hasegawa R. (2011). "Game Localization History and Future", in *Study Report on Advanced Technology Applications for Developing Digital Content*. Tokyo. 121-132. [http://www.dcaj.org/report/2009/data/dc\\_09\\_03.pdf](http://www.dcaj.org/report/2009/data/dc_09_03.pdf)

<sup>26</sup> O'Hagan M. e C. Mangiron. (2013). *Game Localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam e Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 46.

<sup>27</sup> <http://museum.mit.edu/150/25>

<sup>28</sup> Kerr A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. Londra e Nuova Dehli: Thousand Oaks. 17.

(1980), divenuti pietre miliari della storia dei videogiochi.<sup>29</sup> L'intrattenimento interattivo digitale, a quel punto, inizia a diventare un fenomeno culturale di massa. I primi videogiochi avevano regole semplici e i personaggi non avevano peculiarità culturali, né vi erano linee di dialogo da tradurre. Inoltre, i primi giochi giapponesi come *Space Invaders* erano stati progettati sin dall'inizio con frasi semplici in inglese. Con alcune eccezioni; Pac-Man conteneva personaggi con nomi propri e con un accenno di personalizzazione. I nomi dei quattro fantasmi (*Akabei*, *Pinky*, *Aosuke* e *Guzuta*) furono tradotti in inglese con *Blinky*, *Pinky*, *Inky* e *Clyde* per fornire "rese incisive e d'effetto". Inoltre, il nome originale *Puck-man* venne cambiato con *Pac-Man* perché era sin troppo semplice, per i giocatori americani, sostituire la lettera P con la F. Allo stesso modo, i personaggi di *Donkey Kong* (1981) *Jump-Man* e *The Lady* avevano bisogno di nomi che facessero maggiore presa sul pubblico nordamericano<sup>30</sup>. Così Nintendo of America optò per Mario e Polly.

In questo periodo nascono i primi tentativi di localizzazione per alcuni giochi americani per computer. Vengono tradotti solo i manuali utente<sup>31</sup> e i giocatori devono avere un dizionario a portata di mano.<sup>32</sup> Gli albori della localizzazione sono caratterizzati da scarso controllo, attenzione e interesse da parte dell'industria verso la qualità delle traduzioni.<sup>33</sup> Le agenzie specializzate non esistono ancora. I primi tentativi di traduzione professionale di videogiochi richiedono piccoli investimenti da parte delle case editrici con un buon ritorno economico grazie ad un'accessibilità leggermente migliorata per i giocatori stranieri. Questa pratica, definita *box-and-docs localisation*,<sup>34</sup> diviene rapidamente lo standard minimo nella prassi dell'industria.<sup>35</sup>

---

<sup>29</sup> Egenfeldt-Nielsen S., et al. (2008). *Understanding Video Games*, Routledge, New York e Londra. 52.

<sup>30</sup> O'Hagan M., Mangiron C., *op. cit.*, p. 49

<sup>31</sup> Maxwell-Chandler H. e S. O'Malley-Deming. (2012). *The Game Localization Handbook 2<sup>nd</sup> edition*. Sudbury, MA: Jones and Bartlett Learning. 10.

<sup>32</sup> Hasegawa R. *op. cit.* 126.

<sup>33</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron (2013). *op. cit.* 51.

<sup>34</sup> Maxwell-Chandler, H. e S. O'Malley-Deming. *op. cit.* 10.

<sup>35</sup> Bernal-Merino, M. Á. (2012). "Videojuegos y traducción: De la excepción a ¿la norma?", in Martínez-Sierra J. J. (2012). 131-144.

Alla fine degli anni Novanta, la localizzazione dei titoli per console venduti nel mercato europeo viene migliorata, includendo anche il testo *in-game*. In aggiunta ad inglese e giapponese, i giocatori europei ora hanno accesso a francese, tedesco, spagnolo, italiano e olandese. In altre parole, c'è un passaggio dalla localizzazione *box and docs* alla localizzazione parziale (*partial localisation*) per diversi giochi di successo.<sup>36</sup>

A causa della forzata compressione del testo tradotto<sup>37</sup> e di una mancanza di attenzioni adeguate da parte degli sviluppatori, tra gli anni Ottanta e Novanta fu prodotta una grande quantità di traduzioni di scarsa qualità. Le principali cause, secondo Corliss<sup>38</sup>, sono le limitazioni finanziarie e tecnologiche e le sofferenze crescenti della nascente industria videoludica. In aggiunta, e forse principalmente, O'Hagan e Mangiron<sup>39</sup> sostengono che le pessime traduzioni sono state causate dalla mancata assunzione di traduttori competenti e dalla disorganizzazione dei processi di localizzazione. Nonostante l'effetto umoristico involontario e la tolleranza da parte dei giocatori dell'epoca, quelle traduzioni ebbero un impatto negativo sull'esperienza di gioco. Uno dei famigerati esempi viene dallo sparatutto giapponese *Zero Wing* (1991). Nella versione originale, il cattivo principale, chiamato CATS, dice “君達の基地はすべてCATS がいた だいた。 (“CATS has taken all over all your base stations”), che, nella versione europea in inglese, è stata tradotta con “All your base are belong to us”. Il gioco contiene altri esempi di traduzioni palesemente fallaci, al punto che il gioco ha ottenuto uno status di culto grazie alle suddette scelte traduttive.<sup>40</sup> Sostengo che questo fenomeno sia associabile alla definizione di *meme* secondo l'Oxford Learner's Dictionary:

“An image, a video, a piece of text, etc. that is passed very quickly from one internet user to another, often with slight changes that make it humorous.”<sup>41</sup>

---

<sup>36</sup> Maxwell-Chandler, H. (2005). *The Game Localization Handbook 1<sup>st</sup> edition*. Massachusetts: Charles River Media. 14.

<sup>37</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron (2013). *op. cit.* 55.

<sup>38</sup> Corliss, J. (2007). *All Your Base are Belong to Us! Videogame Localization and Thing Theory*. <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>

<sup>39</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron (2013). *op. cit.* 57.

<sup>40</sup> Langdell T. (2006). "Beware of the Localization", in C. Bateman (2006). 203.

<sup>41</sup> <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/meme>



Figura 1. Schermata di Zero Wing (1991) con la notoria *mistranslation*. Fonte: knowyourmeme.com

Altri esempi di chiari errori di traduzione sono riscontrabili nel famoso J-RPG per PlayStation *Final Fantasy VII* (1997), in cui uno dei personaggi dice “*That man are sick*” e in cui una risposta sì/no è stata resa con “*Off course! / No, way!*”.<sup>42</sup>

Se fino agli anni Novanta i giochi esistevano solo in inglese e giapponese e, anche quando hanno ricevuto una traduzione nelle lingue europee, esse presentavano certi errori, non sorprende che molti giocatori non vivessero un’esperienza completa e divertente. Per fortuna la situazione ha iniziato a cambiare a metà degli anni Novanta.<sup>43</sup> Alcuni fan iniziano a studiare la struttura dei dati ROM dei loro giochi preferiti e a sviluppare strumenti che tutti potessero usare per creare traduzioni amatoriali. Questo è ciò che verrà poi definito *romhacking* linguistico: il processo di alterazione dei dati ROM di un videogioco per modificarne la grafica e i dialoghi.

---

<sup>42</sup> Kohler, C. (2005). *Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, in Kindersley D. (ed.). Indianapolis: BradyGames Publishing . 228.

<sup>43</sup> Bernal-Merino, M. Á. (2006). "On the translation of video games", in *JoSTrans* 6. 23-24. Online su: [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)

Il termine deriva dalle parole ROM (*Read Only Memory*) e *hacking*, perché i romhacker devo hackerare, cioè violare e riconfigurare, i dati ROM di un gioco per modificarne i contenuti. La parola *hacking* si riferisce alla quarta definizione di *hacking* nel Merriam-Webster's 11th Collegiate Dictionary (2009): "to write computer programs for enjoyment". Generalmente i romhacker modificano i dati di gioco per alterare grafica, dialoghi, livelli, giocabilità e altri elementi. Più specificamente, l'attività dei romhacker può essere orientata alla giocabilità (creare nuovi livelli, modificare gli attributi di certi personaggi, ecc.) o alla traduzione interlinguistica.<sup>44</sup> Nel secondo caso, il romhacking si ricollega all'iperonimo *fan translation*, cioè traduzione amatoriale o, come definito da Antonini e Bucaria (2016), alla traduzione non professionale in ambito audiovisivo.

Questo termine non è esclusivo ma è inclusivo. Non è esclusivo perché ha alcuni sinonimi che vengono talvolta preferiti, mentre è inclusivo perché racchiude meglio tutte le situazioni che detti sinonimi vogliono coprire senza però averne i limiti. Il sinonimo che ora presento sarà scritto in inglese per limiti interpretativi che una mia ipotetica traduzione può presentare. Uno dei possibili sinonimi di traduzione non professionale è *natural translation*, che vuole sottolineare la natura innata delle pratiche traduttive delle persone bilingue già a partire dalla giovane età, come proposto da Harris e Sherwood (1978) e Harris (1980). Non è detto, però, che un traduttore amatoriale cominci la sua attività durante l'infanzia.

La traduzione non professionale è una attività di traduzione svolta su base volontaria e gratuita. Il traduttore non professionale non segue un codice etico né degli standard stabiliti a priori e non si aspetta prestigio sociale come ricompensa morale per il lavoro svolto.<sup>45</sup> L'inclusività dell'espressione NPIT sta nel fatto che la definizione precedente racchiude non solo la situazione prevista dal sinonimo *natural translation* ma anche anche altre. Nel Capitolo III entreremo nel dettaglio della pratica della traduzione non professionale, confrontando la teoria con le

---

<sup>44</sup> Jakobson, R. (1959). "On Linguistic Aspects of Translation", in *On Translation*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. 232-239.

<sup>45</sup> Antonini, R., L. Cirillo, L. Rossato e I. Torresi (2017). *Non-professional Interpreting and Translation. State of the art and future of an emerging field of research*. Bologna e Siena: John Benjamins Publishing Company. 7.

risposte a tre interviste fatte a traduttori, di cui due amatoriali e un localizzatore professionista. Il confronto rafforzerà la validità della definizione sopracitata.

La traduzione di videogiochi non professionale è una forma di *participatory engagement*.<sup>46</sup> Con questo termine, O'Hagan<sup>47</sup> indica la partecipazione attiva e profonda degli utenti ai media di cui, solitamente, sono solo fruitori. In questo caso, la partecipazione riguarda il campo della traduzione. Díaz Cintas e Muñoz Sánchez<sup>48</sup> aggiungono che l'impegno partecipativo, specie nella traduzione audiovisiva, è anche la cooperazione di editori e revisori, specie quando i traduttori amatoriali non sono dei madrelingua inglese. La disponibilità di internet, gli strumenti di modifica e di cooperazione e la possibilità di lavorare da remoto a prescindere dalla posizione geografica ha dato la possibilità ai gruppi di appassionati di acquisire visibilità. Ciò ha permesso la nascita delle *fan cultures*.<sup>49</sup> Le culture dei fan, o fandom, consistono in ben più di semplici raggruppamenti virtuali di appassionati di uno stesso videogioco, anime, serie tv o altri prodotti di intrattenimento. La natura del fandom va di pari passo con il concetto del *prosumer*, espressione che unisce *producer* e *consumer*, cioè produttore e consumatore.<sup>50</sup> Oltre alla correzione di traduzioni e doppiaggi ufficiali insoddisfacenti, i fan contribuiscono attivamente alla propagazione del loro prodotto preferito attraverso la traduzione non professionale. Le motivazioni dei traduttori amatoriali saranno esaminate ulteriormente nel Capitolo III, dove confronterò estratti dell'inquadramento teorico con le tre interviste effettuate.

### 1.3 L'importanza dell'immersione e della componente testuale

Negli anni Novanta, la diffusione dei videogiochi di ruolo ha messo l'accento sull'importanza delle interazioni e della storia, soprattutto attraverso i dialoghi. Uno degli esempi di giochi di ruolo più famosi è *Baldur's Gate* (1998). Come nella maggior parte dei *role-playing game* (RPG), conteneva migliaia di stringhe

---

<sup>46</sup> Antonini, R., L. Cirillo, L. Rossato e I. Torresi (2017). *op. cit.* 2.

<sup>47</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 96.

<sup>48</sup> Díaz Cintas, J. e P. Muñoz Sánchez. (2006). *Op. cit.* 45.

<sup>49</sup> Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Londra e New York: Routledge.

<sup>50</sup> Tapscott, D. e A. Williams. (2006). *Wikinomics: how mass collaboration changes everything*. New York: Portfolio.

traducibili presentate in molteplici file e formati<sup>51</sup>, tra cui una complessa interfaccia utente (o *UI, user interface*), i tomi, il manuale utente, diverse centinaia di file audio, oggetti dell'inventario, abilità, informazioni sui personaggi, ecc. Poiché i giochi di ruolo presentano avventure lunghe e avvincenti e avanzamenti di trama basati su conversazioni, la qualità della localizzazione ha assunto un ruolo sempre più centrale nell'esperienza di gioco. Una delle prime dimostrazioni di questo è stata l'introduzione regolare della fase di *play-testing* linguistico<sup>52</sup>: la revisione delle stringhe tradotte una volta inserite nel codice di gioco.

All'inizio del XXI secolo, con il lancio delle console Xbox di Microsoft e PlayStation 2 di Sony e grazie ai continui progressi tecnologici<sup>53</sup>, ingaggiare professionisti per il doppiaggio nelle versioni localizzate divenne pratica comune.<sup>54</sup> Dare una voce ai personaggi dei videogiochi intensificava il fattore di immersione e l'empatia da parte dei giocatori. Nacquero agenzie specializzate nella localizzazione di videogiochi e programmatori *freelance* multilingue. La competizione crescente che ne è risultata ha incoraggiato queste agenzie a migliorare la qualità dei servizi forniti a fronte di tariffe contenute.<sup>55</sup>

Anche con l'arrivo della Xbox 360 di Microsoft e della Playstation 3 della Sony nel 2005, la mole di stringhe traducibili non ha naturalmente smesso di crescere, anzi. Le componenti video, audio e testuali hanno continuato ad evolversi in numero e complessità.<sup>56</sup> I videogiochi tripla A (AAA), che consistono in grandi progetti ad ampio budget<sup>57</sup>, possono coinvolgere anche centinaia di professionisti specializzati in animazione, grafica 3D, suono, *project management*, design di gioco e programmazione. Titoli di questo calibro sono tradotti anche in dieci o più lingue. Purtroppo questo riguarda solo una parte dei videogiochi presenti sul mercato. La maggior parte dei titoli viene creata in Nord America o in Giappone, ma una parte

---

<sup>51</sup> Bernal-Merino M. Á. (2015). *op. cit.* 166.

<sup>52</sup> Ibid.

<sup>53</sup> McCarthy, D. et al. (2005). *The Complete Guide to Game Development, Art, and Design*. Lewes, East Sussex: ILEX Press Ltd. 111.

<sup>54</sup> McCarthy, D. et al. (2005). *op. cit.* 58.

<sup>56</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *op. cit.* 60.

<sup>57</sup> Per maggiori informazioni sui videogiochi tripla A, consultare Steinberg, S. (2007). *Videogame marketing and PR, vol. 1: playing to win*. Power Play Publishing.



di essi rimane nei confini del mercato domestico, nonostante già nel 2009 le versioni tradotte costituissero tra il 35 e il 70% del ritorno economico dei nuovi titoli, e tra l'80 e il 100% del ritorno sulle riedizioni.<sup>58</sup>

### 1.3.1 *Avventure grafiche*

Ci sono alcuni generi di videogioco che mettono l'accento sulla componente testuale più di altri. Sebbene quest'ultima sia sempre presente e importante, non lo è per tutti i titoli allo stesso modo. Uno dei generi che più sfrutta il testo come componente chiave del gameplay è l'avventura grafica, presentata per esteso da Dillon.<sup>59</sup> Si tratta di un sottogenere dei videogiochi d'avventura in cui le interazioni sono determinate dal linguaggio: il giocatore, che controlla il protagonista, prende delle decisioni basate su ciò che vede, sente e legge. Tali decisioni mandano avanti la trama e sono fondamentali, perché è tramite la trama e lo sviluppo dei personaggi che le avventure grafiche garantiscono l'intrattenimento. Talvolta, le avventure grafiche presentano indovinelli per una giocabilità più ricca; risolverli senza un'accurata fruizione del testo è impossibile. Secondo Dillon<sup>60</sup>, l'enfasi posta sul testo e sullo sviluppo della trama è ciò che accomuna l'avventura grafica al genere del gioco di ruolo e persino alla tradizione letteraria, specialmente la narrativa. Come sarà spiegato nel Capitolo II, il caso di studio *The Walking Dead: The Final Season* è ascrivibile al genere dell'avventura grafica.

### 1.3.2 *Visual Novel*

Un genere non menzionato da Dillon che combina il testo scritto e la narrazione per fornire un'esperienza interessante è quello delle *visual novel*.<sup>61</sup> Giocare ad una visual novel è simile a leggere un libro. La storia viene raccontata attraverso densi blocchi di testo, è scritta solitamente in prima persona e vissuta attraverso gli occhi del o della protagonista. Al contrario dei libri, però, le visual novel mostrano immagini in secondo piano che cambiano a seconda dell'ubicazione dei personaggi

---

<sup>58</sup> Bernal-Merino M. Á. (2015). *op. cit.* 168.

<sup>59</sup> Dillon, T. (2006). *Adventure games for learning and storytelling. A Futurelab prototype context paper: adventure author.* Futurelab. 2-5.

<sup>60</sup> Dillon, T. (2006). *Op. cit.* 6-7.

<sup>61</sup> Lebowitz, J. e C. Klug (2011). *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories.* Focal Press.

e al loro linguaggio del corpo. I cosiddetti *sprite* sono le illustrazioni animate che ritraggono i personaggi, i quali di solito non sono in movimento ma vengono disegnati in un numero di pose sufficiente a riprodurre accuratamente molteplici azioni e stati d'animo. Il testo e le immagini sono accompagnati da musica di sottofondo, una serie di effetti sonori e, laddove vi siano i fondi, dal doppiaggio.

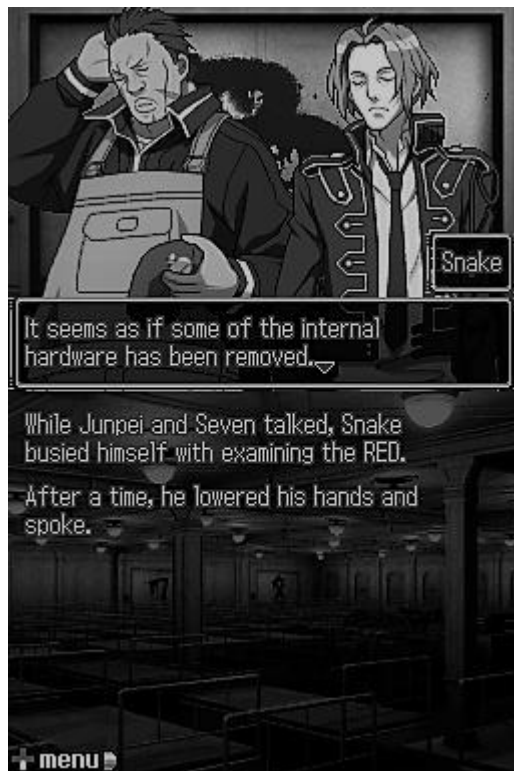


Figura 2. Schermata del videogioco rompicaso e visual novel *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (2009). Fonte: siliconera.com

Per quanto riguarda la parte interattiva, vero punto di forza dei videogiochi, le visual novel dispongono di *branching path stories*, cioè narrazioni non lineari a struttura ramificata.<sup>62</sup> Per non lineare si intende che la sequenza di eventi non è presentata in ordine cronologico e che vi sono diversi inizi, proseguimenti e finali.<sup>63</sup> In realtà, la narrazione non lineare è nata con l'avvento dei libri-gioco, racconti che includono scelte determinanti. A seconda della decisione effettuata dall'eroe, essi chiedono di

<sup>62</sup> Ibid.

<sup>63</sup> Crawford, R. e Y. Chen (2017). "From hypertext to hyperdimension Neptunia: The future of VR visual novels: The potentials of new technologies for branching-path narrative games". *23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM)*. Dublin. 2.

proseguire la lettura a pagine diverse. Si può giungere a finali diversi erappresentano, dal punto di vista cronologico, la prima istanza del concetto di rigiocabilità nei prodotti di intrattenimento interattivo. Uno degli esempi più noti è la saga di Lupo Solitario di Joe Dever. All'apparenza uguali ai libri-gioco o librigame, le visual novel danno la possibilità di fare scelte cardinali che alterano il proseguimento della storia. Una parte di queste decisioni è sbagliata e porta a finali catastrofici e non è sempre facile prevedere le conseguenze delle proprie azioni. Motivo per cui una traduzione fedele alla narrazione della lingua originale diventa imprescindibile se non si vuole pregiudicare l'esperienza di gioco. Ad esempio, nel videogioco *Fate/Stay Night* (2004) l'eroe si trova ad un certo punto gravemente ferito e moribondo. Se, nel corso del gioco, è stato sufficientemente amichevole con uno specifico personaggio secondario, questo viene a salvarlo. Lebowitz (2011) precisa che tenere traccia di questi elementi a struttura ramificata, oltre all'approfondimento di temi maturi e trame complesse, è ciò che distingue le visual novel dai libri-gioco. Per una questione di completezza, va precisato che la maggior parte dei videogiochi non segue una narrazione a struttura ramificata bensì un tipo di narrazione che Schell<sup>64</sup> definisce *the string of pearls*, cioè la collana di perle. Si tratta di un tipo di narrazione lineare, la cui idea alla base è che una storia non interattiva (rappresentata dal filo della collana) viene presentata in forma testuale, come sequenza animata o con diapositive. Poi al giocatore è concessa una parte di gioco di libero movimento e controllo (le perle) con un obiettivo predefinito da completare. Quando esso viene raggiunto, il giocatore osserva una nuova sequenza animata fino alla prossima perla. I due tipi di narrazione sono esattamente equipollenti, nessuno dei due è meglio dell'altro. Finché il fine ultimo rimane quello dell'intrattenimento del giocatore, lo sviluppatore è libero di sfruttare ogni strumento a sua disposizione. Le visual novel hanno iniziato di recente ad attirare l'interesse dell'utenza occidentale in seguito a campagne di successo su Kickstarter per promuoverne e pagarne la localizzazione. Si tratta di un genere molto popolare in Giappone e diffuso soprattutto su pc, anche se molti titoli vengono poi trasposti su console. Grazie a costi di produzione contenuti, possono essere creati anche da

---

<sup>64</sup> Schell, J. (2015). *The art of game design: a book of lenses*. Pittsburgh, PA: CRC Press. 298-299.

piccoli team indipendenti. Talvolta iniziano come progetti secondari o nel tempo libero. In caso di successo, possono nascere dei sequel (come vedremo nel Capitolo II per Danganronpa), anime, *manga* e *merchandising*. Nonostante la loro popolarità nel Sol Levante, solo una certa quantità di essi è stata pubblicata all'estero. Vi sono diverse ragioni dietro ciò: il basso budget di molti sviluppatori indipendenti, preoccupazioni per l'accuratezza di una eventuale localizzazione (il che fa eco ai doppiaggi deficitari degli anime di cui ho scritto prima) e i dubbi circa le possibili reazioni dei giocatori occidentali. Tale preoccupazione è dovuta principalmente a due fattori: una scarsa comprensione del mercato nord americano da parte degli sviluppatori indipendenti giapponesi e la mancanza di culturalizzazione<sup>65</sup> in molti videogiochi.

### 1.3.3 Culturalizzazione

La culturalizzazione è il processo di modellazione di un prodotto in seguito ad una presa di consapevolezza di temi sensibili del mercato di riferimento e globale. Fa parte del processo di localizzazione di un videogioco ma va oltre la traduzione, in quello che Edwards definisce un passaggio più significativo.<sup>66</sup> La culturalizzazione è importante per le visual novel perché permetterebbe a più giochi giapponesi di ricevere una localizzazione ufficiale anziché doversi accontentare di traduzioni non professionali. Rendere un gioco giapponese più sensibile all'utenza mondiale significherebbe anzitutto cancellare il *fan service*. Secondo la definizione di Garrett<sup>67</sup>, esso è l'inserimento di rappresentazioni di nudo totale o parziale finalizzato esclusivamente al piacere di una parte dei fan. Originariamente limitato ad anime e manga, è presente anche nei videogiochi. Garrett spiega che il fan service non aiuta all'immersione nella storia né ad empatizzare con i personaggi né tantomeno a migliorare il *gameplay*. Al contrario, è stato criticato aspramente per aver oggettificato personaggi femminili e questo anche in noti esempi occidentali, come Star Wars.<sup>68</sup> Se il *fan service* è una pratica finalizzata ad accontentare una

---

<sup>65</sup> Edwards, K. (2014). "Beyond localization: an overview of game culturalization". In C. Mangiron, P. Orero e M. O'Hagan (2014). 287-303.

<sup>66</sup> Edwards, K. (2014). *Op. cit.* 288.

<sup>67</sup> Garrett, B. (2006). *The official dictionary of unofficial English: a crunk omnibus for thrillionaires and bampots for the Ecozoic Age*. New York: McGraw Hill. 112.

<sup>68</sup> <https://www.theguardian.com/film/2015/nov/05/slave-leia-controversy-star-wars-objectification>

cerchia ristretta di fan ma il titolo vuole accedere al mercato internazionale, si crea un conflitto d'interessi. La culturalizzazione di un tale prodotto sposta il problema dall'adeguamento linguistico a quello contenutistico. Bisogna prendere dovute precauzioni circa i contenuti da non adattare già dall'inizio della progettazione del titolo attraverso un approccio proattivo. Non è possibile procedere a presentare i due titoli giapponesi in esame tradotti amatorialmente senza questa premessa.

L'eliminazione del *fan service* dalle visual novel fa parte di quello che Edwards presenta come il primo passo della culturalizzazione "Reactive culturalization: make the content viable"<sup>69</sup>, cioè rendere fruibili i contenuti. In altre parole, permettere che il prodotto rimanga nel mercato di riferimento evitando di creare o eliminando contenuti, tematiche e controversie. In questo modo, si prevengono aspre critiche da parte dei consumatori, della stampa e addirittura dei governi locali. Infatti, vi sono stati casi di controversie che hanno portato al divieto della commercializzazione di alcuni giochi in dati paesi: vedasi i casi di *Medal of Honor* (ottobre 2010) e *Fallout 3* (2009). Il secondo passaggio è più tradizionale: "Localization & Internationalization: Make the content legible".<sup>70</sup> Per *legible* Edwards intende sia leggibile che intelligibile. È la capacità del giocatore di discernere il testo di gioco nella lingua preferita. È il passaggio della localizzazione vera e propria. A questo punto, è d'uopo fornire la definizione di localizzazione in senso ampio. Secondo Esselink<sup>71</sup>, essa è la combinazione di linguaggio e tecnologia finalizzata a fornire un prodotto che attraversi barriere culturali e linguistiche. Pym<sup>72</sup> riformula sostenendo che si tratta di prendere un prodotto e renderlo linguisticamente e culturalmente appropriato per il *target locale*, adattandolo cioè al paese, alla regione o alla lingua di arrivo. Anche se i campi della localizzazione elencati da lui sono i software, la documentazione, l'informatica e le agenzie stampa, possiamo chiaramente annoverare tra essi la localizzazione di videogiochi.

La strategia di localizzazione più coerente con il concetto di culturalizzazione è quella addomesticante (*domestication*), teorizzata in prima istanza dal teologo e

---

<sup>69</sup> Edwards, K. (2014). *Op. cit.* 290.

<sup>70</sup> Ibid.

<sup>71</sup> Esselink, B. (2003). *The Evolution of Localization*. 1. <http://www.intercultural.urv.cat>

<sup>72</sup> Pym, A. (2001). *Localization and Linguistics*. Universitat Rovira i Virgili. 1.

filosofo inglese Schleiermacher. In una lezione del 1813 sulle strategie di traduzione, egli affermò:

[...] there are only two. Either the translator leaves the author in peace, as much as possible, and moves the reader towards him; or he leaves the reader in peace, as much as possible, and moves the author towards him.<sup>73</sup>

L'addomesticamento, cioè la seconda delle due direzioni presentate, è stato approfondito e reso noto da Venuti (1995). Lo studioso inserisce la domestication nel contesto della traduzione interlinguistica, definendo la prima una riduzione etnocentrica del testo straniero ai valori culturali della lingua d'arrivo, “*bringing the author back home*”.<sup>74</sup> Trasformare o rimuovere le peculiarità culturali e terminologiche nel nome della fluidità e dell'intelligibilità del testo è, secondo Venuti, una forma di violenza della traduzione. Questo non implica necessariamente malizia: egli sostiene che la violenza sia parzialmente intrinseca all'atto di tradurre e parzialmente potenziale, cioè coscientemente perpetrata da parte dell'autore del TT in contesti specifici. Non è possibile fornire esempi di violenza cosciente della traduzione nel contesto della localizzazione di videogiochi.

Prese in considerazione queste due definizioni simili e complementari, ne segue che per una localizzazione appropriata i traduttori necessitano di strumenti. Il primo è l'internazionalizzazione, cioè l'adattamento di un prodotto (ad esempio la programmazione di un videogioco) affinché possa supportare la localizzazione in molteplici lingue di arrivo e convenzioni culturali senza dover essere ricreato daccapo.<sup>75</sup> Alcuni strumenti dell'internazionalizzazione sono l'adattamento delle dimensioni dell'interfaccia utente, l'utilizzo di Unicode, il supporto di set di caratteri del linguaggio naturale internazionale, la separazione delle stringhe traducibili dal codice base di programmazione e l'aggiunta di funzionalità apposite per mercati specifici.<sup>76</sup> L'internazionalizzazione spinge la localizzazione a un livello di priorità più alto facendo in modo che sia presa in considerazione già dalle prime fasi

---

<sup>73</sup> Lefevere, A. (1977). *Translating Literature: The German Tradition from Luther to Rosenzweig*. Assen: Van Gorcum. 74.

<sup>74</sup> Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. New York: Routledge. 20.

<sup>75</sup> Pym, A. *op. cit.*

<sup>76</sup> Esselink, B. *op. cit.*

dell'ideazione di un videogioco. L'industria videoludica ha svelato l'importanza dell'internazionalizzazione empiricamente, attraverso molti tentativi ed errori fatti nel corso degli anni.<sup>77</sup> Il terzo e ultimo passaggio della culturalizzazione è “Proactive culturalization: Make the content meaningful”<sup>78</sup>, cioè rendere il contenuto significativo. Cucirlo su misura per il contesto di destinazione, una fase del processo che richiede più tempo e che dipende ancora di più dalla ricerca di mercato effettuata. Molti sviluppatori stanno iniziando a prendere in considerazione questo passaggio. Consiste nel fare sì che ai giocatori sembri che il gioco sia stato sviluppato localmente o, quantomeno, che risulti rilevante per la cultura locale. La conseguenza è che la reputazione dello sviluppatore ne gioverà sensibilmente. Un esempio è *Forza Motorsport (2005)*: sono stati dedicati tempo e attenzioni per aggiungere automobili distintive per ogni paese di destinazione, di modo da trasmettere una familiarità non solo linguistica ma contenutistica.

## **2. Le motivazioni dietro la traduzione non professionale**

Le tre fasi della culturalizzazione proposti da Edwards vanno interpretate come un obiettivo da raggiungere anche qualora ci si approcciasse alla traduzione di un videogioco da una prospettiva non professionale, perché passione, cura e dedizione possono essere ben implementati nel *translation hacking*. Il concetto fondamentale che alimenta l'attività di traduzione audiovisiva non professionale è definito *dark energy* da Condry.<sup>79</sup> La *dark energy* è una forza non esplicabile attraverso logiche di mercato. Al contrario, è una dinamica che sfida l'ideologia e le istituzioni del capitalismo. Secondo il geografo culturale David Harvey, uno dei principi cardine del neoliberalismo è che il mercato deve funzionare da guida etica per ogni azione umana.<sup>80</sup> Il mercato dipende dalla mercificazione e dal rispetto della proprietà privata, mentre la condivisione e la pirateria di contenuti multimediali sfidano tale etica. Di fatto, ogni società pone un inizio e una fine alla mercificazione. Il posizionamento di questa linea di demarcazione è oggetto di contesa nella

---

<sup>77</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *op. cit.* 90.

<sup>78</sup> Edwards, K. (2014). *Op. cit.* 290

<sup>79</sup> Condry, I. (2010). “Dark energy: what fansubs reveal about the copyright wars”, in *Mechademia* 5, Fanthropologies.

<sup>80</sup> Harvey, D. (2005). *A brief history of neoliberalism*. New York: Oxford University Press. 165.

traduzione amatoriale<sup>81</sup>, di cui romhacking e fansubbing fanno parte. Con la diffusione di piattaforme imperniate sul concetto di utente attivo come YouTube, forum e le reti peer-to-peer, le pratiche amatoriali scuotono indubbiamente le fondamenta della mercificazione, ma secondo Condry non è la distruzione del capitalismo il fine.<sup>82</sup> I programmatori o gli hacker che condividono materiale P2P ritengono che la distribuzione di materiale tradotto amatorialmente sia una sfida necessaria ai produttori spinti ad esportare un gioco solamente da logiche di guadagno. Una delle dimostrazioni per cui i fansubber non "odiano il capitale" è che, anche se non ricevono denaro per l'attività che svolgono, accettano donazioni per compensare i costi della larghezza di banda.<sup>83</sup> Tuttavia, non è questo che fa fluire la *dark energy*. I traduttori amatoriali sono motivati in parte dalla dedizione all'artigianalità, intesa come la coscienza di saper creare un prodotto migliore di quello ufficiale e la conseguente decisione di farlo; vi è anche il desiderio di essere apprezzati dagli spettatori per l'impegno profuso. Secondo Condry, una parte del pubblico guarda alcuni anime perché provano un senso di fedeltà verso specifici gruppi di traduzione non professionale:

«Other fans use particular fansub groups as a guide to the important anime to download. [...] As groups attain status on the scene, I have heard some anime fans express devotion to particular fansub groups, as in «I will only watch *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* if it is the Laughing Man Fansubs translation ».<sup>84</sup>

Ciò che serbano i traduttori amatoriali è un intento pedagogico, la volontà di educare altri appassionati spiegando riferimenti culturali, parole, battute e, parallelamente, dimostrare competenza, poiché parte del flusso della *dark energy*, cioè parte dell'attrattiva legata alla traduzione non professionale, è anche lo status. Vazquez-Calvo (2019) aggiunge un altro punto di vista interessante sulla questione. Secondo lui, i fan che traducono imparano nuove cose grazie al processo onomasiologico insito nella traduzione e alle numerose interazioni online dovute al

---

<sup>81</sup> Condry, I. (2010). *Op. cit.*

<sup>82</sup> Condry, I. (2010). *Op. cit.* 199.

<sup>83</sup> Condry, I. *op. cit.* 201.

<sup>84</sup> Condry, I. *op. cit.* 203.



supporto reciproco che si danno gli appassionati di un prodotto.<sup>85</sup> I traduttori amatoriali apprendono e usano una lingua straniera e contemporaneamente costruiscono la propria identità.<sup>86</sup> Già nel 2004 uno studio<sup>87</sup> evidenziava come internet fosse diventato un ambiente di alfabetizzazione e di apprendimento informale di lingue straniere.

Nonostante non ci siano compensazioni pecuniarie in palio, le prospettive di autorialità e status generano come conseguenza competizione tra traduttori amatoriali. A febbraio 2005, il sito internet [baka-updates.com](http://baka-updates.com) elencò cinque gruppi di sottotitolaggio amatoriale che erano al lavoro sulla prima stagione del già menzionato *Samurai Champloo*: Anime-Kraze, Anime-Station, Aoi-Anime, AnimeForever e AnimeOne.<sup>88</sup> Ancora più emblematico è un altro esempio appartenente al campo del *romhacking* linguistico: la storia della traduzione amatoriale di *Final Fantasy V* (1992). Anzitutto, do una brevissima introduzione della storia della localizzazione ufficiale del titolo poiché è necessaria per capire come è nato il senso di competizione tra i suoi due *translation hacker*. Nel [video](#) *Final Fantasy Retrospective - Part 3* di GameTrailers<sup>89</sup> viene spiegato che la localizzazione ufficiale di *Final Fantasy V* era cominciata poco dopo la pubblicazione in Giappone, ma subì presto una battuta d'arresto a causa della discontinuità narrativa e di giocabilità rispetto ai titoli precedenti. A tale proposito, il traduttore Ted Woolsey spiega che "[Final Fantasy V] non [era] sufficientemente accessibile per il giocatore medio".<sup>90</sup> I diversi progetti di localizzazione cancellati dalla Square hanno stimolato senso di autorialità in alcuni appassionati del titolo, già da me descritta come la coscienza di saper creare un prodotto migliore di quello ufficiale e la conseguente decisione di farlo. Infatti, nel 1996, due traduttori non

---

<sup>85</sup> Vazquez-Calvo, B. (2019). "Fan translation of games, anime, and fanfiction", in *Language Learning & Technology* 23(1). 50.

<sup>86</sup> Vazquez-Calvo, B. (2019). *Op. cit.* 49-71.

<sup>87</sup> Koutsogiannis, D. e B. Mitsikopoulou. (2004). "The internet as a glocal discourse environment", in *Language Learning & Technology* 8(3). 83–89.

<sup>88</sup> Condry, I. *op. cit.* 202.

<sup>89</sup> GameTrailers è stato un sito internet di giornalismo videoludico. Ha pubblicato una serie di video sui retroscena di molti videogiochi celebri chiamata Retrospective. È possibile consultare tutta la collezione sul [canale YouTube dedicato](#).

<sup>90</sup>

[https://web.archive.org/web/20130430190612/http://www.chronocompendium.com/wiki/index.php?title=Super\\_Play\\_Magazine\\_Woolsey\\_Interview](https://web.archive.org/web/20130430190612/http://www.chronocompendium.com/wiki/index.php?title=Super_Play_Magazine_Woolsey_Interview)

professionisti, Derrick Sobodash detto Shadow e David Timko, trovarono separatamente il sito internet di emulazione<sup>91</sup> Archaic Ruins, dove erano pubblicati i risultati di un tentativo abbandonato di traduzione amatoriale di FFV. Contattarono Som2Freak, uno dei romhacker, il quale fornì loro alcuni strumenti di *modding* primitivi. Nei mesi successivi, Shadow e Timko si sfidarono a chi traducesse prima e meglio il titolo. Tale competizione ravvivò l'interesse generale verso la traduzione non professionale di videogiochi. In seguito, i due volontari unirono le forze e, con la collaborazione di altre due persone, fondarono *RPGe*, il primo gruppo importante di romhacking linguistico. La traduzione non professionale di Final Fantasy V fu completata il 16 ottobre 1997.<sup>92</sup> Il loro sforzo ispirò la creazione di altri gruppi di traduzione non professionale, quali *Translation Corporation*, *DeJap Translations* e *Starsoft Translations*. La competizione non commerciale è quindi un aspetto importante della *dark energy*, cioè è parte integrante della progettualità nella traduzione amatoriale audiovisiva, specialmente se poi si evolve in cooperazione.

### 2.1 Implicazioni etiche e legali

L'ultimo aspetto teorico su cui voglio soffermarmi prima di passare alla metodologia della mia ricerca sono le implicazioni morali legate alla traduzione non professionale. Si tratta della questione più controversa di questa pratica. L'Oxford English Dictionary definisce l'hacker come una persona che usa le sue abilità con i computer per provare ad ottenere un accesso non autorizzato a file e/o reti. Secondo Bernal-Merino (2015) e Muñoz-Sanchez (2009), la pratica di tradurre un testo o un programma senza l'autorizzazione esplicita del proprietario è illegale, benché esista da sempre, perché manipolare una ROM senza il consenso del proprietario viola il *Digital Millennium Copyright Act* (1998). La traduzione amatoriale è percepita al contempo come illecita e accettabile. Gli sviluppatori e gli editori dell'industria videoludica si riuniscono in associazioni che influenzano la creazione di leggi sul

---

<sup>91</sup> Per maggiori informazioni sull'emulazione: <https://techprincess.it/mame-documento-interattivo-italiano/>

<sup>92</sup>

<https://web.archive.org/web/20070216033105/http://www.classicgaming.com/emunews/june97.htm>

diritto d'autore per proteggere l'integrità della loro proprietà intellettuale. La preoccupazione principale è legata alla pirateria di massa, un fenomeno che danneggerebbe pesantemente i profitti.<sup>93</sup> Non vi sono mai stati casi di gruppi di traduttori non professionisti citati in causa perché la loro attività contribuisce positivamente alla popolarità dei marchi. Gli individui che partecipano al romhacking (oggi definito più comunemente *translation hacking*<sup>94</sup>) sono appassionati e clienti fedeli, con un fine opposto a quello di contribuire al fallimento delle loro case di sviluppo preferite. Pettus (1999) racconta di un caso del 1999 in cui gli avvocati di un'azienda giapponese, la *ASCII*, inviarono una email ai *KanjiHack*, un gruppo di romhacker che stava traducendo un gioco per pc chiamato *RPG Maker 95* (1997). Fu intimato loro di cancellare il progetto o ne avrebbero subito le conseguenze legali.<sup>95</sup> In un altro caso risalente a maggio 2009, la Square Enix inviò una lettera con una richiesta simile a un gruppo di fan che stava sviluppando uno *spin-off* di *Chrono Trigger* (1995) usando programmi di romhacking. Anche in questo caso, il gruppo rinunciò a pubblicare il titolo.

Non sempre i prodotti della cultura partecipativa<sup>96</sup> sono ostracizzati dall'industria. Il lavoro dei fan può anche presentarsi sotto altre forme, quali *modding*, *walkthrough*, FAQ, *fanfic* e *fanart*. Per completezza, chiarifico i termini presentati. Il Cambridge Dictionary fornisce tali definizioni:

- Walkthrough: «a detailed set of instructions on how to do something, for example use a computer program or game»;<sup>97</sup>
- FAQ (frequently asked questions; in italiano domande frequenti): «a set of questions that many people ask when they use the internet or a computer program, or a document containing these questions and their answers»;<sup>98</sup>

---

<sup>93</sup> Bernal-Merino M. Á. (2015). *op. cit.* 213.

<sup>94</sup> O'Hagan, M. (2009). *op. cit.*

<sup>95</sup> Per maggiori informazioni su questa pratica facente parte del *common law*, consultare Trimble, M. (2010). *Setting foot on enemy ground: cease-and-desist letters, DMCA notifications and personal jurisdiction in declaratory judgment actions*. Las Vegas, Nevada: Scholarly Works.

<sup>96</sup> Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: television fans and participatory culture*. London: Routledge.

<sup>97</sup> <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/walkthrough>

<sup>98</sup> <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese-italiano/faq?q=FAQ>

- Fanfiction (abbreviato fanfic): «stories written about TV, film, or book characters by their fans (= people who admire them)».<sup>99</sup>

La forma più interessante allo scopo di questo saggio è il *modding*, che Newman definisce come la modifica da parte di un utente di giochi commerciali attraverso strumenti software predisposti. In questo modo crea nuove esperienze di gioco:

«Commercial games [...] literally modified or even remade using software tools [...] creating different and sometimes wholly new playing experiences.»<sup>100</sup>

Questa pratica richiede competenze informatiche avanzate ed è perciò il tipo di prodotto culturale partecipativo più raro, benché comunque molto diffuso.<sup>101</sup> È molto curioso il fatto che il *modding* sia legale perché, contrariamente al *translation hacking*, permette agli utenti un ampio margine di appropriazione del contenuto originale protetto da diritto d'autore. La differenza è dovuta all'approccio al concetto di proprietà intellettuale contenuto nell'*end-user license agreement* (EULA), il quale protegge gli interessi dell'industria garantendo al proprietario del gioco originale anche la proprietà di ogni contenuto modificato.<sup>102</sup> Di fatto, questo elimina le possibilità dei *modder* di trarre vantaggio commerciale dalla loro attività. Nonostante la precaria posizione legale del *translation hacking*, le traduzioni amatoriali riscuotono molto successo presso i giocatori<sup>103</sup> e sopravvivono perché di solito i gruppi selezionano vecchi videogiochi non più commercializzati, di fatto non intaccando le vendite così tanto.<sup>104</sup> In caso di giochi recenti, invece, i membri dei progetti di traduzione non professionale dichiarano che cesseranno l'attività corrente qualora la casa editrice decidesse di pubblicare una localizzazione ufficiale. Vedasi l'esempio di *Mother 3* (2006), gioco per Game Boy Advance pubblicato dalla Nintendo. Nonostante 30.000 firme in una petizione che chiedeva una localizzazione ufficiale, la Nintendo aveva scelto di non investirvi a causa delle scarse vendite di *Mother 2* (1994), pubblicato in America del nord con il nome

<sup>99</sup> <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/fanfiction?q=fanfic>

<sup>100</sup> Newman, J. (2008). *Playing videogames*. Londra e New York: Routledge. 151.

<sup>101</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *op. cit.* 295.

<sup>102</sup> Ibid.

<sup>103</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *op. cit.* 277-311.

<sup>104</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). "Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking", in *The Journal of Internationalization and Localization 1*. 180.

*EarthBound* (1995). La conseguente traduzione amatoriale in inglese del 2008 ha visto 100.000 download già nella prima settimana<sup>105</sup>, però il gruppo responsabile dell'operazione ci ha tenuto a pubblicare la seguente dichiarazione:

As we've mentioned throughout the history of the project, our team has agreed that this translation project will come to a full stop if/when we hear that Nintendo has chosen to pursue an official translation of the game. Our only goal is to get MOTHER 3 in the hands of the fans.<sup>106</sup>

Da questa dichiarazione, ipotizzo che il regolamento generale sulla protezione dei dati (RGPD, in inglese *General Data Protection Regulation*) ha influenzato i gruppi di translation hacking, orientandoli verso prudenza e cautela. L'RGPD, secondo il riassunto di [europa.eu](http://europa.eu), “definisce i requisiti dettagliati per le aziende e le organizzazioni in materia di raccolta, archiviazione e gestione dei dati personali. Valgono sia per le organizzazioni europee che trattano i dati personali dei cittadini nell'UE sia per le organizzazioni esterne all'UE che si rivolgono a persone che vivono nell'UE.”<sup>107</sup> Ora che abbiamo passato in rassegna alcuni concetti chiave della localizzazione di videogiochi e traduzione non professionale da un punto di vista teorico, nel Capitolo II esamineremo più da vicino la metodologia delle interviste che ho svolto. Prima di quello, però, introdurrò i tre videogiochi che ho selezionato come casi di studio.

---

<sup>105</sup> Parkin, S. (2008). *You say tomato: a pro on fan-translating Nintendo's Mother 3*. Gamasutra. Online su: [https://www.gamasutra.com/view/feature/132284/you\\_say\\_tomato\\_a\\_pro\\_on\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/132284/you_say_tomato_a_pro_on_.php)

<sup>106</sup> Online su: <http://mother3.fobby.net/blog/faqs/>

<sup>107</sup> [https://europa.eu/youreurope/business/dealing-with-customers/data-protection/data-protection-gdpr/index\\_it.htm](https://europa.eu/youreurope/business/dealing-with-customers/data-protection/data-protection-gdpr/index_it.htm)



## CAPITOLO II

### METODOLOGIA DI RICERCA: INTRODUZIONE AI CASI DI STUDIO E COSTRUZIONE DELLE INTERVISTE

Nel capitolo precedente ho presentato i fondamenti teorici di base delle discipline che interessano la mia ricerca. In questo capitolo introdurrò i tre videogiochi che, in quanto oggetto di *translation hacking / non-professional translation*, costituiscono i casi di studio scelti, e spiegherò i criteri con cui ho costruito l'intervista svolta dai due traduttori amatoriali e al localizzatore professionista.

#### 1. Introduzione ai giochi esaminati

I tre giochi di cui parlerò sono *The House in Fata Morgana*, *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* e *The Walking Dead: The Final Season*. Il criterio con cui questi tre casi di studio sono stati selezionati è che i primi due titoli sono visual novel, mentre il terzo è un'avventura grafica. Come è stato spiegato nel Capitolo I, sia le visual novel che le avventure grafiche sono generi di videogioco ad alta complessità testuale, in cui la giocabilità è garantita dall'interazione con il testo. Il giocatore, per mezzo del protagonista, prende decisioni sulla base ciò che legge, vede e ascolta, e tali decisioni influenzano la trama e lo sviluppo dei personaggi.<sup>108</sup> Quindi, se il linguaggio, sotto forma di testo e di componenti video e audio, è centrale nel gioco originale, la localizzazione diviene una fase ancora più delicata che in altri generi videoludici. Per questa ragione, analizzare il flusso di lavoro dei traduttori di due visual novel e di un'avventura grafica è particolarmente interessante, poiché, come sarà ribadito anche nel prossimo paragrafo, il fine della presente tesi è evidenziare possibili margini di miglioramento nel flusso di lavoro del traduttore e, di conseguenza, del prodotto finale. Ho scelto il confronto tra la localizzazione e il *translation hacking* perché ho ritenuto che una tesi contrastiva potesse fare luce sui lati più problematici dell'attività professionale. Ho optato per l'intervista perché

---

<sup>108</sup> Crawford, R. e Y. Chen (2017). *Op. cit.* 1-2.

sostengo che interpellare direttamente i traduttori sia più utile per comprendere il loro flusso di lavoro e le loro difficoltà rispetto, ad esempio, all'analisi comparativa di due traduzioni di uno stesso gioco ad opera di un localizzatore e di un traduttore amatoriale. In questo, mi sono appoggiato parzialmente al suggerimento di ricerca di Mangiron:

Further research is needed in order to find out more about players' reception of fan-localised versions versus the officially localised versions of games. This in turn could help developers and publishers to tailor localisation strategies, by taking into account the audience, genre, theme and cultural content of a game. [...] Interviews with fan translators can also provide information about their motivations as well as their working and decision-making processes.<sup>109</sup>

### 1.1 *The House in Fata Morgana*

The House in Fata Morgana è un videogioco di genere visual novel sviluppato dalla *Novectacle*. Il giocatore veste i panni di uno spirito amnesico che, risvegliatosi in una antica villa, viene accolto da una misteriosa Domestica. Ella lo aiuta a recuperare i suoi ricordi attraverso la narrazione degli eventi che hanno forgiato il passato della magione; la speranza è che lo spirito si riconosca in una vita passata. THIFM fu rilasciato originariamente in Giappone per Microsoft Windows nel 2012.<sup>110</sup> Nel 2014 fu pubblicata una versione giapponese per iOS. Già nel 2013 la piattaforma di distribuzione *Playism* aveva considerato la possibilità di localizzare il videogioco in inglese perché voleva contribuire alla diffusione del genere visual novel in occidente e ha ritenuto che *The House in Fata Morgana* fosse un buon punto di partenza. Incerti della possibile ricezione dell'opera presso il pubblico americano, sul loro sito<sup>111</sup> pubblicarono un post in cui valutavano la richiesta di una versione localizzata del gioco. Due giorni dopo, spiegarono<sup>112</sup> che dietro il sondaggio vi era una ragione economica: *Novectacle* era un giovane sviluppatore

---

<sup>109</sup> Mangiron, C. (2018). *Op. cit.* 130-131.

<sup>110</sup> Online su: <http://novect.net/inform.html>

<sup>111</sup> Online su: <https://www.siliconera.com/heres-the-house-fata-morgana-a-gothic-visual-novel-you-might-get-to-play/>

<sup>112</sup> Online su: <https://www.siliconera.com/financial-woes-strike-again-the-house-in-fata-morgana-localization-affected/>



indipendente e non aveva i mezzi per investire nella localizzazione inglese. Si trattava di un problema comune ad altri sviluppatori indipendenti giapponesi, i quali pubblicavano giochi spesso gratuiti al fine di acquisire notorietà ma senza prospettive immediate di ritorno economico. Anziché pagare in anticipo, la Novectacle si offrì di devolvere i ricavi futuri del gioco nella localizzazione inglese. Tuttavia, le vendite in Giappone erano troppo esigue per finanziarla, perciò Playism era incerta se aspettare che THIFM divenisse più famoso o se lanciare una campagna di *crowdfunding*. Mollick fornisce questa definizione:

Crowdfunding refers to the efforts by entrepreneurial individuals and groups – cultural, social, and for-profit – to fund their ventures by drawing on relatively small contributions from a relatively large number of individuals using the internet, without standard financial intermediaries.<sup>113114</sup>

Come illustrato da Crawford e Chen<sup>115</sup>, quest'ultima strategia si sarebbe rivelata vincente per molte visual novel che cercavano di farsi conoscere in occidente, specialmente quando espletata attraverso *Kickstarter*. A fine marzo 2014, Playism rilasciò una demo del gioco tradotta in inglese, facendo presagire una localizzazione in arrivo.<sup>116</sup> Durante la *convention* Otakon nell'agosto 2014, l'editore di visual novel MangaGamer annunciò di aver acquisito i diritti di pubblicazione del gioco localizzato.<sup>117</sup> Esso comparve sugli scaffali occidentali dei giochi per computer a maggio 2016. A luglio dello stesso anno, l'editore giapponese *FuRyu* ne pubblicò una versione per Nintendo 3DS, mentre nel 2017 la *Dramatic Create* lo esportò su PlayStation Vita. Quest'ultima versione di Fata Morgana è stata localizzata in inglese e pubblicata in America del nord a maggio 2019, per poi emergere persino su PlayStation 4 con il nome *The House in Fata Morgana: Dream of the Revenants Edition*.

---

<sup>113</sup> Mollick, E. (2014). "The dynamics of crowdfunding: An exploratory study", in *Journal of Business Venturing* 29(1). 1–16.

<sup>114</sup> Il crowdfunding si riferisce agli sforzi di imprenditori e aziende, impegnati in campo culturale, sociale e a scopo di lucro, per finanziare i loro progetti attraverso contributi, relativamente piccoli, donati da una quantità relativamente grande di individui tramite internet, senza intermediari finanziari standard. (Mia traduzione)

<sup>115</sup> Crawford, R. e Y. Chen (2017). *Op. cit.* 2.

<sup>116</sup> Online su: <https://www.siliconera.com/gothic-visual-novel-the-house-in-fata-morgana-has-an-english-demo/>

<sup>117</sup> Online su: <https://hardcoregamer.com/2014/08/08/mangagamer-announces-visual-novel-acquisitions-at-otakon-2014/97801/>



Figura 3. Schermata di The House in Fata Morgana (2012). Fonte: medium.com.<sup>118</sup>

È importante aprire una parentesi sul processo di localizzazione in inglese del gioco originale. Come riportato dal sito di MangaGamer<sup>119</sup>, la storia di Fata Morgana si svolge in diversi luoghi ed epoche e in un arco che coinvolge un intero millennio. Ne deriva la rappresentazione di culture estremamente eterogenee dal punto di vista geografico e temporale. La voce dei personaggi, la scelta delle parole, il tono del racconto in generale rappresentano sfide che ogni localizzazione deve affrontare e che si acquisiscono nel caso di giochi ad alta densità testuale come le visual novel. L'eterogeneità di The House in Fata Morgana ha imposto all'editore MangaGamer di elaborare una strategia di localizzazione sin dal principio e di aderirvi fedelmente. Nella storia della localizzazione, partire con un pubblico estero in mente si è rivelato essere un metodo efficace, come è successo ad esempio con *Crash Bandicoot* (1996).<sup>120</sup> Lo sviluppatore americano Naughty Dog non pensò alla

<sup>118</sup> Online su: <https://medium.com/@playerprophet/review-the-wrath-of-the-wronged-the-house-in-fata-morgana-417f9e0a8d13>

<sup>119</sup> Online su: <https://blog.mangagamer.org/2016/05/10/the-house-in-fata-morgana-the-language-of-fata-morgana/>

<sup>120</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron (2013). *Op. cit.* 57.

localizzazione meramente in seguito a buone vendite nel mercato locale, bensì la aveva pianificata sin dall'inizio e sapeva quali aspetti del gioco personalizzare e come farlo (ad esempio l'aspetto del protagonista, le voci dei personaggi, il livello di difficoltà, ecc.). Tornando alla traduzione di Fata Morgana, la prima difficoltà menzionata da MangaGamer è l'autenticità linguistica. Garantirla in diversi contesti storici è un atto di bilanciamento. Se il linguaggio usato è spiccatamente contemporaneo al giocatore, esso minaccia l'immersione e perciò l'autenticità stessa, nonostante garantisca al contempo una migliore fluidità di fruizione. A detta di BlackDragonHunt, autore della traduzione inglese di The House in Fata Morgana, più si va indietro nella storia della lingua inglese e più la comprensione risulta difficile per l'essere umano del XXI secolo, perciò per localizzare questo gioco era imprescindibile scendere a dei compromessi. La versione originale in giapponese sfrutta perlopiù un linguaggio moderno con ben poche parentesi di terminologia e registro arcaiche; una chiara scelta stilistica fatta per permettere ai giocatori di non distrarsi dai contenuti. In altre parole, gli scrittori del gioco hanno operato una scelta addomesticante secondo la definizione di Venuti. La domestication è una teoria della traduzione elaborata in prima istanza dal teologo e filosofo Friedrich Schleiermacher. In una lezione del 1813 sulle strategie di traduzione, Schleiermacher affermò:

[...] There are only two. Either the translator leaves the author in peace, as much as possible, and moves the reader towards him; or he leaves the reader in peace, as much as possible, and moves the author towards him.<sup>121</sup>

Questa direzione è stata intrapresa, approfondita e resa nota dallo studioso americano Lawrence Venuti nella sua opera *The Translator's Invisibility: A History of Translation* (1995). Lì il teorico della traduzione inserisce la domestication nel contesto della traduzione interlinguistica, definendola una riduzione etnocentrica del testo straniero ai valori culturali della lingua di arrivo (*target language* o TL), “*bringing the author back home*”.<sup>122</sup> Rimuovere le peculiarità terminologiche e culturali nel nome della fluidità e dell'intelligibilità del testo: questo è ciò che

---

<sup>121</sup> Lefevere, A. (1977). *Translating Literature: The German Tradition from Luther to Rosenzweig*. Assen: Van Gorcum. 74.

<sup>122</sup> Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. New York: Routledge. 20.

Venuti chiama la violenza della traduzione.<sup>123</sup> Benché non sia necessariamente un atto politico o malizioso, la violenza della traduzione è parzialmente intrinseca, cioè al cuore del processo di traduzione, e parzialmente potenziale, cioè coscientemente perpetrata dall'autore del testo nella TL in contesti specifici e in diversi momenti storici. Gli scrittori di *The House in Fata Morgana* hanno fatto questa scelta, con la differenza che non si trattava di traduzione interlinguistica ma della lingua di partenza (*source language* o SL). È possibile che si possa parlare di quella che Jakobson definisce traduzione intralinguistica o riformulazione: una interpretazione di segni verbali per mezzo di altri segni della stessa lingua.<sup>124</sup> Tuttavia, MangaGamer ha adottato lo stesso approccio della Novectacle per la localizzazione in inglese: hanno deciso di attenersi ad un inglese contemporaneo, con qualche piccola sfumatura che dia un'idea del tempo e del luogo in cui il giocatore si trova. Ecco che il giocatore inglese legge *bedchamber* in luogo di *bedroom* e *abigail* anziché *maid*. Con questi piccoli accorgimenti, hanno cercato di bilanciare estraniamento e addomesticamento per un preciso fine: garantire la coerenza della sceneggiatura in tutto il gioco ed evitare incongruenze linguistiche tra le parti del testo.

Il 24 settembre 2020 è stata pubblicata la traduzione italiana della versione PC di *The House in Fata Morgana* a cura di Neve Valkoinen.<sup>125</sup> Entrerò nel merito del processo traduttivo nel Capitolo III.

### 1.2 *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*

*Danganronpa: Trigger Happy Havoc* è un videogioco che fonde elementi di diversi generi, tra cui thriller/investigativo, visual novel, ritmico e d'avventura.<sup>126</sup> È ambientato in una esclusiva scuola superiore per studenti distintisi superlativamente

---

<sup>123</sup> Venuti, L. (1995). *Op. cit.* 18.

<sup>124</sup> Oltre alla traduzione propriamente detta o *interlingual translation* e alla *intralingual translation*, esiste anche la *intersemiotic translation*. Non avendo pertinenza con il saggio corrente ma desiderando approfondire l'argomento, consultare: Jakobson, R. (1959). "On Linguistic Aspects of Translation", in *On Translation*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

<sup>125</sup> Online su: <https://topgamer.it/news/the-house-in-fata-morgana-pubblicata-la-versione-italiana>

<sup>126</sup> Classificazione fornita principalmente da: <https://www.siliconera.com/danganronpa-teaser-video-breaks-out/>

in specifiche discipline, la *Hope's Peak Academy*.<sup>127</sup> Accedervi è estremamente difficile, perché chi ha frequentato quel liceo è poi diventata una figura preminente nel suo campo professionale. In aggiunta agli studenti d'élite, ogni anno la scuola accetta uno studente normodotato scelto ad estrazione casuale, considerato perciò lo studente fortunato definitivo (*Ultimate Lucky Student*). Sarà questo il personaggio controllato dal giocatore: il suo nome è Makoto Naegi, il fortunato estratto di quest'anno. Lui e i quattordici novelli compagni di classe giungono alla cerimonia di apertura dell'anno scolastico. Tuttavia, qualcosa va presto storto.

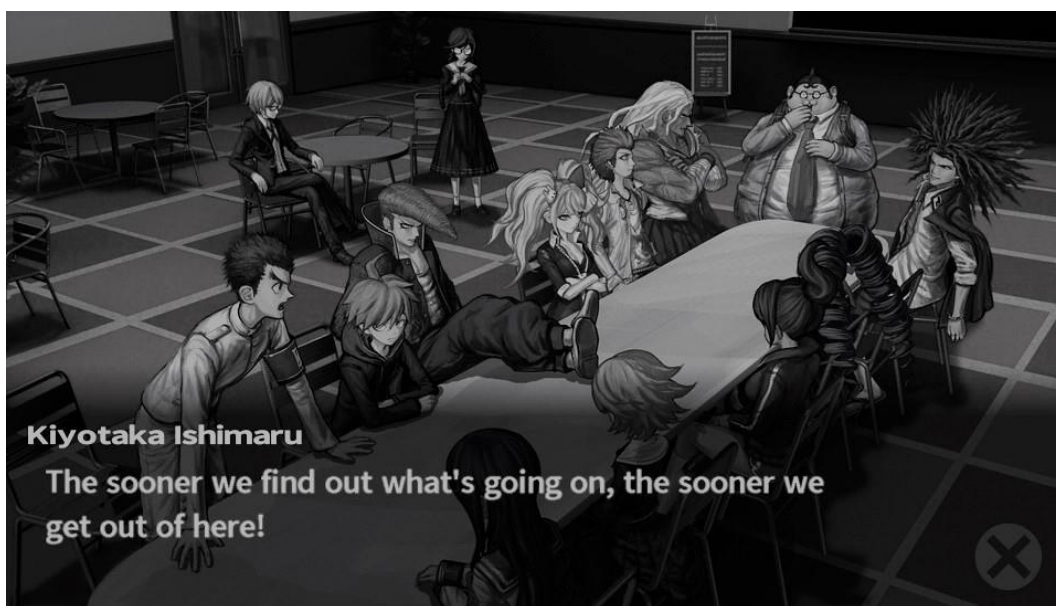


Figura 4. Una schermata con il cast di Danganronpa: Trigger Happy Havoc (2010). Fonte: Flickr.<sup>128</sup>

Poco dopo l'ingresso tra i cancelli dell'istituto, egli sviene. Quando si risveglia, si ritrova in quella che assomiglia da vicino ad una scuola, probabilmente la Hope's Peak Academy, ma è molto disordinata, trasformata come se fosse accaduto un disastro imprevisto, è deserta e ogni finestra è sbarrata. Un orso antropomorfo meccanico si presenta ai quindici studenti come Monokuma e sostiene di essere il preside dell'istituto. I quindici studenti della nuova classe di Makoto si ritrovano intrappolati in questa pseudo scuola, costretti a partecipare ad un gioco mortale in

<sup>127</sup> Online su: <https://andriasang.com/comnzy/danganronpa/>

<sup>128</sup> Creative Commons. Online su: <https://www.flickr.com/photos/playstationblogeurope/12219543616>

cui c'è in palio la loro stessa sopravvivenza. Lo scopo del "gioco" è uccidere un altro studente, ma questo non basta: bisogna farla franca. In seguito ad ogni delitto, c'è un dibattito del tutto simile ad un processo in tribunale (il *class trial*) in cui l'omicida deve cercare di sviare sospetti, mentire, sfruttare ogni risorsa a suo disposizione per non farsi scoprire, mentre gli altri studenti tentano di ragionare collettivamente per smascherarlo. Se il colpevole riesce nell'intento, fugge dalla scuola e gli altri vengono giustiziati. In alternativa, il gruppo sopravvive e l'assassino viene punito in modo metodico e sadisticamente. Il gioco fu pubblicato in origine per *PlayStation Portable* (PSP) a novembre 2010 dall'editore e sviluppatore Spike. Nel 2012 fu rilasciato per Android e iOS. Nel 2014, l'editore NIS America pubblicò la versione localizzata in inglese per PlayStation Vita<sup>129</sup>, mentre a febbraio 2016 Danganronpa arrivò su PC, Mac e Linux. Il processo di localizzazione in inglese è stato rivelato attraverso una intervista alla NISA condotta da Siliconera.<sup>130</sup> Un produttore della NISA era un grande appassionato del gioco e si è fatto promotore del progetto di acquisizione della licenza. Quando iniziò il processo di localizzazione ufficiale di Danganronpa, c'era già un suo translation hacking, ma i traduttori decisero di non leggerlo per non esserne influenzati. Secondo lo *script editor* Phoenix Spaulding, ci sono alcune differenze di pronuncia dei nomi e dettagli simili. Il mantra che guidò la localizzazione in inglese era veicolare fedelmente lo spirito e il tono della storia rendendola accessibile a potenziali nuovi fan a prescindere dal grado di familiarità con il titolo giapponese originale. Lo sviluppatore Spike Chunsoft comprese che i fan occidentali stavano iniziando ad apprezzare l'esoticità dei giochi giapponesi<sup>131</sup>, perciò sin dal principio preferirono mantenere lo stesso spirito nelle traduzioni anziché eliminarne gli elementi culturali originali. L'unica richiesta della Spike Chunsoft fu di mantenere inalterato il nome Monokuma, per il resto si dimostrarono flessibili e coinvolti, tant'è che accettarono di modificare la grafica del testo, di correggere certi elementi di gameplay affinché fosse in armonia con l'audio in inglese e altri aspetti di

---

<sup>129</sup> Online su: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2013-07-06/nisa-licenses-danganronpa-demon-gaze-games-in-west>

<sup>130</sup> Online su: <https://www.siliconera.com/nis-america-localized-danganronpa-trigger-happy-havoc/>

<sup>131</sup> Sinclair, B. (2018). *Appealing to the West by focusing on the East*. Gameindustry.biz. Online su: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-14-appealing-to-the-west-by-focusing-on-the-east>

coadiuvazione software, tanto importanti nel processo di localizzazione quanto in quello di internazionalizzazione (come illustrato nel Capitolo I). Poiché Danganronpa: Trigger Happy Havoc è un gioco di investigazione e mistero, la sfida di traduzione principale è stata garantire la comprensione di tutti i dettagli di ogni caso, cosicché il giocatore possa ottenere le informazioni al momento giusto, senza che queste vengano anticipate o fornite in ritardo. Il processo di scoperta è il cuore dell'esperienza, ciononostante si trattava il primo gioco di quel genere localizzato da loro. Nell'intervista menzionano anche la difficoltà nell'adattare il personaggio di Toko Fukawa, la cui forte balbuzie è parte integrante della sua personalità. La NISA voleva mantenere questo difetto anche nella versione inglese senza che ne pregiudicasse la comprensibilità dei dialoghi. Per fare ciò, hanno dovuto trovare una doppiatrice che sapesse riprodurre il difetto di pronuncia senza farlo apparire forzato o offensivo. Danganronpa: Trigger Happy Havoc è il primo gioco di una serie; gli seguono *Danganronpa 2: Goodbye Despair* (2012) e *Danganronpa V3: Killing Harmony* (2017) nel filone principale e *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls* (2014) come spin-off. Sono stati tutti localizzati in inglese da NIS America.

Benché non esista una localizzazione ufficiale italiana del gioco, nel 2016 il gruppo All-ice Team<sup>132</sup> ha pubblicato un translation hacking per la versione Steam, che hanno aggiornato negli anni seguenti. Come spiegano nella pagina della patch italiana<sup>133</sup>, il loro lavoro è basato sia sulla fan translation del gruppo Project Zetsubou sia sulla localizzazione ufficiale della NISA, con l'aggiunta di un confronto con la versione originale giapponese. Per l'intervista ho parlato con Liquid Snake!, uno dei due membri del team di traduzione. Il processo traduttivo di questo videogioco sarà analizzato nel Capitolo III.

---

<sup>132</sup> Il loro sito internet è: <https://alliceteam.altervista.org/>

<sup>133</sup> Online su: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=682138999>

### 1.3. *The Walking Dead: The Final Season*

In aggiunta ai due videogiochi visual novel giapponesi, nella mia ricerca ho voluto includere un elemento speculare: un'avventura grafica occidentale localizzata ufficialmente in italiano. *The Walking Dead: The Final Season* è un gioco episodico: il primo episodio fu sviluppato e pubblicato il 14 agosto 2018 dalla Telltale Games per Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Switch. Benché anche il secondo sia stato pubblicato dalla Telltale il 25 settembre 2018, in quei giorni lo sviluppatore americano annunciò la chiusura dello studio. Dopo il fallimento, la Skybound Games ha preso le redini del gioco e ha pubblicato il terzo episodio il 15 gennaio 2019 e il quarto episodio il 26 marzo dello stesso anno. *The Final Season* si svolge alcuni anni dopo il precedente gioco della serie, *The Walking Dead: A New Frontier* (2016-2017), e si concentra sulla giovane superstite Clementine, che si sforza di prendersi cura del piccolo Alvin Jr. in un mondo post-apocalittico minacciato dall'orda di non morti. Si uniranno ad un gruppo di adolescenti e cercheranno di sopravvivere in una scuola che potrebbe essere divenuta finalmente la loro casa.

La localizzazione italiana del gioco è stata eseguita dalla Keywords Studios per ogni lingua ed è stata pubblicata insieme alla versione originale. Si tratta quindi, come spiegherò dettagliatamente in seguito, di un caso di localizzazione parziale, *outsourcing* e *sim-ship*.<sup>134</sup>

---

<sup>134</sup> Online su: <https://www.ilvideogioco.com/2018/08/14/the-walking-dead-the-final-season-il-primo-episodio-e-disponibile/>



## 2. Creazione dell'intervista

L'obiettivo della presente tesi è l'analisi delle pratiche della traduzione non professionale di videogiochi a confronto con la localizzazione professionale finalizzata a esplorare come una integrazione dei lati migliori del translation hacking nel settore professionale possa migliorare le condizioni di lavoro e, di conseguenza, l'esperienza dei giocatori. Per fare ciò, ho ritenuto necessario confrontare estratti di letteratura accademica con l'esperienza diretta di chi si occupa di traduzione, sia dal punto di vista amatoriale che da quello professionale. Ciascuna delle interviste è incentrata su un progetto specifico a cui gli intervistati si sono dedicati. La forma di intervista fatta a *translation hackers* è tratta da Vazquez-Calvo (2019). In questo studio condotto in Catalogna, l'autore ha raccolto dati provenienti da tre casi di studio che rappresentano le traduzioni amatoriali di videogiochi, di anime e di *fanfiction*. Ogni caso si concentra sui dati forniti da un esponente del *fandom*.<sup>135</sup> Le inferenze poi prodotte da lui nascono dai discorsi dei suddetti informatori e dall'osservazione delle pratiche linguistiche nei contesti dei *fandom*: come si svolgono e cosa i traduttori amatoriali e i fan apprendono da esse.

In misura minore, ho tratto ispirazione anche dalla intervista<sup>136</sup> che Christian Nutt, del sito internet di giornalismo videoludico Gamasutra, ha fatto ai due produttori di Danganronpa: Trigger Happy Havoc, Yoshinori Terasawa e Yusuke Katagata. In questa intervista del 2014, l'autore pose alcune domande per scoprire qualcosa in più sul processo creativo dietro l'opera, a cui si associa parte del merito per aver ridato vita al genere visual novel negli ultimi dieci anni. Il motivo per cui l'influenza di questa intervista è minore rispetto al saggio di Vazquez Calvo è che l'intervista di Gamasutra non è uno studio accademico incentrato sul processo traduttivo e sulle peculiarità interlinguistiche. Ho voluto integrarla nel mio percorso perché si tratta di un'intervista, quindi ha la stessa struttura del mio studio, e perché il suo argomento è Danganronpa, come uno dei casi di studio del presente saggio. L'autore

---

<sup>135</sup> Per maggiori informazioni sui concetti di *fanfiction* e *fandom*, consultare Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Londra e New York: Routledge.

<sup>136</sup>

Online

su

[https://www.gamasutra.com/view/news/211205/Dangan Ronpa Death stress and standing out from the crowd.php](https://www.gamasutra.com/view/news/211205/Dangan_Ronpa_Death_stress_and_standing_out_from_the_crowd.php)

pone domande sul tema del grottesco e la sua influenza sulle emozioni trasmesse ai giocatori, sul confronto tra Giappone e America nel rispetto delle regole e il rapporto con l'individualismo, sullo stile grafico del gioco, sulla stereotipizzazione, sulla influenza del film *Battle Royale* e altri temi. L'elemento più interessante dell'intervista è che la Spike Chunsoft non si aspettava di poter pubblicare Danganronpa in America del nord, poiché è un prodotto dall'impronta culturale profondamente giapponese e il timore era che i giocatori occidentali avrebbero avuto difficoltà a interessarsene.

Tramite la mia rete di conoscenze in ambito accademico e traduttivo, ho raccolto informazioni utili su giochi non localizzati ufficialmente in italiano. Ne ho scelti tre, di cui due fanno parte del genere visual novel e uno del genere avventura grafica. Ho potuto stabilire un contatto online con Neve Valkoinen di *The House in Fata Morgana* e Francesco Riccobono di *The Walking Dead: The Final Season* tramite conoscenze comuni, mentre per *Liquid Snake!* di Danganronpa: Trigger Happy Havoc ho cercato autonomamente. Li ho contattati tutti nello stesso arco temporale tramite internet.

### *2.1. Elaborazione delle domande*

Ho stilato dieci domande man mano che studiavo i processi di localizzazione e traduzione amatoriale, prendendo appunti sugli argomenti che ho ritenuto più interessanti per lo scopo della mia tesi, il quale mi era chiaro sin dall'inizio. Le interviste ai tre traduttori sono basate sui protocolli d'intervista menzionati nel paragrafo precedente. La metodologia di ricerca impiegata è un'intervista in parte qualitativa e in parte strutturata. L'intervista qualitativa, secondo la definizione di Edwards e Holland<sup>137</sup>, è un tipo d'intervista con uno scambio interattivo tra l'intervistatore e l'intervistato o gli intervistati. Sfrutta un approccio tematico, cioè imperniato su un argomento e che segue una prospettiva gnoseologica contestuale, secondo cui l'intervistatore fornisce chiaramente agli intervistati il contesto dietro le domande al fine di uno scambio più chiaro. Inoltre, secondo Qu e Dumay<sup>138</sup>,

---

<sup>137</sup> Edwards, R. e J. Holland. (2013). *What is qualitative interviewing?*. Londra: Bloomsbury. 3.

<sup>138</sup> Qu, S. e J. Dumay. (2011). "The qualitative research interview". *Qualitative research in accounting & management* 8(3). Emerald group publishing limited. 242.

l'intervista qualitativa assume caratteristiche conversazionali e localiste o situazionali. Per conversazionale s'intende uno scambio diadico in cui ad una domanda segue una risposta a cui segue un'altra domanda e così via. Per situazionale s'intende un fenomeno empirico di condivisione di conoscenza circostanziale, cioè da circoscrivere ad un contesto e non considerabile quale verità universale. Inoltre, l'intervista può svolgersi in maniera informale, cioè non in date precise ma quando l'intervistato è disponibile, il che richiede una certa flessibilità da parte di chi ricerca.<sup>139</sup> L'intervista strutturata o standardizzata, invece, include una serie di domande prestabilite con un ventaglio limitato di possibili risposte. Sono rigide perché l'intervistatore non si discosta quasi per nulla dalla formulazione prevista. Ogni domanda, infatti, è posta allo stesso modo a tutti gli intervistati. Questo permette di minimizzare il rischio d'influenza da parte del ricercatore e di aumentare la generalizzazione dei risultati. L'obiettivo principale dell'intervista strutturata è ottenere dati comparabili.<sup>140</sup><sup>141</sup> Ora vediamo quali caratteristiche dei due tipi d'intervista si rispecchiano nella mia e da quali, invece, si discosta. Il tipo d'intervista da me adottato trae spunto da entrambi i modelli introdotti, il che ha dei precedenti in ambito metodologico.<sup>142</sup> Lo scambio interattivo non ha fatto parte dell'intervista in sé, si è limitato alla conversazione in rete (*e-interview*<sup>143</sup>) con i traduttori prima e dopo. Infatti, prima di porre le domande mi sono presentato, ho spiegato il tipo di ricerca che stavo conducendo e quali domande avrei posto, chiedendo il consenso informato.<sup>144</sup> L'approccio era incentrato sul flusso di lavoro nella traduzione italiana di quello specifico videogioco, quindi incentrato su un tema, e si appoggia sul contesto dato preventivamente ai traduttori. Non si è trattato di uno scambio conversazionale, poiché ho inviato la lista di domande l'una di seguito all'altra. Per quanto riguarda la situazionalità o localismo, non lo è nell'intenzione: come sarà ripreso nel paragrafo sulle considerazioni finali nel Capitolo III, le risposte fornite sono assunte a prassi generalizzata della traduzione

---

<sup>139</sup> Edwards, R. e J. Holland. (2013). *Op. cit.* 31.

<sup>140</sup> Edwards, R. e J. Holland. (2013). *Op. cit.* 3.

<sup>141</sup> Qu, S. e J. Dumay. (2011). *Op. cit.* 244.

<sup>142</sup> Edwards, R. e J. Holland. (2013). *Op. cit.* 40.

<sup>143</sup> Edwards, R. e J. Holland. (2013). *Op. cit.* 49.

<sup>144</sup> Edwards, R. e J. Holland. (2013). *Op. cit.* 67.

di videogiochi. Tuttavia, il limite metodologico principale della presente tesi è il dover riconoscere l'impossibilità di racchiudere in tre esempi tutti i processi traduttivi in atto nel settore, né è possibile, nella discussione dei risultati, discernere tutte le sfide linguistiche e logistiche affrontate dai localizzatori. L'intervista è stata informale, perché non ho preso appuntamenti in specifici giorni e orari con i traduttori, bensì sono stato flessibile e ho lasciato loro la possibilità di rispondere quando ne avessero il tempo. In questo ha aiutato la modalità telematica con cui l'intervista si è svolta. Le domande erano premeditate, le ho poste sotto forma di questionario a risposta aperta nella stessa formulazione a tutti e tre gli intervistati, poiché sarebbero stati necessari i dati più comparabili possibili al fine di una migliore generalizzazione. Non ho modificato in alcun modo le risposte che mi hanno fornito, e le ho riportate integralmente nella tesi. Sin dall'inizio ho ipotizzato che ognuno avrebbe risposto secondo il proprio stile di scrittura, infatti le risposte sono di lunghezza variabile. Non ho seguito un ordine preciso per compilare le domande ma ho cercato di fare in modo che fossero tutte abbastanza collegate tra loro. Un'altra ipotesi sul limite della metodologia impiegata è che un'intervista semi-strutturata avrebbe forse permesso di estrapolare più dati, perché, secondo Qu e Dumay, nell'intervista semi-strutturata le domande si adeguano dinamicamente al flusso della conversazione e sono modellate su misura in base all'intervistato.<sup>145</sup>

A seguire esaminerò ogni domanda spiegando, nel dettaglio, perché è stata elaborata e inserita nel protocollo d'intervista.

### *2.1.1 Hai cooperato con qualcuno per tradurre il gioco in italiano?*

Il punto di partenza per il progetto di traduzione è capire se l'autore ha lavorato da solo o in gruppo. Nella traduzione non professionale, possono verificarsi entrambe le situazioni. Muñoz Sánchez (2009) scrive che, a seconda della complessità e del volume del testo da tradurre, i romhacker lavorano da soli o in un gruppo (di numero variabile).

Come esempio pratico, lo studioso cita il progetto amatoriale *Tales of Phantasia* (1995) per Super Nintendo, a cui hanno lavorato un informatico e due traduttori dal

---

<sup>145</sup> Qu, S. e J. Dumay. (2011). *Op. cit.* 246-247.

giapponese all'inglese del gruppo di ROMhacking DeJap perché la sceneggiatura era molto lunga. Al contrario, per il ROMhacking del gioco per Super Nintendo *Secret of Mana* (1993) si è resa necessaria una sola persona: la sceneggiatura era breve. Secondo O'Hagan, la cooperazione nel contesto della traduzione non professionale esiste già prima della partenza di specifici progetti di fan translation. La cooperazione sussisterebbe anche nella condivisione di nozioni e abilità propedeutiche al translation hacking da parte delle comunità virtuali.<sup>146</sup> O'Hagan ribadisce, inoltre, che una delle caratteristiche chiave della traduzione amatoriale è la collaborazione, con la formazione di gruppi il cui obiettivo è facilitato dalla tecnologia.<sup>147</sup> Entrando più nello specifico, Mangiron e O'Hagan prevedono almeno la collaborazione tra un hacker e un traduttore amatoriale a causa delle competenze altamente tecniche richieste.<sup>148</sup> Come ultimo ma essenziale elemento, Vazquez Calvo<sup>149</sup> riporta che i tre traduttori amatoriali da lui intervistati hanno lavorato da soli al proprio progetto, tuttavia esso è successivamente divenuto collaborativo nel momento in cui i volontari hanno ricevuto riscontri e commenti dalle comunità virtuali di riferimento.

Nella localizzazione professionale di videogiochi, il workflow coinvolge molti professionisti diversi. Mangiron e O'Hagan<sup>150</sup> citano l'esempio della localizzazione in giapponese del MMORPG *EverQuest II* (2004), un titolo enorme di 1.500.000 parole, che ha richiesto un anno di lavoro e dieci traduttori all'opera contemporaneamente. Di fatto, Bernal-Merino (2015) fa sempre riferimento a traduttori e localizzatori al plurale, anzi, non menziona mai situazioni in cui un professionista lavora da solo.

*2.1.2 Come vi siete suddivisi i ruoli nella squadra? Avete diviso i compiti in base alla sezione del gioco? O avete seguito un altro criterio?*<sup>151</sup>

---

<sup>146</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 96.

<sup>147</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 101.

<sup>148</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 300.

<sup>149</sup> Vazquez-Calvo, B. (2019). *Op. cit.* 54.

<sup>150</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 131.

<sup>151</sup> Questa domanda è l'unica posta esclusivamente a Liquid Snake! di All-ice team. Ho fatto le tre interviste nello stesso periodo, però non contemporaneamente. Nella risposta alla prima domanda, Neve Valkoinen mi aveva già spiegato di aver lavorato da solo alla traduzione con l'ausilio di due

Mangiron e O'Hagan, con riferimento alla localizzazione professionale di *EverQuest II* (2004) in giapponese, scrivono che ai traduttori sono state assegnate diverse parti del gioco e che hanno lavorato sotto la supervisione di un coordinatore della localizzazione. Bernal-Merino<sup>152</sup> spiega che, con la crescita del settore della localizzazione di videogiochi, si è resa sempre più frequente la necessità di sviluppare competenze specialistiche che vanno ben oltre la maestria della propria madrelingua e di una lingua straniera. Sono venuti a crearsi nuovi ruoli che contribuiscono al miglioramento dei processi e dell'efficienza. Benché entrare nel dettaglio di ogni professione sia oltre lo scopo di questa tesi, credo sia utile presentarli per dare un contesto all'interno del quale si inserisce il lavoro del traduttore. Vi sono ruoli gestionali: essi sono il responsabile della localizzazione (*localisation manager*), punto di contatto per l'editore, responsabile del reperimento del materiale linguistico in SL e della consegna del lavoro revisionato, e il coordinatore della localizzazione (*localisation coordinator*), punto di contatto con i traduttori e con i *tester* linguistici. Vi sono ruoli ingegneristici, cioè l'ingegnere della localizzazione (*localisation engineer*), che può accedere al motore del gioco per modificarne i contenuti, ovvero deve estrarre le stringhe traducibili e reinserirle una volta tradotte. Di solito organizza le stringhe in fogli di calcolo. Vi sono ruoli di traduzione, cioè i traduttori veri e propri: professionisti indipendenti o sotto contratto con l'agenzia responsabili di buona parte del processo traduttivo. Lavorano con elaboratori di testi, fogli di calcolo, grafica, audio, file video. Vi sono ruoli di *testing*: i *tester* veri e propri, cioè lavoratori che esplorano ogni testo, opzione, didascalia, dialogo per valutarne la qualità e la presenza o meno di bug, e lo *head of testers*, a capo della revisione linguistica e incaricato di controllare la coerenza delle parti del testo tradotto. Vi sono ruoli di consulenza, come il consulente della localizzazione (*localisation consultant*): utili in situazioni in cui è richiesta una conoscenza approfondita in un campo specifico, ad esempio piloti, ingegneri informatici, storeografi, ecc.

---

collaboratrici in altre fasi del workflow. Francesco Riccobono di Keywords Studios, invece, nella sua risposta alla prima domanda spiega che un team ha lavorato al progetto. Nel Capitolo III approfondirò e confronterò le risposte dei tre esaminati.

<sup>152</sup> Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Op. cit.* 209-211.

Nel campo del *translation hacking* la suddivisione in ruoli o parti di gioco è meno definita e più soggetta alle scelte di ogni gruppo di volontari. L'unica menzione della divisione dei compiti è fatta da Mangiron e O'Hagan<sup>153</sup>, che attribuiscono alla complessità del processo di romhacking la causa della cooperazione tra due specialisti complementari: l'informatico o hacker e il traduttore. Anche nel campo amatoriale, dividersi i compiti può essere molto importante, perché il lavoro di translation hacking videoludico impiega molto più tempo e richiede migliori competenze tecniche rispetto ad altri tipi di traduzione amatoriali, come ad esempio il fansubbing.

*2.1.3 Alcune pubblicazioni riportano che i traduttori amatoriali seguono una auto-selezione basata su conoscenze di settore, passione e competenze linguistiche. Come è avvenuto il processo di reclutamento?*

Bernal Merino<sup>154</sup> scrive che gruppi di giocatori con abilità di programmazione e proficienti in lingue straniere hanno iniziato a formarsi spontaneamente negli anni Ottanta. Muñoz Sánchez (2009) conferma, scrivendo che alcuni giocatori di quel periodo cominciarono a studiare i dati ROM di giochi che amavano ma di cui non potevano godere pienamente poiché esistevano solo versioni in giapponese e in inglese. Il contributo più importante per questa domanda, comunque, è dato da O'Hagan:

[...] I use the term "user-generated translation" (UGT) in this article to mean a wide range of Translation, carried out based on free user participation in digital media spaces where Translation is undertaken by unspecified self-selected individuals. The user in UGT therefore is somebody who voluntarily acts as a "remediator" of linguistically inaccessible products and "direct producer" of Translation on the basis of their knowledge of the given language as well as that of particular media content or genre, spurred by their substantial interest in the topic.<sup>155</sup>

Questa è una delle ipotesi più interessanti nella letteratura accademica di riferimento per la presente tesi. La studiosa sostiene che alcuni individui hanno operato una auto-selezione e si sono inseriti in spazi digitali a partecipazione libera

---

<sup>153</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 300.

<sup>154</sup> Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Op. cit.* 212.

<sup>155</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 97.

per effettuare la traduzione. Il traduttore non professionista, quindi, sarebbe un utente che agisce da "rimediatore" di prodotti linguisticamente inaccessibili e si fa "produttore diretto" di traduzioni sulla base della percezione che ha della sua padronanza di una lingua straniera e sulla percezione dell'interesse personale verso un genere o un contenuto. Non è sempre tramite autoselezione, però, che viene cominciato un progetto di translation hacking. Mangiron<sup>156</sup> parla del recente fenomeno del *crowdsourcing* nella traduzione videoludica. Al contrario del romhacking, esso è promosso dagli sviluppatori, che richiedono un servizio di traduzione ai fan perché ritenuti competenti e appassionati in materia. Questa strategia è approntata soprattutto da piccoli sviluppatori indipendenti con fondi limitati, che non possono permettersi di ingaggiare professionisti. In quel caso, chi si impegna a tradurre è compensato perlopiù in forma di esperienza e di status nella comunità virtuale.

Nella localizzazione professionale non esiste l'auto-selezione dei traduttori. Il lavoro viene eseguito secondo procedure chiamate modelli<sup>157</sup>, che si distinguono in base a due criteri principali. Il primo è proprio chi effettua la localizzazione. Nel modello di *outsourcing*, gli sviluppatori o gli editori contattano un tipo di agenzia, il *multi-language vendor* (MLV), e la incaricano del processo di localizzazione. L'agenzia poi ingaggia i traduttori, i quali lavorano su parti diverse. Il *localisation vendor* si occupa anche della revisione e del doppiaggio. Nonostante sia il metodo preferito dall'industria, presenta alcuni svantaggi (di cui parlerò nel Capitolo III nella sezione inerente alle limitazioni logistiche e tecniche nel processo di localizzazione). L'altro modello è chiamato *in-house*<sup>158</sup> ed è stato privilegiato per molto tempo dai grandi sviluppatori ed editori giapponesi. Anziché affidare il progetto di traduzione a professionisti esterni, lo sviluppatore se ne occupa in prima persona e in ogni lingua di destinazione, coordinando il processo dall'inizio alla fine. Queste aziende hanno un dipartimento interno di traduttori assunti a tempo pieno.

---

<sup>156</sup> Mangiron, C. (2018). "Game on! Burning issues in game localisation", in *Journal of audiovisual translation 1(1)*. 131.

<sup>157</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 116.

<sup>158</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 121.



Il secondo criterio è legato a quando viene effettuata la localizzazione. Il modello *sim-ship*<sup>159</sup>, abbreviazione di *simultaneous shipment*, è la distribuzione più diffusa tra gli editori di videogiochi. Nel *sim-ship*, la localizzazione deve cominciare molto prima che il gioco originale sia completo. La pubblicazione simultanea in più lingue è tendenzialmente legata al modello di outsourcing, con vantaggi e svantaggi che vedremo nel Capitolo III nella stessa sezione accennata poco fa. L'altro modello di distribuzione è chiamato *post-gold*.<sup>160</sup> Prevede che gli editori, in primo luogo giapponesi ma non necessariamente, attendano di vedere se il gioco riscuote successo commerciale prima di optare per la sua localizzazione. Se il gioco è giapponese, viene anzitutto localizzato per il mercato americano e solo successivamente per quello europeo. Localizzare un gioco già completato è un metodo con vantaggi e svantaggi speculari al *sim-ship* (vedasi la sezione del Capitolo III inerente alle limitazioni logistiche e tecniche nel processo di localizzazione).

Mangiron<sup>161</sup> propone anche alcune competenze del professionista della traduzione videoludica. La prima è la conoscenza della terminologia generale dei software e specifica delle piattaforme di gioco (es. *save*, *delete*, *cancel*, *press* e le terminologie dei produttori di console che spiegherò più dettagliatamente nella domanda 3). La seconda è la familiarità con le peculiarità della traduzione su schermo, cioè doppiaggio e sottotitolazione. Dal punto di vista del doppiaggio, ci sono elementi come il lip sync, la sincronizzazione dei sottotitoli con l'intervento dei personaggi e la coordinazione tra la traduzione doppiata e quella sottotitolata. Dal punto di vista della sottotitolazione, ci sono le questioni della condensazione, della creatività, del bilanciamento tra resa fedele e limitazioni pratiche. Ne parlerò ancora nella domanda 6. La terza competenza del traduttore è la padronanza del linguaggio idiomatico. Una resa naturale e fluente del TL è molto importante per cucire il gioco su misura del cliente estero. Ciò è evidente ancora di più in generi ad alta concentrazione testuale, come giochi di ruolo e avventure grafiche. Bisogna

---

<sup>159</sup> Bernal-Merino, M. Á. (2015). 201.

<sup>160</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 60.

<sup>161</sup> Mangiron, C. (2007). "Video games localisation: posing new challenges to the translator", in *Perspectives* 14(4). 306-323.

acquisire un vocabolario adatto a padroneggiare registri adatti ad ogni situazione. La quarta competenza è la creatività, specialmente l'immaginazione adatta a creare giochi di parole e battute nelle versioni tradotte. Ne parlerò meglio nella domanda 6. La quinta competenza è la consapevolezza culturale. Ogni riferimento culturale va compreso, anche i più oscuri, così come i temi sensibili. Questo vale sia nella cultura di partenza sia in quella di destinazione. La sesta competenza è la familiarità con la cultura videoludica. Alcuni elementi sono ricorrenti nella storia dell'intrattenimento digitale: possono essere abbreviazioni, oggetti, tecniche o altro. Per esempio, HP è una famosissima abbreviazione per *Health Points*, mentre il *mithril* è un noto metallo di finzione nato dalla penna di J. R. R. Tolkien e ripreso da *The Elder Scrolls*, *Kingdom Hearts*, *Final Fantasy* e altri. La settima e ultima competenza richiesta è la familiarità con la cultura pop, poiché i videogiochi sono pieni zeppi di riferimenti ad altri titoli, a film, serie tv, libri, fumetti e meme.

*2.1.4 Hai/avete seguito delle linee guida, linguistiche o extralinguistiche, durante il processo di traduzione? Come sono state redatte?*

L'aderenza a linee guida può risultare utile per procedere ad una localizzazione uniforme e consapevole, rende agile il flusso di lavoro della squadra (o il processo per il singolo traduttore) e prescrivere un risultato migliore. La mia ipotesi è corroborata da alcune nozioni di precedenti studi. A detta di O'Hagan e Mangiron<sup>162</sup>, nel settore professionale c'è la fase di pre-localizzazione, consistente nelle operazioni propedeutiche alla localizzazione vera e propria. Serve a far sì che il lavoro proceda speditamente e senza troppi intoppi. Le operazioni intraprese durante questa fase sono: creazione del kit di localizzazione (lo sviluppatore o l'editore preparano un pacchetto contenente le informazioni sul progetto, le stringhe e i file da tradurre); la designazione del coordinatore e dei traduttori (nel modello *outsourcing* è effettuata dal MLV, nel modello *in-house* se ne occupa il responsabile d'azienda della localizzazione); il lavoro preparatorio (nel modello *outsourcing*, i localizzatori familiarizzano con il kit di localizzazione e ricercano ogni informazione possibile sul titolo. Se si sfruttano le memorie di traduzione (TM), gli

---

<sup>162</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 128-130.

esperti possono confrontare i file nel kit con le TM esistenti per standardizzare la traduzione. Nel modello in-house, i localizzatori giocano al gioco originale, studiano la sceneggiatura, compilano glossari, creano guide di stile e di caratterizzazione).

Dal punto di vista terminologico, bisogna aderire alle linee guida dei produttori di hardware, altrimenti un gioco potrebbe essere bocciato nella fase di presentazione. Ad esempio, in inglese levetta analogica si traduce con *analogue stick* per le console di casa Sony e *thumbstick* per i dispositivi Microsoft.<sup>163</sup> Utilizzare uno dei due termini per la periferica del produttore avversario comporta che il gioco sia rinviato allo sviluppatore per la necessaria modifica, con uno spreco di tempo e denaro. Altre considerazioni precedenti al processo di traduzione riguardano sempre il design originale del gioco, con una componente di culturalizzazione.<sup>164</sup> In Germania esiste un ente governativo, l'USK, che adotta un metodo di classificazione dei videogiochi simile al PEGI (*Pan European Game Information*).<sup>165</sup> L'USK è severo e gli editori che vogliono pubblicare un videogioco in Germania devono seguire alcune linee guida, come rimuovere il sangue e lo splatter, evitare le profanità e i simboli di odio razziale. In caso di mancata adesione a queste indicazioni, gli sviluppatori dovranno trasformare il gioco.<sup>166</sup>

Nel romhacking non esistono linee guida prescrittive di tipo linguistico o terminologico. Secondo Muñoz Sánchez<sup>167</sup>, la fase di pre-localizzazione coincide con l'opera di decrittazione da parte dell'hacker. Il testo in una ROM è criptato: non è leggibile con Notepad o Microsoft Word. Un hacker deve usare un programma specifico e seguire alcuni passaggi per renderlo fruibile. Dopodiché, bisogna usare un altro programma e modificare i dati grafici delle ROM per inserire le lettere accentate e i simboli che possono mancare nelle ROM giapponesi non localizzate (ovvero non internazionalizzate).

---

<sup>163</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 123.

<sup>164</sup> Per maggiori informazioni sul concetto di culturalizzazione, vedasi Capitolo I.

<sup>165</sup> Online su: <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings>

<sup>166</sup> Chandler H. (2005). *The Game Localization Handbook*, Massachusetts: Charles River Media. 33.

<sup>167</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 171-175.

### 2.1.5 C'è stata una ricompensa, materiale o meno, per la traduzione?

La ragione per cui ho posto questa domanda è che i traduttori amatoriali non richiedono pagamenti in denaro. L'attività di romhacking ha sempre riguardato appassionati che si dedicano spontaneamente alla traduzione dei loro giochi preferiti non disponibili nella loro lingua madre. Diversi studi confermano l'ipotesi della gratuità nel translation hacking. Muñoz Sánchez scrive:

Despite the fact that romhacking projects are carried out by and for fans with no profit motive in mind, they are considered illegal under current international laws, so romhackers must stop their work, if the copyright owners require this, to avoid facing legal action.<sup>168</sup>

In altre parole, il fatto che i translation hacker non lo facciano per soldi è importante nella separazione tra permissibile e minaccioso. Nonostante la mancata prospettiva di guadagno, gli sviluppatori di videogiochi non vedono di buon occhio la missione dei volontari. Secondo Mangiron e O'Hagan:

From the point of view of the IP owners fan translation is far from innocent despite the typical fan manifesto that they do not seek commercial gain. In fact, even among fans there seem to be divergent views as to what constitutes ethically acceptable behaviour.<sup>169</sup>

La malizia nella pratica della traduzione non professionale è paventata sia dall'industria sia da alcuni fan stessi. O'Hagan aggiunge:

UGT provided in a voluntary manner without monetary reward raises issues relating to quality, ethics and the very survival of the Translation profession. [...] Free sharing of material by like-minded people for which self-appointed volunteer translators are willing to lend hands.<sup>170</sup>

Alla preoccupazione di natura commerciale si aggiunge la preoccupazione per il futuro della professione del traduttore, forse legata alla svalutazione economica del lavoro.

La natura non remunerata in denaro non riguarda solo i romhacker, ma ogni volontario della NPIT. Secondo Antonini e Bucaria, i traduttori e gli interpreti non professionisti sono generalmente definiti come non addestrati, non legati ad un

---

<sup>168</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 181.

<sup>169</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 302.

<sup>170</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 98-99.

codice etico o a standard lavorativi e, soprattutto, non remunerati. Tuttavia, non è sempre così:

Moreover, even though their job as interpreters/translators is generally unremunerated, in some cases, like for instance DJ interpreters [...], although not paid for their role as an interpreter, they are paid for their job as DJs and when performing interpreting activities they retain the prestige attached to being a professional in the radio sector.<sup>171</sup>

Il tipo di ricompensa non materiale che menziono nella domanda è oggetto di discussione anche nel Capitolo I del presente saggio, nella parte sulle motivazioni della traduzione non professionale. I traduttori non professionisti ricevono ricompense psicologiche dal loro operato. I fan translator si costruiscono uno status<sup>172</sup> composto dalla fedeltà dei gli altri fan, ad esempio gruppi di appassionati che vedono un anime solo se è stato sottotitolato da uno specifico gruppo di fansubbing, dall'intento pedagogico, dall'apprendimento linguistico insito nel processo onomasiologico, dall'intento pedagogico quando si trasmettono le nuove nozioni culturali nelle note a margine tipiche dei fansub, dai legami sociali che si creano entrando a far parte di un fandom. Ultimo ma non meno importante elemento della ricompensa psicologica è la competizione con altri gruppi di sottotitolazione amatoriale.

#### 2.1.6 Chi ha svolto la revisione della traduzione? Sai dirmi come è stata svolta?

Nel campo del romhacking, Muñoz Sánchez (2009) spiega che, quando una traduzione è stata completata, inizia un lungo processo di *testing* per individuare e correggere eventuali errori e *bug*. Una volta che il testo si può considerare accurato e scevro di errori, l'hacker crea una *patch*: un file che può essere applicato alla ROM originale per aggiungere la versione localizzata.<sup>173</sup>

Nella localizzazione di videogiochi commerciale c'è la fase di *editing*, che comincia una volta che la prima traduzione è stata completata. La revisione, in inglese traducibile anche come *proofreading*, segue due vie diverse.<sup>174</sup> Nel modello in-

---

<sup>171</sup> Antonini, R. e C. Bucaria (2016). *Non-professional Interpreting and Translation in the Media*. Frankfurt am Main: Peter Lang AG. 9.

<sup>172</sup> Condry, I. *Op. cit.* 203.

<sup>173</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 177.

<sup>174</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 134.

house, i traduttori della squadra si controllano e revisionano le stringhe tradotte a vicenda. In seguito, degli *editor* impiegati dallo sviluppatore o dall'editore possono effettuare una revisione approfondita del materiale tradotto per verificare la coesione e la coerenza intratestuali e che non ci siano errori. Nel modello outsourcing, è l'agenzia specializzata ad occuparsi della revisione. I revisori possono apportare i cambiamenti necessari per unificare lo stile e la terminologia di gioco oppure possono suggerire modifiche e correzioni ai traduttori, i quali le implementeranno.

### 2.1.7 Qual è stato il workflow della traduzione? Quali sono le principali sfide linguistiche che hai/avete affrontato?

Ho elaborato questa domanda con l'intento di analizzare specificamente gli ostacoli linguistici e terminologici, sempre al cuore degli studi sulla traduzione e sempre irrisolti in via definitiva. Mi sono chiesto se vi sono differenze tra i traduttori non professionisti e i localizzatori nel processo onomasiologico, cioè se si pongono le stesse domande dei localizzatori quando incontrano un problema nel processo di traduzione e come le elaborano, a quali risorse conoscitive ricorrono e se la mancanza di una formazione traduttologica altera la sensibilità all'individuazione delle sfide linguistiche.

Ogni traduzione è un processo prima che un prodotto. Se la traduzione è un processo, ha un workflow, cioè si effettua con un flusso di lavoro. Nella localizzazione di videogiochi, il flusso di lavoro può essere di più tipi o livelli. Come menzionato nel Capitolo I, i livelli di localizzazione sono determinati da strategie di mercato e dagli investimenti fatti in seguito alle valutazioni di ritorno economico. Sono riassumibili come di seguito:<sup>175</sup> nessuna localizzazione (titoli a budget ridotto venduti in lingua originale); localizzazione *box-and-docs* (si traducono la confezione e il manuale del gioco. Adottata per giochi con poco testo, le cui vendite sul mercato estero si limiterebbero a poche migliaia di copie); localizzazione parziale (il gioco è tradotto ma non è doppiato. Il doppiaggio viene tagliato per non dover lavorare sul *lip sync*, e le sequenze animate si appoggiano ai

---

<sup>175</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 141-142.

sottotitoli, così da ammortizzare i costi e risparmiare tempo); localizzazione completa o totale (il gioco è tradotto interamente e doppiato. È il tipo di progetto più costoso, riservato solitamente ai titoli tripla A).

Bernal-Merino<sup>176</sup> spiega che i localizzatori visualizzano il testo in fogli di lavoro lunghi e talvolta privi di contesto, specie quando si deve lavorare senza aver potuto familiarizzare con il videogioco in questione. Si tratta di quella che Mangiron e O'Hagan<sup>177</sup> chiamano *non-linearity*, cioè una non linearità definita da tipi testuali diversi e dal dover tradurre non secondo una sequenza logica ma secondo l'impostazione del progetto, che segue i bisogni del mercato. Bisogna mettere in campo tutto il proprio bagaglio culturale ed intuitivo per evitare mere congetture e tradurre adeguatamente. Inoltre, è richiesta una certa misura di condensazione poiché lo spazio disponibile nei menù, nelle finestre a comparsa e nei suggerimenti è prezioso. Il problema si acuisce allorché si traduce dall'inglese all'italiano, dato che quest'ultima è una lingua più verbosa. Riprogrammare le finestre per accomodare il testo localizzato spesso non è un'opzione, poiché richiede tempo e lavoro dei programmatori. Sono richieste soluzioni che riducano il numero di caratteri o, più raramente a causa della ridotta leggibilità, la dimensione del testo. Il testo dell'interfaccia deve essere chiaro e conciso e non deve intaccare l'immersione del giocatore. Le soluzioni linguistiche nella TL devono mantenere lo stesso identico grado di funzionalità e informatività della SL. Mangiron e O'Hagan<sup>178</sup> confermano il problema della limitazione dello spazio e menzionano il caso della serie *Final Fantasy*: i messaggi di aiuto devono limitarsi ad un rigo, bisogna evitare le abbreviazioni e gli elementi nei menù hanno una lunghezza predefinita. Un potente strumento a disposizione del traduttore è la transcreazione. Questo concetto (Mangiron e O'Hagan 2006) ha come punto di partenza lo *skopos*<sup>179</sup> della localizzazione del videogioco: garantire ai giocatori di tutto il

---

<sup>176</sup> Bernal Merino, M. (2015). *Op. cit.* 111.

<sup>177</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 130.

<sup>178</sup> Mangiron, C. e M. O'Hagan. (2006). "Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation", in *The Journal of Specialised Translation* 6. 11.

<sup>179</sup> La teoria dello *skopos*, elaborata da Katherina Reiß e Hans Vermeer, sostiene che il fine della traduzione giustifichi i mezzi, a patto di tenere a mente molti fattori, tra cui l'udienza di destinazione, le competenze linguistico-culturali e le considerazioni del committente. Per maggiori informazioni,

mondo la stessa esperienza immaginata dai creatori nella lingua originale preservandone il “*look and feel*”.<sup>180</sup> Bisogna produrre una versione localizzata che faccia credere ai giocatori che il titolo sia stato prodotto per loro. Ecco che entra in gioco la creatività. I localizzatori hanno spesso carta bianca: possono modificare, adattare e persino rimuovere i riferimenti culturali, battute e giochi di parole che non funzionano nella TL. Di contro, possono aggiungere nuovi riferimenti culturali, battute e giochi di parole comprensibili alla cultura di destinazione. Si tratta della tecnica della compensazione. La lealtà del traduttore qui non è verso il testo di partenza ma verso l'esperienza di gioco. Un'altra tecnica è la *linguistic variation*, intesa come l'aggiunta, nel doppiaggio, di dialetti assenti nella SL. È una tecnica molto dibattuta e discussa, non sempre accettata. Un'altra tecnica è la rinominazione della terminologia essenziale: i nomi di armi, oggetti, abilità, missioni e anche personaggi sono il risultato dell'inventiva degli scrittori dei giochi. Essa diviene l'inventiva dei traduttori, che qui si rendono co-creatori di testo. Gli esempi sono moltissimi, ma ne propongo due. Il primo è Gelidanima, traduzione in italiano di *Frostmourne*, spadone a due mani di Arthas Menethil nell'universo di *Warcraft*. L'altro esempio è Divoratore di Anime, traduzione italiana di *Bloodthirster*, un gigantesco demone del videogioco *Warhammer 40,000: Dawn of War* (2004). Un altro tipo di licenza creativa che possono prendersi i localizzatori è la contestualizzazione di una situazione con l'aggiunta di una frase o periodo.<sup>181</sup>

La limitazione di spazio è un problema anche nella traduzione non professionale. Vazquez Calvo (2019) le menziona quando fa riferimento alle strategie di traduzione sfruttate dai tre volontari intervistati da lui. Uno dei tre, il *translation hacker* Selo, era limitato dal numero di caratteri impiegati nel ST. Per questo ha dovuto scegliere con cautela le parole e ha dovuto utilizzare sinonimi o parafrasi concise. Per cautela intendo anche che ha fatto attenzione a non cancellare o spostare caratteri del codice di gioco. Selo ha eseguito autonomamente la revisione

---

consultare: Reiß, K. e H. Vermeer. (2014). *Towards a general theory of translational action. Skopos theory explained*. Londra e New York: Routledge.

<sup>180</sup> Mangiron, C. e M. O'Hagan. (2006). *Op. cit.* 11.

<sup>181</sup> Mangiron, C. e M. O'Hagan. (2006). *Op. cit.* 16-19.



del gioco tradotto, così da accertarsi di eventuali errori commessi e verificare la qualità del lavoro prodotto.<sup>182</sup>

2.1.8 *C'è stato un contatto, una collaborazione con la casa di sviluppo? Se sì, di che tipo?*

La base di questa domanda è duplice. Da un lato, c'è la questione delle implicazioni legali della traduzione amatoriale di videogiochi. Come illustrato nel Capitolo I, il contatto dei romhacker con la casa di sviluppo o l'editore può svilupparsi in due modi: il primo è che si evitano a vicenda, quando la traduzione amatoriale di un gioco è considerata come tollerabile, per quanto mai benvenuta. Il secondo modo consiste in una richiesta di *cease and desist* da parte della casa di sviluppo o dell'editore, che intima ai volontari di cancellare il progetto in corso o di subirne le conseguenze legali (vedasi l'esempio di *RPG Maker* nel Capitolo I). Dall'altro lato, mi sono domandato se vi è una cooperazione tra lo sviluppatore e il traduttore amatoriale, quali risorse sono state condivise e il fine accordato tra le due parti. In nessun caso documentato nella letteratura accademica c'è una collaborazione tra lo sviluppatore e il gruppo di traduzione non professionale. Ipotizzo che la prospettiva di pubblicizzazione di un titolo presso un *target locale* tramite una traduzione amatoriale non sia sufficiente a giustificare l'alterazione della proprietà intellettuale. Nondimeno, una modifica della ROM con il consenso dell'autore permetterebbe di rispettare il *Digital Millennium Copyright Act* (1998).

Anche dal punto di vista professionale, il contatto tra lo sviluppatore o l'editore e il localizzatore non è scontato. Anzitutto, secondo Corliss<sup>183</sup> una parte degli sviluppatori attribuisce alla localizzazione del proprio prodotto un'importanza secondaria, divenendo persino una seccatura nel peggiore dei casi. Molti altri attori dell'industria ne comprendono invece le potenzialità e la prendono in considerazione sin dalle prime fasi della produzione di un gioco. Complessivamente, Mangiron<sup>184</sup> definisce la localizzazione videoludica un "male

---

<sup>182</sup> Vazquez Calvo, B. (2019). "Fan translation of games, anime and fanfiction", in *Language learning & technology* 23(1). 59-60.

<sup>183</sup> Corliss, J. (2007). *All your base are belong to us! Videogame localization and thing theory*. Online su: <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>

<sup>184</sup> Mangiron, C. (2018). *Op. cit.* 123.

necessario” per aumentare il margine dei profitti. Nella elaborazione della domanda 2, ho presentato i modelli di localizzazione. Ho spiegato che vi sono due tipi di contatto e collaborazione tra sviluppatore/editore e traduttori. Nel modello in-house, lo sviluppatore lavora a stretto contatto con i traduttori ingaggiati, li recluta per ogni lingua di destinazione, incarica un coordinatore, fornisce loro il kit di localizzazione e la versione originale del gioco con cui familiarizzare prima della traduzione. Nel modello outsourcing, la collaborazione tra team di sviluppo e team di localizzazione non è stretta e il contatto avviene principalmente tramite il coordinatore.

#### *2.1.9 Quanto tempo a disposizione hai/avete avuto per localizzare il gioco?*

L’intento della domanda è indagare più a fondo nella condizione di lavoro a cui è soggetto chi traduce un gioco come atto volontario a fronte di chi lo fa con un fine commerciale. L’analisi dei tempi concessi per completare i progetti può fornire spunti per migliorare sia la condizione lavorativa nel settore sia, di conseguenza, l’esperienza del giocatore. Ipotizzo che ad una serena condizione lavorativa corrisponda un prodotto finale migliore.

Come evidenziato dagli studi degli autori che ho menzionato sin ora nel presente Capitolo, la traduzione non professionale di un videogioco è dedicata spesso a giochi non più commercializzati<sup>185</sup> o comunque pubblicati ben prima che il progetto di traduzione abbia inizio, perciò i romhacker hanno un ammontare indefinito di tempo per giocare al videogioco in lingua originale. Anzi, è proprio il fatto che lo hanno amato nella SL (o in una lingua-ponte, come l’inglese; è l’esempio del caso di studio Danganronpa) uno dei motivi per cui decidono di esportarlo presso la loro comunità linguistica locale. Il traduttore amatoriale ha avuto il tempo di studiare il gioco sia dal punto di vista linguistico che informatico:

“Thus, some fans started to study the structure of the ROM data of their favourite games, developing tools everybody could use to do fan translations.”<sup>186</sup>

---

<sup>185</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 180.

<sup>186</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 169-170.

Nel corso degli anni, con l'esperienza, si è assistito empiricamente ad un acuirsi della divergenza tra localizzazione professionale di videogiochi e translation hacking. La traduzione con un fine commerciale assegna la priorità all'adattamento del prodotto sulla base delle richieste del mercato di destinazione affinché sia percepito come un'opera locale e non una traduzione. Spesso il localizzatore lavora seguendo scadenze pressanti e senza un contesto adeguato, in ispecial modo nel modello sim-ship.<sup>187</sup> I fan se ne accorgono, al punto che, secondo Newman<sup>188</sup>, sanno distinguere tra innocenti incoerenze in una narrativa pur autentica dal punto di vista autoriale e semplici prodotti di una traduzione insensibile. Lo scopo del presente saggio è lungi dall'essere accusatorio; ci si limita a gettare luce sulle differenze essenziali tra l'attività professionale su base commerciale e quella amatoriale su base volontaria. Mangiron<sup>189</sup>, riprendendo la spiegazione sui modelli di localizzazione secondo il criterio temporale, sostiene che, nel modello outsourcing, il completamento del progetto di localizzazione deve precedere il rilascio internazionale multilingue del videogioco, perciò i tempi di traduzione sono molto limitati. I localizzatori cominciano a lavorare mentre il gioco viene progettato, perciò da un lato i professionisti della traduzione non possono familiarizzare con il prodotto in SL, causando un botta e risposta con gli sviluppatori per chiarimenti linguistici e contenutistici, dall'altro lato le stringhe sono soggette a continue modifiche che, per quanto naturali in un processo creativo, non fanno che allungare i tempi. Nel modello in-house, il workflow segue tempistiche più simili alla traduzione non professionale. Il processo di localizzazione comincia molto dopo l'uscita in lingua originale del videogioco, i traduttori hanno tempo per giocare e prendere confidenza con ogni aspetto di esso, creare glossari e, dopo la prima traduzione, revisionarsi le parti tradotte a vicenda per una coordinazione, coesione e coerenza intratestuale migliore. La differenza principale tra la traduzione non professionale e la localizzazione in-house è che in quest'ultima i traduttori sono impiegati della casa di produzione e, come tali, sono obbligati da contratto ad iniziare a lavorare quando richiesto. Non hanno lo stesso

---

<sup>187</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.*

<sup>188</sup> Newman, J. (2008). *Playing with videogames*. Londra e New York: Routledge. 65.

<sup>189</sup> Mangiron, C. (2007). *Op. cit.* 308-311.

marginale di libertà nello scegliere i giochi su cui lavorare e devono comunque rispettare scadenze, standard professionali e aspettative del mercato.

#### *2.1.10 Hai/avete avuto modo di giocare al prodotto finito in lingua originale prima di tradurre?*

Questa domanda si ricollega direttamente alla problematica della domanda 8. Se il traduttore professionista si assume il compito di tradurre un gioco in commercio da molti anni o, addirittura, non più disponibile per l'acquisto, e non lo fa perché ingaggiato da qualcuno o per ritorno economico, si deduce che necessariamente ha avuto modo di apprezzarlo al punto da fornirne una traduzione non esistente o, secondo il suo punto di vista, carente. Di conseguenza, ha potuto giocare al prodotto in lingua originale. La ragione per cui familiarizzare con un gioco prima di tradurlo è importante è che permette di studiare la storia, i personaggi, le meccaniche di gioco, le peculiarità di registro, terminologiche o linguistiche in senso ampio, ma anche di verificare aspetti più tecnici come la visualizzazione del testo nei riquadri e i font utilizzati. Secondo Tarquini<sup>190</sup>, la gestione appropriata degli aspetti dell'internazionalizzazione e della localizzazione influisce sulle limitazioni e le strategie in fase di traduzione. I videogiochi contengono linguaggio, messaggi e istruzioni simili a quelli trovati nei software di utilità. Non poter analizzare tutti i fattori elencati sin ora e rimanere flessibili in vista di probabili modifiche al gioco ancora in fase di programmazione costituisce ciò che viene definita *blind localisation*<sup>191</sup>, traducibile come localizzazione cieca o a scatola chiusa. Poter accedere alla versione originale del gioco permetterebbe di ascoltare i dialoghi parlati e osservare le scene animate, elementi non disponibili nelle stringhe testuali. Inoltre, Tarquini<sup>192</sup> fa notare che i videogiochi richiedono strategie di localizzazione diverse a seconda dei generi e tipi testuali ivi contenuti, del tipo di estrazione anagrafica e sociale e, naturalmente, dell'elemento da tradurre (manuale, dialogo, interfaccia utente, file ReadMe, ecc.). O'Hagan e Mangiron<sup>193</sup> spiegano che, benché

---

<sup>190</sup> Tarquini, G. (2014). "Translating the onscreen text blindfolded: possibilities and impossibilities", in C. Mangiron, P. Orero e M. O'Hagan (2014). 150.

<sup>191</sup> Dietz, F. (2006). "Issues in localizing computer games", in K. J. Dunne (2006). *Perspectives in localization*. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins. 121-134.

<sup>192</sup> Tarquini, G. (2014). *Op. cit.* 151-152.

<sup>193</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 118.

il modello di outsourcing sia ottimale per garantire il gioco nelle versioni tradotte sin da subito, vi sono effetti collaterali da non sottovalutare, tra cui la traduzione di testo che sarà scartato in un momento successivo. Il modello di pubblicazione simultanea ha lo svantaggio che il team lavora con un testo incompleto ed instabile, soggetto a molte modifiche in SL da parte degli sviluppatori. Questo implica che i file da tradurre potrebbero non essere inclusi alla fine, costringendo a ritradurre parti dello script a causa di cambiamenti all'ultimo minuto. Ai localizzatori tocca anche lo stress aggiuntivo di lavorare senza poter giocare o anche solo vedere il gioco finito in lingua originale. Di conseguenza, le stringhe nei fogli di lavoro da tradurre risulteranno sconnesse e prive di contestualizzazione. Qui le memorie di traduzione sono utili, perché permettono ai localizzatori d'identificare le differenze tra le versioni del testo e conservare frammenti di traduzioni già fatte per riferimenti in sezioni successive.

Come ho già menzionato in precedenza nel capitolo, il modello di localizzazione in-house non permette ai giocatori di beneficiare del titolo tradotto simultaneamente a quello originale; toccherà attendere che il gioco riscuota successo commerciale nella SL prima di poterne vedere una traduzione. Il lato positivo è che i professionisti della localizzazione avranno modo di giocare al titolo in lingua originale, compilare glossari e guide redazionali sotto la supervisione della casa sviluppatrice.

#### *2.1.11 Hai/avete una formazione linguistica? Sei/siete un/dei giocatore/i appassionato/i?*

Ricollegandomi alla domanda 2, la formazione linguistica e la passione per l'oggetto di trattazione compongono due dei pilastri per il criterio di auto-selezione del traduttore non professionale. Mi sono domandato se la propensione verso l'attività amatoriale o professionale dipende da una formazione indipendente, maturata attraverso internet, contrapposta a quella accademica. Come ho già accennato nel Capitolo I, Koutsogiannis e Mitsikopoulou<sup>194</sup> presentano il web come

---

<sup>194</sup> Koutsogiannis, D. e B. Mitsikopoulou. (2004). "The internet as a glocal discourse environment", in *Language Learning & Technology* 8(3). 83–89.

un novello ambiente di alfabetizzazione e di apprendimento informale di lingue straniere. Hafner, Chik e Jones<sup>195</sup> sostengono che sia chi apprende lingue straniere sia chi le insegna devono tenere in considerazione l'alfabetizzazione digitale, cioè i metodi di lettura, scrittura e comunicazione resi possibili dai media digitali. Una formazione linguistica e la maturazione dell'interesse per la traduzione possono nascere dallo studio personale e spontaneo sulla rete poiché, come descritto da Antonini e Bucaria<sup>196</sup>, la crescente accessibilità di internet e l'avanzamento delle tecnologie digitali hanno amplificato i modi in cui gli utenti possono accedere ai contenuti audiovisivi. Vi è la preoccupazione, espressa da studiosi e professionisti della traduzione, riguardante la mancanza di qualificazioni professionali dei volontari, con il timore di conseguenze nefande per l'affidabilità dei loro prodotti. Tuttavia, è impossibile scartare i vantaggi della conoscenza specifica di un genere o videogioco da parte dei traduttori non professionisti. È uno strumento che compensa la mancanza di addestramento formale e che i traduttori professionisti non necessariamente hanno. A questo, Vazquez Calvo<sup>197</sup> aggiunge che i traduttori amatoriali apprendono empiricamente, man mano che svolgono l'attività, e grazie alle numerose interazioni sociali online. Ipotizzo che lo stesso metodo di apprendimento sia valido anche per chi è impegnato professionalmente nel settore; la questione meriterebbe una ricerca più approfondita. Vazquez Calvo riporta che il translation hacker da lui intervistato, soprannominato Selo, è madrelingua catalano e spagnolo e ha un livello B2 di inglese, con un'importante nota a pie' di pagina in cui vengono riportate informazioni come “informants' self-reported competence in the foreign languages they use for amateur translating”.<sup>198</sup>

Questo confermerebbe la nozione, ipotizzata precedentemente nel saggio, secondo cui il livello di proficienza del traduttore non professionale è percepito qualora non attestato da apprendimento formale. Selo, che opera dall'inglese allo spagnolo, scrive le sue traduzioni su due blog e quattro *thread* su forum online. Lo studioso

---

<sup>195</sup> Hafner, C., A. Chik e R. H. Jones (2015). "Digital literacies and language learning", in *Language learning & technology*, 19(3). 1.

<sup>196</sup> Antonini, R. e C. Bucaria (2016). *Op. cit.* 10-11.

<sup>197</sup> Vazquez-Calvo, B. (2019). *Op. cit.* 50.

<sup>198</sup> Vazquez-Calvo, B. (2019). *Op. cit.* 67.

lo ha contattato attraverso [romhacking.net](http://romhacking.net), una comunità internazionale di videogiocatori che pubblicano *translation hack*.

Per quanto riguarda l'esperienza da giocatore come base dell'attività di volontariato, essa viene sottolineata come importante già da O'Hagan<sup>199</sup>, la quale sostiene che l'essere un giocatore appassionato è imprescindibile per il ROMhacking, specie perché le esperienze accumulate dai giocatori servono a creare basi di conoscenza su risorse online, fonti indispensabili per chi vuole approcciarsi alla traduzione di un titolo. Antonini e Bucaria<sup>200</sup> aggiungono che il valore intrattenitivo puro è una delle ragioni per cui si traduce in via non professionale (altre cause possono essere, ad esempio, preoccupazioni sociopolitiche e l'attivismo).

La formazione linguistica e l'esperienza da giocatore sono aspetti fondamentali anche se si vuole intraprendere la carriera di localizzatore professionista. Delle due componenti, esamino per prima l'esperienza come videogiatore. Mangiron (2007) spiega che la familiarità con la cultura videoludica è di importanza essenziale per trasferire l'esperienza pensata dagli sviluppatori ai giocatori della *target locale*. Certe abbreviazioni, tecniche e oggetti, ricorrenti in molti videogiochi, si apprendono giocando tanto in entrambe le lingue; vedasi, ad esempio, il famosissimo acronimo *HP*, *health points*. Conoscere il medium videoludico significa sapere quali sono le aspettative dei giocatori e cosa privilegiare durante la localizzazione. I giocatori sono spesso critici severi e notano subito gli errori di traduzione. Possono facilmente influenzare altri giocatori sull'acquisto o meno di un titolo. O'Hagan e Mangiron sono molto chiare in merito:

While some companies do not require previous professional experience in the field they emphasize that applicants must be avid gamers, and they consider a solid knowledge of game culture to be more important than translation expertise in the area.<sup>201</sup>

Benché alcune compagnie non includano tra i prerequisiti per candidarsi una esperienza professionale pregressa, specificano sempre che i candidati devono essere avidi giocatori. Una base di conoscenza della cultura videoludica è più

---

<sup>199</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 96.

<sup>200</sup> Antonini, R. e C. Bucaria (2016). *Op. cit.* 11.

<sup>201</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 244.

importante dell'esperienza come traduttore nel campo. La conoscenza in materia diviene ancora più importante allorché il team di localizzazione si ritrova a dover tradurre a scatola chiusa, cioè senza informazioni contestuali e materiale di familiarizzazione, per aiutare l'intuizione con basi gnoseologiche. Per quanto riguarda la formazione linguistica, la mia ipotesi è che una formazione universitaria nella scienza della traduzione sia essenziale come punto di partenza, ma senza molti approfondimenti è insufficiente. A riprova di ciò, Kiraly<sup>202</sup> distingue tra competenza del traduttore e competenza di traduzione. Quest'ultima include la capacità di discernere un testo scritto in una lingua e produrre un *target text* (TT) adeguato sulla base dell'originale. La competenza di traduzione, secondo lo studioso, non è sufficiente per garantire un servizio di qualità. Per fare ciò, il localizzatore deve essere preparato a sfruttare pienamente le risorse del settore, a cercare rapidamente informazioni su molti argomenti, a giustificare le proprie scelte linguistiche, a negoziare e collaborare con i colleghi per portare a termine il compito. Bernal Merino (2015), O'Hagan e Mangiron (2013) sottolineano anche l'importanza crescente di aggiornare l'offerta formativa universitaria a questo sbocco nel campo della traduzione, fornendo agli studenti alcuni strumenti importanti per approcciare il mondo del lavoro da localizzatore di videogiochi.

Nel Capitolo III confronterò le ipotesi e la letteratura accademica presentate ora con le interviste effettuate ai tre traduttori al fine di confermarle o confutarle.

---

<sup>202</sup> Kiraly, D. (2000). *A social constructivist approach to translator education: empowerment from theory to practice*. Manchester e Northampton: St. Jerome. 10.



## CAPITOLO III

### RISULTATI DELLE INTERVISTE E DISCUSSIONE

Nel Capitolo II sono stati descritti i videogiochi oggetto dei casi di studio, le loro trame, i loro *gameplay* e accenni della loro storia editoriale, dopodiché è stata analizzata la metodologia attraverso la quale ho costruito l'intervista ai traduttori delle versioni italiane, presentando le mie ipotesi e gli estratti di letteratura accademica che le corroborano. Nel presente Capitolo, sono esposte le risposte dei tre traduttori domanda per domanda e verifico se esse confutano o confermano le mie teorie.

#### **1. Confronto tra le ipotesi avallate dalla letteratura accademica e le risposte fornite**

Per ogni domanda, sono presentate le risposte una alla volta precedute da una lettera. Ad ogni lettera è associata uno degli intervistati. A è Neve Valkoinen, traduttore italiano di *The House in Fata Morgana*; B è Liquid Snake! del gruppo All-ice Team, che ha tradotto in italiano *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*; C è Francesco Riccobono della Keywords Studio, membro del team di localizzazione italiana ufficiale di *The Walking Dead: Final Season*. Nelle sottosezioni a seguire, le risposte degli intervistati saranno prima riportate e poi confrontate con le ipotesi del Capitolo II.

##### *1.1 Hai cooperato con qualcuno per tradurre il gioco in italiano?*

A - "Il lavoro principale di traduzione e adattamento l'ho svolto da solo. Ho avuto però due persone che mi hanno aiutato durante i lavori: la mia collaboratrice principale è stata Silvia Staniscia, che si è occupata della prima revisione e che ha funto da consulente per tutta la durata dei lavori; e poi Maria Luisa Piemontese, che mi ha aiutato nell'analisi del testo inglese del gioco, oltre che nella traduzione di molti passaggi del testo originale giapponese, nei casi in cui avevo bisogno di

conoscere le espressioni originali per capire meglio cosa l'autore volesse esprimere inizialmente."

B - Come ho spiegato nel Capitolo II, questa è l'unica domanda che non ho posto a Liquid Snake! poiché sin dall'inizio sapevo che parlava a nome di All-ice team, a differenza di Francesco Riccobono che, pur avendo collaborato con una squadra, ha parlato solo a nome proprio. Ho quindi posto a Liquid Snake! la domanda 1.5 del Capitolo II, di seguito segnata come paragrafo 1.2.

C - "Sì, ci siamo avvalsi di un team professionale che ha svolto sia la fase di traduzione, sia quella di revisione."

La risposta di A conferma la ipotesi della domanda 1 del Capitolo II, nella sezione 2.1.1. Il *translation hack* o *ROMhack*<sup>203</sup> è un processo collaborativo facilitato dalla tecnologia.<sup>204</sup> Il traduttore qui lavorò perlopiù da solo al processo di stesura del TT e non in gruppo, secondo la dicotomia proposta<sup>205</sup> da Muñoz Sánchez (2009). È curioso notare, infatti, che la traduzione ad opera di un solo volontario ricalca il caso della *fan translation* di *Secret of Mana* (1993).<sup>206</sup> A ricevette però aiuto da parte di membri della comunità virtuale<sup>207</sup> di *The House in Fata Morgana*, come i traduttori intervistati da Vazquez Calvo (2019). Si conferma quindi la traduzione non professionale come *participatory engagement*<sup>208</sup> o impegno collaborativo che, secondo la definizione di O'Hagan (2009), indica la partecipazione attiva e profonda degli utenti ai media di cui, solitamente, sono solo fruitori.<sup>209</sup> L'aiuto fornitogli non consta qui della collaborazione di un traduttore e di un *hacker*, come teorizzato da Mangiron e O'Hagan (2013)<sup>210</sup>, bensì riguarda la condivisione di nozioni, l'analisi del ST propedeutica alla traduzione, sia in inglese sia in giapponese, e la revisione del testo tradotto. La presenza di persone auto-selezionatesi come revisori conferma la teoria di Díaz Cintas e Muñoz Sánchez (2006), secondo cui la figura del revisore

---

<sup>203</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 107-108.

<sup>204</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 101.

<sup>205</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 171.

<sup>206</sup> Ibid.

<sup>207</sup> Rheingold, H. (1993). *Op. cit.*

<sup>208</sup> Antonini, R., L. Cirillo, L. Rossato e I. Torresi (2017). *op. cit.* 2.

<sup>209</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 96.

<sup>210</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 300.

amatoriale interviene qualora il traduttore non sia madrelingua della SL.<sup>211</sup> Questo tipo di aiuto fa di tutti e tre i collaboratori dei *prosumer*, termine che unisce *producer* e *consumer*, cioè consumatori che partecipano attivamente all'opera prediletta.<sup>212</sup>

La risposta di C conferma la mia ipotesi: la localizzazione professionale di videogiochi coinvolge diversi professionisti in ogni fase del processo, quindi includendo traduzione e revisione, come descritto da Bernal Merino (2015), Mangiron e O'Hagan (2013).

*1.2 Come vi siete suddivisi i ruoli nella squadra? Altrimenti, avete diviso i compiti in base alla sezione del gioco? O avete seguito un altro criterio?*

B - "Prima di entrare nel team ogni membro ha dovuto specificare il ruolo per il quale si candidava. Pertanto, i ruoli sono più o meno stabiliti fin dall'inizio. Una volta nel team è possibile scegliere il progetto e i capitoli su cui si vuole lavorare."

Questa risposta confuta la teoria del criterio di pura auto-selezione dei traduttori amatoriali<sup>213</sup> proposta da O'Hagan (2009). Al posto della semplice auto-selezione, vediamo un punto d'incontro tra essa e un reclutamento simile a quello del settore professionale. I membri della squadra si suddivisero i compiti secondo le competenze percepite o, in altre parole, secondo il proprio punto di forza.<sup>214</sup> La spartizione tattica dei ruoli nella squadra, cioè orientata a sfruttare al meglio le competenze dei membri per migliorare l'efficienza dell'operazione<sup>215</sup>, ricalca il caso della localizzazione giapponese del gioco di ruolo *EverQuest II* (2004), alla quale lavorarono ben dieci professionisti sotto la supervisione di un coordinatore.<sup>216</sup> La risposta di B rafforza la teoria di Bernal Merino (2015), il quale teorizza che, con l'evoluzione della localizzazione, cresce la necessità di specializzazione dei professionisti della traduzione. La sua ipotesi viene rafforzata perché ora investe

---

<sup>211</sup> Díaz Cintas, J. e P. Muñoz Sánchez. (2006). *Op. cit.* 45.

<sup>212</sup> Tapscott, D. e A. Williams. (2006). *Op. cit.*

<sup>213</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 97.

<sup>214</sup> Occorre notare che qui si analizza l'auto-selezione secondo il criterio della competenza e non, come esaminerò più avanti, la passione per l'opera da tradurre.

<sup>215</sup> Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Op. cit.* 209-211.

<sup>216</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 131.

anche il campo del *translation hacking*, segno di un importante punto d'incontro tra settore professionale e amatoriale. L'ipotesi della suddivisione dei ruoli nella traduzione amatoriale è già presa in considerazione da Mangiron e O'Hagan (2013), le quali definiscono la spartizione del lavoro come una scelta logica ma libera, nonché la diretta conseguenza della complessità di un videogioco, proponendo come esempio di base la cooperazione tra la figura dell'hacker e quella del traduttore.<sup>217</sup>

*1.3 Alcune pubblicazioni riportano che i traduttori amatoriali seguono una auto-selezione basata su conoscenze di settore, passione e competenze linguistiche. Come è avvenuto il processo di reclutamento?*

A - "Inizialmente il mio intento era quello di permettere ai miei soli amici stretti di fruire dell'opera, intento derivato dalla sola passione che provavo per essa. Era iniziato come un esperimento, e non era nemmeno previsto che coinvolgessi il team di sviluppo del gioco (essendo appunto un lavoro di cui avrei fatto esclusivo uso personale). Non ero convinto di riuscire a portare a termine quell'idea, anche perché non avevo mai messo alla prova le mie conoscenze linguistiche. Oltretutto non avevo una conoscenza ottimale della lingua inglese, e mi sono ritrovato a dover improvvisare, ridimensionando ciò che in parte già sapevo, e imparando man mano cose nuove, sia sulle lingue (compreso l'Italiano) che sulle metodologie per trasporre al meglio certi concetti. Solo col tempo mi son reso conto che le mie capacità erano buone abbastanza da potermi buttare nell'impresa, decidendo quindi di mettere in piedi un progetto più ambizioso—la realizzazione di una fan-translation indirizzata non solo ad un gruppo di amici, ma a chiunque avesse voluto leggerla."<sup>218</sup>

B - "Nel nostro blog abbiamo creato un articolo in cui sono specificati i requisiti per entrare nel team. Oltre a ciò, il candidato deve tradurre dall'inglese una sezione del gioco. Se la sua traduzione dovesse essere corretta e curata, ha buone probabilità

---

<sup>217</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 300.

<sup>218</sup> Nella domanda a Neve Valkoinen ho scritto auto-selezione anziché reclutamento.

di essere ammesso. Le candidature sono aperte a chiunque.  
<https://alliceteam.altervista.org/2019/04/18/cercasi-traduttori-e-grafici/>"

C - "Uno dei reparti della nostra azienda si occupa di selezionare dal nostro database le risorse più efficienti e compatibili con il tipo di progetto. La scelta segue all'incirca gli stessi punti cardine del lato amatoriale: affidabilità linguistica, competenza per il genere proposto e familiarità (come nel caso di più titoli di una determinata serie videoludica)."

L'inizio della risposta di A è molto importante perché confuta le motivazioni del traduttore amatoriale discusse nel paragrafo 2 del Capitolo I. Il traduttore non professionista qui iniziò a lavorare al progetto per permettere a se stesso e alla sua cerchia di amicizie di godere della traduzione italiana di *The House in Fata Morgana*. Il suo intento non era pedagogico, perché non tradusse per trasmettere ai giocatori italiani riferimenti culturali giapponesi, né di ottenere prestigio sociale grazie all'artigianalità, cioè non tradusse per ottenere riconoscimento dalla cerchia di fan per aver fatto il lavoro al posto di un'agenzia specializzata, come invece prescritto da Condry.<sup>219</sup> Il suo intento, almeno inizialmente, non era neanche migliorare il proprio livello di lingua e cultura inglese e giapponese grazie al processo traduttivo e alle interazioni online con altri appassionati<sup>220</sup>, come proposto da Vazquez-Calvo (2019). Voleva invece tradurre il gioco per la passione che prova per l'opera, quindi spinto da un senso di fedeltà verso di essa, così confermando la teoria di O'Hagan (2009) secondo cui il romhacking è sospinto da un interesse sostanziale verso l'argomento.<sup>221</sup> Continuando con la risposta di A, la traduzione sarebbe stata ad uso personale anche perché, inizialmente, non era così sicuro della propria padronanza della SL e del TT che avrebbe prodotto. Man mano che traduceva, il processo di apprendimento teorizzato da Vazquez-Calvo prese la forma di nuove strategie di traduzione e di una migliore conoscenza dell'italiano, rafforzando la fiducia di A nel buon esito dell'operazione. L'acquisizione di

---

<sup>219</sup> Condry, I. *op. cit.* 199-203.

<sup>220</sup> Vazquez-Calvo, B. (2019). "Fan translation of games, anime, and fanfiction", in *Language Learning & Technology* 23(1). 50.

<sup>221</sup> O'Hagan, M. (2009).*Op. cit.* 97.

consapevolezza trasformò il progetto amatoriale, rendendolo la traduzione italiana adottata ufficialmente dallo sviluppatore Novectacle.

La risposta di B rafforza la tipologia di reclutamento introdotta nella domanda precedente. Nonostante All-ice team sia un gruppo di traduzione amatoriale, l'auto-selezione non è sufficiente: chi si propone di entrare nel gruppo è un candidato che deve fornire motivazioni e svolgere anche una prova di traduzione. Solo in caso di esito positivo vagliato dal team il candidato può entrare a far parte del gruppo. Ne deduco che il criterio di ammissione è rigoroso perché vengono introdotti degli standard non dissimili dal settore della localizzazione. L'esistenza di standard nella traduzione non professionale di videogiochi confuta quella che Antonini et al. (2017) presenta come la concezione comune di traduttore amatoriale, cioè una persona non reclutata, non qualificata, non remunerata (per quanto ciò non attenga al punto presente) e che opera senza una serie di regole o standard di pratica.<sup>222</sup> Benché l'ammissione al team richieda una candidatura e un test di traduzione, essa è aperta a tutti, difatti B ha incluso nella risposta il link alla pagina relativa.

C lavora presso un *multi-language vendor*<sup>223</sup> (a volte indicato con l'acronimo MLV<sup>224</sup>), un'agenzia specializzata nei servizi linguistici in più lingue di destinazione. Uno dei suoi reparti si occupa di analizzare i professionisti disponibili più adeguati per la localizzazione di un titolo e di suddividerli nelle attività necessarie. Da questo è già possibile escludere che vi sia una forma di auto-selezione di traduttori e revisori. Al contrario, è confermata la teoria dell'impiego del modello di *outsourcing* descritto da Mangiron e O'Hagan (2013) e citato anche da Bernal Merino (2015), perché il *localisation vendor* viene incaricato dal cliente, solitamente l'editore del gioco, di ingaggiare i professionisti *freelance* per mansioni quali traduzione, revisione e doppiaggio.<sup>225</sup> Nonostante sia il modello di gestione della localizzazione di un gioco più comune nell'industria, presenta alcuni importanti limitazioni, tra cui il poco tempo a disposizione dei localizzatori per

---

<sup>222</sup> Antonini, R., L. Cirillo, L. Rossato e I. Torresi (2017). *Op. cit.* 7

<sup>223</sup> Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Op. cit.* 283.

<sup>224</sup> <https://www.lionbridge.com/blog/translation-localization/10-translation-localization-acronyms-you-need-to-know/>

<sup>225</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 116.

familiarizzare con il titolo da tradurre, l'incompletezza delle stringhe a cui si lavora, sfide tecniche e linguistiche e tempistiche ristrette. Approfondirò ognuna di queste tematiche nelle prossime domande. L'altro modello è chiamato *in-house*<sup>226</sup> ed è stato privilegiato per molto tempo dai maggiori sviluppatori ed editori giapponesi. Anziché affidare il progetto di traduzione a professionisti esterni, la casa di produzione se ne occupa in prima persona per tutte le lingue di destinazione, coordinando il processo dall'inizio alla fine. Queste aziende hanno un dipartimento interno di traduttori assunti a tempo pieno. Il caso di C non è quest'ultimo, poiché egli non menziona mai la collaborazione con lo sviluppatore ed editore Telltale.

Per quanto concerne le competenze da fare proprie nella professione della localizzazione, C non menziona nel dettaglio quelle che i reclutatori dell'azienda presso cui lavora privilegiano, per cui non è possibile stabilire se le competenze teorizzate da Mangiron (2007) e da me accettate come ipotesi siano esatte. Nondimeno l'intervistato assicura che sono apprezzate le stesse qualità cercate nella traduzione non professionale: "affidabilità linguistica, competenza per il genere proposto e familiarità (come nel caso di più titoli di una determinata serie videoludica)". Da questa risposta posso tracciare le somiglianze e le divergenze con le qualità del traduttore secondo lo studio<sup>227</sup> di Mangiron. L'affidabilità linguistica è associabile sia alla padronanza del linguaggio idiomatico sia alla creatività, perché un adattamento interlinguistico fluente e naturale, finalizzato all'attraversamento delle barriere culturali, è importante per cucire il videogioco su misura del cliente, specialmente se si adotta una strategia di traduzione addomesticante. Al fine di chiarire l'importanza dell'affidabilità linguistica, ricordo che l'addomesticamento è una strategia di traduzione improntata alla trasparenza e alla fluidità, cioè uno stile che minimizza l'estraniamento che il testo di partenza può causare ai lettori della lingua di destinazione. L'estraniamento culturale viene ridotto attraverso la trasformazione, se non l'eliminazione, di specifiche peculiarità del ST.<sup>228</sup> Affidabilità significa esperienza e sensibilità linguistica, abilità sviluppate da C

---

<sup>226</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 121.

<sup>227</sup> Mangiron, C. (2007). *Op. cit.* 306-323.

<sup>228</sup> Yang, W. (2010). "Brief study on domestication and foreignization in translation", in *Journal of Language Teaching and Research* 1(1). 77-80.

secondo la modalità che sarà esaminata nel sottoparagrafo 1.11. Per creatività, invece, Mangiron (ibid.) intende l'immaginazione adatta a creare giochi di parole e battute nelle versioni tradotte dei giochi. Proseguendo con la seconda qualità elencata da C, la competenza per il genere proposto fa riferimento al genere della traduzione videoludica e, più in generale, audiovisiva. Per questa ragione, è equiparabile alla familiarità con la traduzione su schermo, cioè sottotitolazione e doppiaggio. Da quest'ultimo punto di vista, vediamo elementi come l'attenzione alla sincronia labiale, la sincronizzazione dei sottotitoli con gli interventi dei personaggi e la coerenza della traduzione per il doppiaggio e per il sottotitolo. Dal punto di vista della sottotitolazione, ci sono le questioni della condensazione e del bilanciamento tra resa fedele e limitazioni pratiche. Strettamente collegata alla familiarità con la traduzione su schermo, perciò sempre inerente alla competenza di genere, è la creatività. Se è vero che questa caratteristica è stata già presentata in riferimento all'affidabilità linguistica, è anche vero che le qualità del traduttore non sono divisibili in compartimenti stagni, bensì s'intersecano. Infine, C parla di familiarità, con l'esempio di più "titoli di una determinata serie videoludica". Qua l'intervistato intende la terminologia, perché compilare glossari è uno strumento, impiegato nella localizzazione quando ve n'è la possibilità, ottimale per garantire coerenza traduttiva tra titoli diversi di una stessa serie.<sup>229</sup> A questa competenza Mangiron (2007) corrisponde la conoscenza della terminologia generale dei software e specifica delle piattaforme di gioco, così come la conoscenza della cultura videoludica. I videogiochi constano di una terminologia essenziale comune e ricorrente da tenere a mente sempre; alcuni degli esempi più comuni sono *save*, *delete*, *cancel*, *health points* (HP) e *mithril*, solitamente tradotti con salva, cancella, annulla, punti vita o punti salute e mithril.

*1.4 Hai/avete seguito delle linee guida, linguistiche o extralinguistiche, durante il processo di traduzione? Come sono state redatte?*

A - "Diciamo che per gran parte del tempo in cui ho svolto il lavoro non ho seguito alcuna linea guida. Come detto, il progetto è iniziato improvvisando, e solo facendo

---

<sup>229</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 128-130.



un passo alla volta mi sono accorto di quali fossero gli elementi da tenere sott'occhio, i punti su cui ritornare per non perdermi per strada—ma oltre a dover prestare una maggiore attenzione e ad avere maggior ordine nell'organizzazione del lavoro ho dovuto solo prendere molti appunti, senza aver avuto bisogno di redigere un vero e proprio "piano d'azione", per così dire."

B - "Man mano che avanzavamo con i progetti, ci siamo accorti che ciò che noi davamo per scontato non lo è per altri. Di conseguenza abbiamo scritto una lista di consigli basandoci sugli errori più comuni in cui ci siamo imbattuti. Ecco un estratto:

"Tradurre non significa semplicemente tradurre ogni singola parola, ma prendere una frase e convertirla in italiano facendo sì che non perda il significato originale e che risulti fluida e naturale.

Tradurre letteralmente raramente funziona, il più delle volte otterrai delle frasi poco fluide e innaturali. Con innaturali intendo dire che sembrano frasi generate da un traduttore automatico o da uno straniero che sta imparando italiano.

- Usare più sinonimi (tipo invece di usare sempre "davvero" cercare qualche sinonimo).

- Ricordarti di usare un vocabolario congruo al personaggio, non far usare parole "ricercate" a Komaru o a Hagakure e non far parlare Fukawa o Togami in maniera scurrile.

- La punteggiatura non deve per forza essere identica a quella inglese. Se in italiano non ha senso, cambiala o eliminala.

- Ricordati sempre di usare la È e non E'.

- Metti... lo spazio dopo i puntini se la frase continua subito dopo.

...Altrimenti, se la frase inizia coi puntini, non mettere lo spazio dopo.

- Se hai dei dubbi su come tradurre qualcosa, sentiti più libero di consultare il team.

- Attento a non tagliare via parte di una frase mentre traduci. Va bene riorganizzare la struttura delle frasi in italiano se necessario, ma attenzione a non perdere i significati originali per strada.

- Non rispettare sempre tutte le maiuscole inglesi. Mi spiego meglio, gli inglesi sono soliti mettere in maiuscole tutte le iniziali di un titolo es: "Super Highschool Level X". Non farlo anche tu, metti in maiuscolo la prima lettera del titolo e basta.

Per quanto riguarda la terminologia, invece, solitamente ne discutiamo prima di cominciare la traduzione e la scriviamo su un file di testo consultabile da tutti."

C - "In quanto coordinatore linguistico, è mio compito creare un documento di progetto in cui, dopo accurata analisi dei file via via ricevuti, vengono redatte tutte le informazioni linguistiche. Queste possono riguardare soluzioni terminologiche da seguire, come glossari o specifica terminologia di piattaforma, aspetti di background (derivanti dagli episodi precedenti nel caso di *The Walking Dead: The Final Season*), informazioni sulla caratterizzazione dei personaggi (raccolte e/o ricevute dal cliente), uno schema per determinare la maniera in cui i personaggi parlano fra di loro (se si danno del tu/lei), e via dicendo; normalmente ogni progetto prevede una serie di casistiche diverse."

La risposta di A è in linea con la mia ipotesi: il *translation hacking* non segue una procedura standardizzata di preparazione alla traduzione. L'intervistato non menziona l'operazione informatica proposta da Muñoz Sánchez (2009), secondo cui l'hacker che coopera con il traduttore decrittta il testo nella ROM attraverso un programma dedicato per renderlo comprensibile, per poi suddividere il blocco di testo in stringhe distinte.<sup>230</sup>

La risposta di B è molto interessante. Il suo gruppo di *ROMhacking* ha compilato in anni di attività una serie di linee guida specifiche, ma nessuno studio esaminato nel Capitolo II include questa possibilità. L'esperienza di B confuta l'ipotesi dell'assenza di una fase propedeutica nella traduzione amatoriale, poiché lo studio delle linee guida è una fase preparatoria al processo traduttivo, ponendosi in netto

---

<sup>230</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 171-175.

contrasto con l'esperienza di A. Le linee guida scritte sono trasversali e strategiche, cioè sono applicabili in tutti i videogiochi e servono a fronteggiare le sfide linguistiche e grammaticali più comuni.

- "Tradurre non significa semplicemente tradurre ogni singola parola, ma prendere una frase e convertirla in italiano facendo sì che non perda il significato originale e che risulti fluida e naturale."

Questa sembra essere stata assunta a teoria generale dell'azione traduttiva da parte del gruppo. Essa è subconsciousamente ispirata alla teoria dell'equivalenza dinamica o funzionale di Nida (1964, 1986), la quale, nella sua formulazione di base, recita:

"A translation of dynamic equivalence aims at complete naturalness of expression and tries to relate the receptor to modes of behaviour relevant within the context of his own culture."<sup>231</sup>

In aggiunta:

The translator must be a person who can draw aside the curtains of linguistic and cultural differences so that people may see clearly the relevance of the original message.<sup>232</sup>

- "Tradurre letteralmente raramente funziona, il più delle volte otterrai delle frasi poco fluide e innaturali. Con innaturali intendo dire che sembrano frasi generate da un traduttore automatico o da uno straniero che sta imparando italiano."

Questa linea guida, che ricalca la discussione sulla traduzione libera "contro" quella parola per parola<sup>233</sup>, scoraggia l'impiego di quest'ultima in quanto porterebbe alla produzione di un testo in una lingua che Osimo (2004) chiama traduttese, ovvero:

Prodotto di scarto di un processo traduttivo incompleto, consistente nel trasportare parola per parola, in modo acritico, il testo della lingua emittente nel testo nella lingua ricevente, senza trasformare il materiale verbale del

---

<sup>231</sup> Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating. With special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Leiden: Brill.

<sup>232</sup> Nida, E. A. e J. de Waard (1986). *From one language to another: functional equivalence in Bible translating*. Nashville: Thomas Nelson.

<sup>233</sup> Barbe, K. (1996). "The dichotomy free and literal translation", in *Meta* 41(3). 328-337.

prototesto in materiale mentale del traduttore e, quindi, trasformare questo materiale mentale in metatesto.<sup>234</sup>

Se lo *skopos* della traduzione è cucire il testo su misura del cliente del target locale, provocare estraniamento con un testo poco naturale è indesiderabile. Dalla risposta di B è possibile constatare che anche i traduttori amatoriali sono arrivati a questa conclusione.

- "Usare più sinonimi (tipo invece di usare sempre "davvero" cercare qualche sinonimo)."

Da qui in poi le linee guida sono meno concettuali e più tecniche. Secondo Mangiron (2007), una certa quantità di ripetizioni è inevitabile nella traduzione di videogiochi; e offre l'esempio della terminologia comune, come alcuni oggetti, abilità e abbreviazioni.<sup>235</sup> B, tuttavia, si concentra sulla ridondanza stilistica, suggerendo che un vocabolario ampio migliori il prodotto finale. Zlatnar-Moe (2010) sostiene una tesi simile, ponendo, nel suo caso, l'accento sulla traduzione dall'inglese allo sloveno ma includendo tutti i tipi e i generi testuali, quindi anche la traduzione di videogiochi.<sup>236</sup>

- "Ricordarti di usare un vocabolario congruo al personaggio, non far usare parole "ricercate" a Komaru o a Hagakure e non far parlare Fukawa o Togami in maniera scurrile."

Una delle strategie di caratterizzazione dei personaggi nei videogiochi è distinguerli per registro linguistico e vocabolario utilizzati<sup>237</sup> poiché, come si nota in *Danganronpa*, i protagonisti provengono da estrazioni sociali e culturali molto diverse e ciascuno di essi ha una personalità unica che deve rimanere impressa nella mente del giocatore. In giochi con un cast variopinto è importante, secondo l'intervistato, conservare le differenze tra i personaggi poiché, se tutti parlassero

---

<sup>234</sup> Osimo, B. (2004). *Manuale del traduttore. Guida pratica con glossario*. Milano: Hoepli. 320.

<sup>235</sup> Mangiron, C. (2007). *Op. cit.* 314-315.

<sup>236</sup> Zlatnar-Moe, M. (2010). "Repetition in English vs. non-repetition in Slovene: how different norms of good writing change the style of translated texts", in *Slovene Studies* 32(1-2). 3-17.

<sup>237</sup> Informazione costruita in 17 anni di esperienza da videogiocatore.

nello stesso modo, i giocatori nutrirebbero dubbi sull'autenticità dei dialoghi, godendo di un'esperienza diversa da quella ideata dagli sviluppatori.

- "La punteggiatura non deve per forza essere identica a quella inglese. Se in italiano non ha senso, cambiala o eliminala."

Questo suggerimento è coerente con la strategia di transcreazione elaborata da Mangiron e O'Hagan (2006, 2013), poiché il processo trasformativo permette ai traduttori un ampio margine di modifica del testo e una relativa libertà che include anche punteggiatura e sintassi.<sup>238</sup>

- "Ricordati sempre di usare la È e non E'."
- "Metti... lo spazio dopo i puntini se la frase continua subito dopo."
- "...Altrimenti, se la frase inizia coi puntini, non mettere lo spazio dopo."

Questi tre punti sono raggruppati insieme perché sono tutti utili consigli di correttezza grammaticale. Se il punto precedente riguardava la libertà accordata al traduttore, questi punti ricordano che la transcreazione non prescinde dal rispetto della grammatica e della punteggiatura italiane. Ciò è dimostrato dalla nozione<sup>239</sup> secondo cui i videogiocatori non notano quando la grammatica è corretta, ma indubbiamente notano quando è scorretta.

- "Se hai dei dubbi su come tradurre qualcosa, sentiti più libero di consultare il team."

Questo consiglio rafforza l'importanza, già dimostrata in questo capitolo, dell'impegno collaborativo con altri traduttori o membri della comunità virtuale, uno dei punti di forza della traduzione non professionale.

- "Attento a non tagliare via parte di una frase mentre traduci. Va bene riorganizzare la struttura delle frasi in italiano se necessario, ma attenzione a non perdere i significati originali per strada."

---

<sup>238</sup> Fernández Costales, A. (2012). "Exploring translation strategies in video game localization". *MonTi Monografías de Traducción e Interpretación*, 4. 394-395.

<sup>239</sup> Bernal Merino, M. (2015) *Op. cit.* 150.

Qui B parla della perdita di significato dovuta alla malleabilità, cioè alla possibilità di trasformazione, del testo da tradurre. La linea guida elaborata dal suo team suggerisce di non esagerare con la trascreazione, la quale annovera l'omissione tra le sue risorse. L'omissione consiste nell'esclusione di elementi da una traduzione per esigenze di comprensibilità o di limitazioni di spazio.<sup>240</sup> Mangiron e O'Hagan (2013) spiegano che l'omissione è una strategia di localizzazione lecita e non una sconfitta, a patto che il traduttore riesca a compensare con qualcosa di egualmente pertinente alla cultura d'arrivo per limitare il più possibile la perdita di informazioni.<sup>241</sup>

- "Non rispettare sempre tutte le maiuscole inglesi. Mi spiego meglio, gli inglesi sono soliti mettere in maiuscole tutte le iniziali di un titolo es: "Super Hightschool Level X". Non farlo anche tu, metti in maiuscolo la prima lettera del titolo e basta."

Questo punto si ricollega alle modifiche dalla grammatica inglese a quella italiana dovute alle convenzioni di scrittura. L'esempio fatto da B per comprendere l'approccio di All-ice team deriva sempre dal caso di studio *Danganronpa*.

- "Per quanto riguarda la terminologia, invece, solitamente ne discutiamo prima di cominciare la traduzione e la scriviamo su un file di testo consultabile da tutti."

Infine, B spiega che adoperano lo strumento del glossario nella fase preparatoria alla traduzione; esso è a disposizione del team intero. È interessante notare la somiglianza con la risposta di C alla domanda III, che pure menzionava implicitamente la creazione di glossari. Grazie all'esperienza, il team di traduzione amatoriale ha compreso come creare una risorsa terminologica utile che fa risparmiare tempo e crea coerenza intratestuale. Nella localizzazione professionale che segue il modello *in-house*, il team segue la stessa procedura propedeutica alla traduzione, come già descritto nel Capitolo II nel paragrafo 2.1.4. In questo caso c'è

---

<sup>240</sup> Van Oers, A. (2014). *Translation strategies and video game translation: a case study of Beyond Good and Evil*. In C. Mangiron, P. Orero e M. O'Hagan. (2014). 137.

<sup>241</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 173-176.

la fase di pre-localizzazione, che comprende la familiarizzazione con il videogioco, la creazione di glossari, la ricerca di informazioni, l'impostazione delle memorie di traduzione e altro.<sup>242</sup> Come spiegherò più approfonditamente più in là in questo capitolo, la stessa operazione non è disponibile seguendo il modello di *sim-ship* o *simultaneous shipment*.

La risposta di C conferma l'ipotesi della presenza di una fase di pre-localizzazione gestita dal coordinatore di progetto. Il suo ruolo è importante perché è incaricato dall'agenzia di creare il kit di traduzione, un pacchetto digitale contenente il materiale essenziale sul gioco da adattare. Tali informazioni consistono sia in ogni informazione reperibile online sia nel database terminologico dei precedenti titoli tradotti della saga, organizzato in glossari e memorie di traduzione. L'esperienza di C confuta quanto teorizzato da Mangiron e O'Hagan (2013) poiché loro sostengono che la scarsità di tempo a disposizione nel modello di *sim-ship* rende la creazione di glossari e un'adeguata familiarizzazione con il titolo prerogativa del modello *in-house*, come nel caso di *EverQuest II* (2004).<sup>243</sup> Quanto scritto dall'intervistato si ricollega inoltre all'esperienza di B sulla conservazione della caratterizzazione linguistica dei personaggi nella traduzione. La figura del coordinatore spiegata da C differisce da quella di Bernal Merino (2015), secondo cui il *coordinator* si concentra sulla verifica dei *bug report* (un foglio di lavoro con i bug riscontrati e come riprodurli<sup>244</sup>) da distribuire ai *tester* e sull'armonizzazione delle traduzioni in ogni lingua di destinazione.<sup>245</sup>

### 1.5 C'è stata una ricompensa, materiale o meno, per la traduzione?

A - " La traduzione è stata svolta senza compenso. Sul proprio sito web, Novectacle (software house del gioco) invitava gli appassionati a farsi avanti, qualora questi avessero voluto tradurre il gioco, specificando che non avrebbero però potuto pagarli monetariamente per il lavoro, ma che avrebbero permesso loro di ricevere regali vari, quali artwork dedicati o copie digitali dei loro titoli futuri.

---

<sup>242</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 128-130.

<sup>243</sup> Ibid.

<sup>244</sup> Bernal Merino, M. (2015). *Op. cit.* 195.

<sup>245</sup> Bernal Merino, M. (2015). *Op. cit.* 210.

Alla conclusione dei lavori, Novectacle ha realizzato un artwork per celebrare l'uscita della versione italiana, e ha inserito i nomi dei collaboratori che hanno lavorato alla traduzione nei titoli di coda del gioco. E sebbene non siamo stati pagati, Keika Hanada (il director del gioco) ci ha comunque regalato (a me e alla mia collaboratrice Silvia) una copia fisica del gioco."

B - "Mai. Traduciamo per passione, non lucriamo in nessun modo, tant'è vero che nel nostro blog non c'è pubblicità."

C - "Certo, il team è stato regolarmente pagato come da accordi contrattuali, seguendo la tariffa prevista in base al numero di parole del progetto."

Sia A che B confermano l'ipotesi secondo cui i traduttori non professionali di videogiochi agiscono su base gratuita e volontaria. Come è stato scritto nel paragrafo 2.1.5 del Capitolo II, Muñoz Sánchez (2009) ritiene che il *ROMhacking* sia tollerato proprio grazie a questa caratteristica. Tuttavia, è un'attività illegale secondo le leggi internazionali attuali<sup>246</sup> e i *translation hacker* devono interromperla se richiesto da chi detiene la proprietà intellettuale. La linea di demarcazione tra accettabilità e illegalità è discussa non solo da chi lavora nell'industria videoludica ma anche dagli appassionati.<sup>247</sup> La conferma del volontariato insito nella traduzione amatoriale porta alla luce altri problemi: la qualità e l'etica professionale in tale attività, oltre al futuro della traduzione come professione.<sup>248</sup> Antonini et al. (2016, 2017) spiegano che si tratta di fraintendimenti comuni: il traduttore non professionale è percepito a prima vista come una persona non remunerata, non reclutata, senza un codice di condotta e senza qualifiche o esperienza.<sup>249</sup><sup>250</sup> In realtà, chi traduce amatorialmente aderisce ai principi etici generici della traduzione, può avere esperienza, può essere reclutata e può anche essere pagata. Per quanto riguarda l'esperienza, la qualifica e il reclutamento, ho dimostrato in questo capitolo che esistono casi in cui i *translation hacker* devono superare un test per poter entrare a far parte di gruppi, creano linee guida di lavoro

---

<sup>246</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 181.

<sup>247</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 302.

<sup>248</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 98-99.

<sup>249</sup> Antonini, R. e C. Bucaria (2016). *Op. cit.* 9.

<sup>250</sup> Antonini, R., L. Cirillo, L. Rossato e I. Torresi (2017). *Op. cit.* 7-8.



man mano che accumulano esperienza e possono essere reclutati via internet. Ora A ha spiegato che lui e la sua collaboratrice riceverono un compenso sotto forma di copie fisiche del gioco e un'illustrazione digitale dedicata. Nell'introduzione a *The House in Fata Morgana* nel paragrafo 1.1 del Capitolo II ho scritto che il suo sviluppatore Novectacle ha un budget minimo per la localizzazione, tant'è che non sapeva se ci sarebbe mai stata anche solo una versione inglese.<sup>251</sup> Alla luce di questo, l'aver potuto offrire una copia fisica del gioco ad A come ringraziamento diventa ancora più significativo.

Né A né B parlano della ricompensa non materiale per il lavoro svolto, intesa come soddisfazione psicologica. Ammetto che è possibile che non vi si siano soffermati a causa della poca chiarezza da me espressa nella domanda. Tale appagamento è oggetto di discussione approfondita nel paragrafo sulle motivazioni dei traduttori amatoriali nella sezione 2 del Capitolo I.

Per quanto riguarda la risposta di C, è dimostrato il criterio di una tariffa direttamente proporzionale alla quantità di lavoro che l'agenzia di localizzazione deve svolgere. I dettagli riguardo le tariffe sono privati, tuttavia O'Hagan e Mangiron (2013) illustrano che l'investimento dell'editore è regolato da logiche di mercato. I fondi destinati alla localizzazione sono direttamente proporzionali al ritorno economico previsto. Maggiori sono i fondi, più numerosi saranno gli elementi traducibili. I livelli di localizzazione<sup>252</sup>, cioè le categorie di lavoro secondo la quantità di stringhe, si dividono in: nessuna localizzazione (titoli a budget ridotto venduti in lingua originale); localizzazione *box-and-docs* (si traduce la confezione e il manuale del gioco. Adottata per giochi con poco testo, le cui vendite sul mercato estero si limiterebbero a poche migliaia di copie); localizzazione parziale (il gioco è tradotto ma non è doppiato. Il doppiaggio viene tagliato per non dover lavorare sul *lip sync*, e la traduzione delle sequenze animate si poggia sui sottotitoli, così da ammortizzare i costi e risparmiare tempo); localizzazione completa o totale (il gioco è tradotto interamente e doppiato. È il tipo di progetto più costoso, perché, come

---

<sup>251</sup> <https://www.siliconera.com/financial-woes-strike-again-the-house-in-fata-morgana-localization-affected/>

<sup>252</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 141-142.

spiegato da Bernal Merino (2015), la registrazione del doppiaggio per ogni lingua richiede più tempo e denaro di ogni altro aspetto della localizzazione.<sup>253</sup>

#### *1.6 Chi ha svolto la revisione della traduzione? Sai dirmi come è stata svolta?*

A - " La revisione è stata eseguita più volte. La prima da Silvia, che però si ritrovava a leggere il gioco per la prima volta, e a cui non potevo dunque fare domande più specifiche durante la prima stesura (legate a dubbi grammaticali, principalmente). Così al fine di permetterle di godere comunque dell'opera, ho inserito delle postille colorate direttamente nelle didascalie del gioco, per quelle frasi verso cui nutrivo dei dubbi e che richiedevano una risoluzione nel momento in cui venivano lette. Per il resto, l'ho invitata a raccogliere degli screenshot laddove vi erano errori, insieme ad ogni suo dubbio legato a certe espressioni, annotandosi man mano tutto ciò che doveva essere ricontrollato, per poi condividere (solo dopo aver concluso la sessione di lettura) tutti gli screenshot e gli appunti raccolti tramite app di messaggistica, e da lì iniziavamo ad analizzare ogni singolo caso che richiedesse un'analisi più approfondita, aggiornando il testo man mano.

Dopo la sua revisione, ho riletto personalmente il testo due volte, per vedere se qualcosa potesse essere cambiato o corretto, sempre condividendo con Silvia tutti gli ulteriori dubbi che avevo e tutte le modifiche che eseguivo (così da verificarle insieme man mano), per poi passare il testo a due miei amici, Mariano Peluso e Massimo Iannetti, che hanno eseguito ciascuno la propria revisione del testo, sempre utilizzando gli stessi metodi per condividere errori e dubbi. Infine, ho personalmente riletto altre due volte il testo, per poi farlo rileggere un'ultima volta a tutti gli altri prima della pubblicazione."

B - "A occuparsi della revisione sono i membri con più esperienza che non hanno partecipato alla traduzione. Lavoriamo su testi in formato ".PO", questo consente ai revisori di avere nella stessa schermata i testi originali e quelli tradotti."

---

<sup>253</sup> Bernal Merino, M. (2015). *Op. cit.* 165.

C - " La revisione è stata svolta da parte del team a cui è stata affidata anche la traduzione. Da routine, sappiamo che si dividono sempre tra chi traduce e chi revisiona, così che i due ruoli non si accavallino."

La risposta di A differisce nel metodo rispetto alla proposta di Muñoz Sánchez (2009), il quale si limita a spiegare che, una volta completata la prima traduzione, inizia un lungo processo di *testing* per individuare e correggere eventuali errori e *bug* prima di poter creare la *patch* (un file di aggiornamento che aggiunge contenuti nuovi o migliorati<sup>254</sup>). La risposta di A si discosta anche dai progetti dei traduttori amatoriali intervistati da Vazquez Calvo.<sup>255</sup> In quest'ultimo caso, Selo, il ROMhacker, reinserì le stringhe tradotte nel codice ed eseguì un'auto-revisione solitaria giocando e facendo attenzione ai possibili errori sia linguistici che grafici. Più simile all'esperienza di A è quella di Nino, il fansubber, che revisionò la traduzione molte volte e aggiunse note accanto ai traduttori verso cui nutriva dubbi. In entrambi i casi, i traduttori lavorarono da soli. A, invece, si avvale pienamente dell'impegno collaborativo di una ristretta cerchia di appassionati dello stesso gioco. Il principale revisore lesse accuratamente ogni stringa tradotta e appuntò tutti i dubbi e le correzioni, in uno scambio proficuo<sup>256</sup> reso agile dalla tecnologia. Con lo stesso metodo, altre due persone eseguirono la revisione del gioco e il translation hacker la svolse altre due volte per poi far rivedere a tutti il copione un'ultima volta, per un totale di otto revisioni.

Anche la risposta di B si concentra su aspetti differenti dall'elaborazione di Muñoz Sánchez (2009), riprendendo il tema della divisione dei compiti per una migliore efficienza. La revisione riveste per All-ice team un ruolo talmente importante da essere riservata ai romhacker con più esperienza, i quali, come prerequisito, non devono aver partecipato alla traduzione per non esserne influenzati. Essi la svolgono nel formato .PO (*portable object*) in quanto facilmente modificabile con gli *editor* di testo e quindi utile per i traduttori e per gli informatici.<sup>257</sup> Dalla risposta

---

<sup>254</sup>

[https://www.gamasutra.com/view/news/181455/Indepth\\_A\\_simple\\_system\\_to\\_patch\\_your\\_game\\_content.php](https://www.gamasutra.com/view/news/181455/Indepth_A_simple_system_to_patch_your_game_content.php)

<sup>255</sup> Vazquez Calvo, B. (2019). *Op. cit.* 60-61.

<sup>256</sup> Vazquez-Calvo, B. (2019). *Op. cit.* 50.

<sup>257</sup> <https://www.simultrans.com/blog/what-are-.po-files>

di B si evince ancora una volta che la metodologia e gli standard di pratica sono tenuti in considerazione anche da chi traduce solo per passione.

C conferma l'ipotesi della presenza della fase di revisione nella localizzazione professionale, eseguita da una parte del team a cui è affidato esclusivamente o eminentemente questo compito. La revisione, anche detta *editing* o *proofreading*, è coordinata un po' diversamente a seconda che sia svolta secondo il modello di *outsourcing* o *in-house*.<sup>258</sup> Nel primo caso, è l'agenzia specializzata, o *vendor*, a dirigere la revisione, e investe una parte del team della responsabilità dei cambiamenti necessari a correggere eventuali errori e unificare lo stile e la terminologia. Nel caso del progetto *in-house*, invece, i traduttori sotto contratto con lo sviluppatore si revisionano vicendevolmente le parti localizzate. La risposta di C dimostra che il modello di *outsourcing* è correntemente impiegato nel settore.

*1.7 Qual è stato il workflow della traduzione? Quali sono le principali sfide linguistiche e tecniche che hai/avete affrontato?*

A - "Molto semplicemente ho tradotto il testo partendo dall'inizio, traducendo mano mano ogni frase, più che altro perché conoscevo il gioco abbastanza bene da non aver bisogno di dover rileggere tutto il contesto delle singole scene. Alla fine di ogni sottocapitolo controllavo il risultato direttamente *in-game* (rilegendolo interamente), così da sapere come sarebbe apparso nel gioco; avevo infatti accesso ad una versione del gioco i cui file di testo erano aggiornati in tempo reale ad ogni mia modifica. Potevo dunque verificare l'impostazione del testo e far caso a qualunque bug o problema visivo andasse segnalato o risolto nell'immediato.

In ogni caso, a livello linguistico ci sono stati ostacoli di vario tipo, principalmente legati alla grammatica italiana e al significato di molte frasi originali in inglese (a cui ho dovuto far fronte con l'ausilio di numerosi portali in giro per il web e con l'aiuto dei miei collaboratori, considerato il mio livello in entrambe le lingue, non proprio alto). Ma direi che la sfida più grande è stata una in particolare: la storia ci pone nei panni di un personaggio di cui non conosciamo identità, nome o sesso, e gli altri personaggi che parlano con il nostro protagonista (che invece sanno chi egli

---

<sup>258</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 134.

sia) ci parlano senza sottolineare appunto il sesso. Questo almeno è ciò che succedeva in origine nella versione inglese, lingua in cui è più facile nascondere il genere. In italiano abbiamo dovuto rendere tutte le frasi incriminate prive di qualsivoglia riferimento al genere del personaggio, appunto per nascondere l'informazione al lettore, che lo scoprirà solo in fase avanzata. Tentare di non rendere forzate tutte queste frasi è stata senz'altro la parte più ostica, ma ci sentiamo incredibilmente soddisfatti del risultato."

Riguardo alle difficoltà tecniche riscontrate: "molte, a dire il vero. Frasi che non rientravano nel text box, maiuscole accentate che venivano visualizzate erroneamente, e bug vari... Avrei potuto limitarmi a tradurre lo script senza interagire sulle interazioni del gioco, ma ho preferito avere controllo totale senza disturbare il director<sup>259</sup>, e quindi tra un tentativo e l'altro son riuscito a padroneggiare da solo tutte le funzioni basilari, quali pausa di visualizzazione del testo, andare a capo, interruzione della pagina, ecc. Ho anche scoperto dei bug che erano rimasti nel gioco originale, prontamente notificati."

B - "Stabilite le terminologie da usare, ogni traduttore traduce la propria parte. Così come per la revisione, si lavora su testi in formato ".PO", prodotti dai programmi che creiamo per modificare il gioco. Le sfide linguistiche maggiori si riscontrano nei giochi di parole o significati prettamente legati alla cultura giapponese. Un esempio è quella della *gyaru*<sup>260</sup>, in italiano non c'è una corrispondenza esatta, perciò abbiamo dovuto scegliere il termine che secondo noi si avvicinava di più al suo significato, ovvero modaiola." [...] "Limitazioni tecniche? Spesso. Ad esempio poco spazio nelle immagini e nelle text box. Limiti di caratteri dovuti al codice di gioco. A volte siamo riusciti a risolverli mettendo mano al codice del gioco, altre volte, invece, abbiamo dovuto cavarcela con lo spazio a disposizione. Sicuramente una delle prime limitazioni riguarda il font: va modificato affinché abbia le lettere accentate."

---

<sup>259</sup> Qui il traduttore si riferisce al creatore del gioco, Keika Hanada.

<sup>260</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Gyaru>

C - "Pur essendo un gioco interamente basato su scelte di dialogo e una fitta narrazione, i file su cui abbiamo lavorato non seguivano alcuna sequenza, quindi era possibile ritrovarsi due frasi totalmente slegate una dopo l'altra. Per fortuna il cliente ci ha fornito una sorta di script, che però non sempre si è rivelato aggiornato.

La caratterizzazione dei personaggi è stata sicuramente uno degli aspetti più interessanti: Clementine non è più una bambina e, al contrario, si ritrova a dover badare al piccolo AJ. Un netto ribaltamento rispetto alla situazione del primo episodio che, da giocatore, mi ha molto toccato. Ma non sono mancati personaggi più adulti, anche abbastanza estremi visto il passato avuto con Clem, o i bulletti come Marlon.

Tra tutto però, direi che la difficoltà più grossa è stata il capire e adattare correttamente il sistema delle stringhe che chiamiamo compound, vale a dire parole che si mescolano tra di loro per creare stringhe di senso compiuto. Brevemente, dopo averle trovate casualmente nel file, abbiamo sensibilizzato il cliente per fornirci un possibile elenco di come queste avrebbero potuto combinarsi. Il sistema prevedeva l'unione di un verbo con un sostantivo, ma come ci insegna la nostra grammatica i nostri verbi possono essere transitivi o intransitivi, e se aggiungiamo la presenza di preposizioni standard ai verbi in inglese (che per noi cambiano in base al genere del sostantivo), e il dover risolvere tutte queste problematiche per tutte le lingue coinvolte... diciamo che non è stato semplice, ma sono soddisfatto del risultato finale!"

A spiega che il suo processo traduttivo poté godere di contestualizzazione poiché seguì l'ordine con cui il testo appare al giocatore, quindi le stringhe apparivano secondo un senso logico, e perché aveva già giocato al titolo, con cui aveva perciò un buon grado di familiarizzazione. La localizzazione professionale di un videogioco secondo il modello *sim-ship*, invece, non permette ai traduttori di giocare al gioco preventivamente<sup>261</sup> e le stringhe non sono presentate nell'ordine con cui appaiono in gioco, ma sono raggruppate secondo le esigenze di

---

<sup>261</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 118.

programmazione e di stesura dello script.<sup>262</sup> Come anticipato nella precedente risposta sulla revisione, A eseguiva auto-revisioni del testo inserito nel codice di gioco ad intervalli regolari, confermando la procedura adottata anche dal ROMhacker Selo.<sup>263</sup> Nella parte relativa alle difficoltà linguistiche, A sottolinea che è stato complesso decidere come trasferire la neutralità di genere del protagonista misterioso in italiano. Si tratta di un problema diffuso anche nella localizzazione professionale. Come è scritto nella guida (2020) a cura di Localize Direct, *multi-language vendor* di esperienza decennale<sup>264</sup>, l'italiano ha sostantivi solo al maschile o al femminile, perciò è necessario che lo sviluppatore dia adeguate indicazioni ai traduttori quando possibile.<sup>265</sup> Tarquini (2014) parla di questa sfida nella traduzione italiana di un non meglio specificato gioco di simulazione del 2008:

In the first case, the translator opted for the translation *Stai pronto, %PlayerName%! (Get ready, %PlayerName%!)*. However, the choice to make the gender of the player explicit through the use of the male adjective *pronto* (ready) may not be accurate, since it would not agree with a female player name.<sup>266</sup>

Dopodiché riporta le due strategie approntate per contrastare il problema. La prima è l'impiego di frasi di genere neutrale quando possibile, la seconda è la creazione di una colonna separata per la traduzione al femminile. A adottò la prima delle due soluzioni, seppur con grande sforzo, ottenendo un risultato di cui è soddisfatto. Dal punto di vista tecnico, A dovette affrontare uno dei problemi principali nella traduzione dei videogiochi, cioè la limitatezza dello spazio, perché in alcuni casi le sue stringhe tradotte non rientravano nei riquadri del gioco. Il limite rappresentato dallo spazio per la traduzione è menzionato, tra gli altri, da Fernández Costales (2012), secondo cui i pochi caratteri disponibili influenzano la traduzione di tutta l'interfaccia utente e del manuale<sup>267</sup>, da Tarquini (2014), che ne fa il fulcro di tutto il suo saggio<sup>268</sup>, e da O'Hagan e Mangiron (2013), che lo nominano parlando del

---

<sup>262</sup> Bernal Merino, M. (2015). *Op. cit.* 142-143.

<sup>263</sup> Vazquez Calvo, B. (2019). *Op. cit.* 59-60.

<sup>264</sup> <https://www.localizedirect.com/about>

<sup>265</sup> Localize Direct a cura di (2020). *Game localization: a guide to making the most impact with your cash.* 23.

<sup>266</sup> Tarquini, G. (2014). *Op. cit.* 163.

<sup>267</sup> Fernández Costales, A. (2012). *Op. cit.* 395.

<sup>268</sup> Tarquini, G. (2014). *Op. cit.* 149-173.

testo di gioco come elemento traducibile. Della visualizzazione errata delle lettere accentate parla anche Muñoz Sánchez (2009) con riferimento proprio alle correzioni da fare nella traduzione amatoriale.<sup>269</sup> Come ultimo appunto, A spiega che ha imparato alcune funzioni basilari di individuazione degli errori e di modifica del codice, il che rafforza ulteriormente la teoria dell'apprendimento nel ROMhacking.<sup>270</sup>

Il team di B sfruttò la suddivisione del lavoro tra i traduttori e dell'impiego di file in formato .PO come nella revisione (vedere la risposta precedente per ulteriori informazioni). Le sfide linguistiche affrontate, cioè i giochi di parole e i riferimenti culturali giapponesi, dimostrano che la volontà di trovarne dei traduttori efficaci è propria non solo dei localizzatori professionali ma anche dei translation hacker. I giochi di parole costituiscono uno degli elementi traducibili più interessanti, perché scatenano la creatività di chi localizza. Secondo Bernal Merino (2008), questo accomuna la localizzazione di videogiochi con la traduzione di libri per bambini, poiché richiedono un eguale livello d'inventiva. Lo studioso segnala che la creatività del traduttore è talmente importante che alcune agenzie di localizzazione fanno svolgere esercizi di traduzione creativa ai candidati.<sup>271</sup> Mangiron e O'Hagan (2013) riportano l'esempio del titolo giapponese 零 [zero] (2001), rinominato *Fatal Frame* per il mercato nordamericano e *Project Zero* per Europa e Australia. Il gioco di parole è nel titolo originale:

The original Japanese title reportedly refers to “a void” in reference to the ephemeral presence of a spirit and suggests a play on words, as the original title 零, when pronounced as “rei”, is the homophone of the Japanese word 霊 for “spirit” or “ghost”.<sup>272</sup>

Poiché il gioco di parole era impossibile da conservare in inglese, si optò per *Fatal Frame* nella versione nordamericana, che fa riferimento alla fotocamera con cui Miku, la protagonista, usa per combattere e catturare i fantasmi. I traduttori della versione europea e australiana, invece, scelsero *Project Zero*, che, secondo le due

---

<sup>269</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 173-174.

<sup>270</sup> Vazquez-Calvo, B. (2019). *Op. cit.* 50.

<sup>271</sup> Bernal Merino, M. (2008). "Creativity in the translation of video games". *Quaderns de Filologia. Estudis literaris 13*. Londra: Roehampton University. 58.

<sup>272</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 212.



studiose, conserva il cinismo del titolo originale. In un altro esempio tratto dalla localizzazione della serie *Final Fantasy*, di cui si parla nel precedente studio *Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation* (2006), è menzionata una *katana* chiamata 花鳥風月 (*kachōfūgetsu*). Significa "fiore, uccello, vento e luna" ed è l'espressione giapponese per indicare le bellezze della natura. La transcreazione inglese è *Painkiller*, cioè antidolorifico o analgesico. Per quanto possa far sorgere interrogativi, il cliente l'ha accettata perché è parsa una soluzione adeguata alla cultura americana.<sup>273</sup> Questo dimostra che la creatività della traduzione è una sfida linguistica, come descritto da B, perché si deve spingere oltre la funzionalità e la logica. Bisogna comunque menzionare che ogni videogioco richiede un approccio su misura, perché ci sono giochi che, ad esempio, richiedono più ricerca che creatività, come nel caso di titoli pieni di riferimenti alla cultura popolare o di termini tecnici di settore.<sup>274</sup> Proprio da questo punto parto per descrivere la seconda problematica riscontrata da B: i riferimenti alla cultura giapponese. È lui a fornire l'esempio di uno dei personaggi di *Danganronpa*, Junko Enoshima, la quale porta il titolo di 超高校級の「ギャル」, tradotto letteralmente in inglese *Super High School Level Gyarū*. La *gyarū* (ギャル) è uno stile diffuso in Giappone in seguito al successo della serie americana *Baywatch* e, nello specifico, ispirato al personaggio interpretato da Pamela Anderson.<sup>275</sup> Chi si identifica come *gyarū* tinge i propri capelli di biondo o castano chiaro, porta un trucco pesante e ha un portamento esuberante.<sup>276</sup> Racchiudere tutto questo in una parola italiana non è stato semplice, ma All-ice team trovò un corrispettivo adeguato con modaiola (per intero Super modaiola liceale) mentre il termine nella localizzazione ufficiale inglese è *Ultimate Fashionista*. B non lasciò il termine giapponese *gyarū* perché sarebbe risultato oscuro a quasi tutti i giocatori italiani, e i traduttori di videogiochi, come detto in precedenza, hanno carta bianca nella trasformazione dei riferimenti culturali inefficaci.<sup>277</sup> Questo però non succede

---

<sup>273</sup> Bernal Merino, M. (2008). *Op. cit.* 61.

<sup>274</sup> Bernal Merino, M. (2007). "Challenges in the translation of video games". *Revista tradumatica Traducció i tecnologies de la informació i la comunicació* 5. 3.

<sup>275</sup> <http://diningwithdana.net/gyaru-ganguro-and-the-western-gaze/>

<sup>276</sup> <https://haenfler.sites.grinnell.edu/subcultures-and-scenes/gyaru/>

<sup>277</sup> Mangiron, C. e M. O'Hagan. (2006). *Op. cit.* 15.

sempre: i giocatori potrebbero voler sperimentare il senso di estraniamento dato dall'esotismo di un videogioco. In tal caso, l'adattamento culturale non è necessario. È il caso di *Okami* (2006), ambientato in Giappone in un passato remoto, e narra la storia di una dea (*kami*) dello scintoismo che prende le sembianze di un grande lupo bianco per salvare il mondo dall'oscurità.<sup>278</sup> Quasi tutti i riferimenti culturali furono conservati e il gioco ebbe un grande successo di pubblico e critica. Dal punto di vista tecnico, tornano le sfide affrontate anche da A. Specificamente, i due traduttori amatoriali dovettero trovare una soluzione per mediare tra una resa linguisticamente adeguata, creativa e fedele, le limitazioni di spazio nei riquadri e il numero contenuto di caratteri a disposizione. Inoltre, dovettero risolvere il problema dell'accentazione delle lettere. Poiché sarebbe ridondante citare gli stessi autori menzionati poco sopra, mi limito a rimandare alla risposta di A per la corroborazione accademica della presenza di queste sfide tecniche.

La risposta di C dimostra la mia ipotesi sulla frammentazione del testo con cui i localizzatori lavorano, spesso diviso in fogli di lavoro lunghi e privi di contesto.<sup>279</sup> Non poter familiarizzare con il videogioco, come accade sovente nel modello *sim-ship*, acuisce ulteriormente il problema. Prendere confidenza con il copione è ancora più importante quando si localizza un gioco dalla fitta narrazione, come le *visual novel* e le avventure grafiche (il corrispettivo occidentale delle *visual novel*<sup>280</sup>; *The Walking Dead* ne è un esempio). Tra l'altro il sistema di gestione delle stringhe da tradurre, da lui chiamato *compound*, accentua quella che Mangiron e O'Hagan (2013) chiamano non linearità del testo<sup>281</sup>, coerentemente con l'ipotesi presentata nel paragrafo 2.1.7 del Capitolo II. Il sistema *compound* combina sostantivi e verbi, tuttavia le coniugazioni e le preposizioni si articolano diversamente in ogni lingua. Poiché C era il coordinatore di progetto, doveva assicurarsi che il flusso di lavoro procedesse speditamente in ognuna delle lingue di destinazione.<sup>282</sup> Da un punto di vista stilistico, il team di C svolse una traduzione

---

<sup>278</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron (2013). *Op. cit.* 174.

<sup>279</sup> Bernal Merino, M. (2015). *Op. cit.* 111.

<sup>280</sup> <https://arstechnica.com/gaming/2011/01/history-of-graphic-adventures/>

<sup>281</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 130.

<sup>282</sup> Bernal Merino, M. (2015). *Op. cit.* 210.

che tenne in considerazione il profilo psicologico dei personaggi. Dal momento che in *The Walking Dead: The Final Season* la protagonista Clementine si è evoluta rispetto al gioco precedente della saga, non può esprimersi come ha fatto in precedenza. Come ho sostenuto precedentemente in questo Capitolo, la distinzione dei personaggi in base al vocabolario e al registro è una delle strategie della localizzazione intelligente. Ad ogni modo, C ritiene che il progetto sia andato bene grazie al contatto continuo con il cliente, il quale poté controbilanciare la mancanza di contesto a disposizione. C'è stato spazio per domande e chiarimenti. Come vedremo nella prossima domanda, il dialogo con l'editore o lo sviluppatore è costruttivo.

*1.8 C'è stato un contatto, una collaborazione con la casa di sviluppo? Se sì, di che tipo?*

A - "Quando ho fatto domanda per svolgere la traduzione, è iniziata una sorta di corrispondenza tra me e il director del gioco, che mi ha fornito tutti i tool necessari per editare i file di testo e mi ha aiutato a modificare le immagini ingame che contenevano testo, oltre ad avermi offerto tutto l'aiuto possibile nel risolvere i vari dubbi che avrei avuto durante la realizzazione della traduzione. E le domande sono state tante, da parte mia, legate a dei passaggi della storia che non avevo ben chiari, e a ciò che l'autore stesso voleva esprimere con specifiche espressioni dei personaggi. Inoltre, Hanada e Novectacle si sono impegnati a pubblicare la traduzione su Steam, come traduzione principale del titolo sulla piattaforma (nel senso che comprando e scaricando il gioco dall'Italia, il titolo sarebbe automaticamente partito in italiano, senza il bisogno di dover installare patch amatoriali esterne per godere della traduzione, e ciò ci ha permesso di avere più visibilità), garantendomi oltretutto di poter aggiornare il gioco in futuro qualora dovessi apportare modifiche al testo."

B - "Non c'è mai stato alcun contatto con la casa di sviluppo."

C - "Il nostro Project Manager assegnato al progetto era in collegamento diretto con il contatto del cliente (un altro Project Manager), il quale ci ha fornito alcuni file di riferimento in principio e durante il progetto, e ha risposto a eventuali domande

sulle stringhe per le quali non mi era possibile dare alcuna soluzione (per mancanza di contesto, utilizzo poco chiaro, ecc.)."

Il caso di A confuta l'ipotesi proposta nel Capitolo II poiché ci fu una collaborazione con la casa di sviluppo di *The House in Fata Morgana*. Si tratta di una possibilità non documentata nella letteratura accademica, dato che il contatto tra i *translation hacker* e gli sviluppatori si articola solitamente in due modi: tolleranza o intolleranza. Nel primo caso, l'editore e lo sviluppatore accettano tacitamente il lavoro del *ROMhacker*; ne è esempio la traduzione amatoriale di *Final Fantasy V* (1992), poiché al progetto di localizzazione ufficiale inizialmente abbandonato dalla Square sopperò il lavoro gratuito di un ristretto gruppo di appassionati.<sup>283</sup> Il tacito assenso della Square si rivelò una buona decisione, infatti la pubblicazione del *ROMhack* destò nuovo interesse sia nel gioco sia nella traduzione videoludica. Nella sezione 1 del Capitolo I è possibile leggere nel dettaglio la storia editoriale di *Final Fantasy V*. In caso di intolleranza, invece, chi possiede la proprietà intellettuale del titolo può chiedere fermamente ai traduttori amatoriali di abbandonare il progetto. Il motivo è esaminato sempre nel Capitolo I. Un esempio è quello del gioco *RPG Maker 95* (1997): il suo sviluppatore *ASCII* intimò al gruppo che si stava occupando della traduzione non professionale di fermarsi, così da non subire un'azione legale.<sup>284</sup> Un approccio collaborativo tra traduttore non professionale e detentore della proprietà intellettuale apre una finestra di possibilità sul futuro della traduzione che, a seconda del punto di vista, può destare preoccupazione<sup>285</sup> o infondere fiducia. Tornando alla risposta di A, Novectacle gli fornì sia gli strumenti informatici per svolgere la traduzione sia sostegno quando il traduttore aveva dubbi o domande di natura contestuale e linguistica. Poi si spinse anche oltre e adottò il *translation hack* come localizzazione ufficiale del gioco; ciò garantì visibilità ad A, alimentando così quella che Condry (2010) chiama la *dark*

---

283

<https://web.archive.org/web/20070216033105/http://www.classicgaming.com/emunews/june97.htm>

<sup>284</sup> Muñoz Sánchez, P. (2009). *Op. cit.* 180-181.

<sup>285</sup> O'Hagan, M. (2009). *Op. cit.* 98-99.

*energy* della traduzione non professionale, cioè la spinta motivativa che sostituisce il ritorno economico.<sup>286</sup>

L'esperienza di B conferma l'ipotesi del tacito assenso da parte del detentore della proprietà intellettuale, in questo caso la Spike Chunsoft. È possibile che lo sviluppatore sia venuto a conoscenza della traduzione italiana ma che abbia deciso di non intraprendere azioni di alcun genere, oppure semplicemente che ne sia all'oscuro. Nonostante parte dell'industria tema la pirateria di massa per il conseguente danno ai profitti<sup>287</sup>, nel caso di *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* si tratta solo di una patch da applicare alla copia di gioco acquistata regolarmente.<sup>288</sup> Per questo, ne deduco che l'unica conseguenza del lavoro di All-ice team è aver contribuito alla diffusione del gioco presso un più ampio bacino di giocatori italiani.

Poiché la localizzazione di *The Walking Dead: Final Season* seguì un flusso di lavoro *outsourced*, la cooperazione tra l'agenzia specializzata di C e l'editore ci fu soprattutto grazie all'intermediazione dei *project manager*, in linea con quanto ipotizzato da Bernal Merino (2015), il quale sostiene che i *project manager* coinvolti nel processo di localizzazione condividano delle risorse, chiamate *tool*, sugli elementi traducibili, gli aggiornamenti, le scadenze e le informazioni contestuali.<sup>289</sup> Il *project manager* del cliente, inoltre, aiutò i localizzatori rispondendo, per conto dello sviluppatore, alle domande poste dall'agenzia. Ribadisco che il fine è l'agevolazione del processo di traduzione, la quale sarebbe stata altrimenti a scatola chiusa perché, come ho dimostrato in precedenza, le stringhe sono presentate ai localizzatori seguendo esigenze informatiche e non l'ordine con cui i giocatori visualizzano il testo. La disponibilità dell'editore all'aiuto confuta la teoria di Corliss (2007) sull'importanza secondaria data alla localizzazione rispetto ad altre fasi di progettazione di un videogioco.<sup>290</sup> Come minimo, l'esportazione del gioco presso il mercato FIGS è estremamente utile per aumentare il margine dei profitti.<sup>291</sup>

---

<sup>286</sup> Vedere Capitolo I per maggiori informazioni.

<sup>287</sup> Bernal-Merino M. Á. (2015). *op. cit.* 213.

<sup>288</sup> <https://alliceteam.altervista.org/danganronpa-trigger-happy-havoc-patch-ita/>

<sup>289</sup> Bernal-Merino M. Á. (2015). *op. cit.* 204-205.

<sup>290</sup> Corliss, J. (2007). *All your base are belong to us! Videogame localization and thing theory.* Online su: <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>

<sup>291</sup> Mangiron, C. (2018). *Op. cit.* 123.

L'acronimo FIGS (*French, Italian, German and Spanish*) indica i quattro *target locale* di prima scelta per la localizzazione di videogiochi. Secondo Localize Direct (2020), l'80% delle entrate globali generate nel mercato dei videogiochi, per un totale di quasi 110 miliardi di dollari, proviene da soli dieci paesi, chiamati dalla guida le "balene" dell'industria: Germania, Francia, Spagna, Italia, Giappone, Stati Uniti, Canada e Corea del Sud, Cina e Regno Unito.<sup>292</sup>

### *1.9 Quanto tempo a disposizione hai/avete avuto per localizzare il gioco?*

A - "Non c'erano tempi o scadenze da rispettare. La software house sapeva che il lavoro avrebbe richiesto molto tempo, e non essendo una traduzione pagata non hanno imposto condizioni di alcun tipo. Unico avvertimento che mi hanno dato è che avrebbero pubblicato la prima traduzione che avrebbero ricevuto, a prescindere da chi l'avesse ultimata, per evitare che qualcuno sparisse dai radar ostacolando il lavoro di altri possibili volontari che sarebbero potuti arrivare dopo. Ma in ogni caso mi avevano assicurato che mi avrebbero contattato qualora si fossero presentati altri volontari, anche per invitare noi interessati ad unire le forze."

B - "Dato che lo facciamo nel tempo libero e non abbiamo contratti da rispettare, abbiamo tutto il tempo che vogliamo. Cerchiamo comunque di darci delle scadenze, ma non dobbiamo un limite di tempo vero e proprio."

C - "Domanda trabocchetto! L'intero progetto è durato poco più di un anno, ma il processo traduttivo non è stato perennemente attivo durante questo lasso di tempo. Questo perché normalmente non riceviamo mai tutti i file di testo previsti in una volta sola, ma divisi e diluiti nel tempo, motivo per cui spesso abbiamo il bisogno di capire come e dove apparirà una determinata stringa (contattando il cliente come detto nella risposta precedente). Oltre tutto, Telltale è fallita proprio durante la lavorazione di *The Final Season*, motivo che ha allungato ulteriormente i tempi di lavorazione. Purtroppo, mi è impossibile quantificare esattamente il tempo speso per la traduzione."

---

<sup>292</sup> Localize Direct a cura di (2020). *Op. cit.* 6.

La Novectacle chiamò a raccolta i volontari disposti ad intraprendere la traduzione del gioco e, nel caso di più persone interessate, avrebbero messo in piedi un progetto collaborativo. Tale approccio al translation hacking dimostra l'ipotesi di Mangiron (2018) sulla recente diffusione del *crowdsourcing*, una strategia approntata soprattutto da piccoli sviluppatori con fondi limitati le cui opere hanno nondimeno un nutrito seguito di fan.<sup>293</sup> Inoltre, per evitare problemi di tempistiche al traduttore e non per scadenze dettate dal mercato, la Novectacle avrebbe accettato il primo testo tradotto ricevuto. Questo vuol dire che A ebbe molto tempo a disposizione per rifinire il lavoro. Si tratta, come già ipotizzato nel paragrafo 2.1.9 del Capitolo II, di un gioco pubblicato molto prima che il progetto di ROMhacking fosse intrapreso. Per quanto riguarda la risposta di B, si conferma quanto detto poc'anzi: la gestione delle scadenze è affidata ai traduttori stessi, i quali regolano le proprie tempistiche per una migliore efficienza non dettata dalle richieste commerciali bensì, sostengo, da una forma di dovere autoimposto. La gestione autonoma delle scadenze sia per A che per B ha creato una condizione di lavoro più serena e favorevole con un effetto innegabile per la qualità del prodotto finale. La differenza tra A e B è che il team del secondo ha deciso autonomamente di tradurre Danganronpa e non c'è stata una proposta da seconde parti.

Il caso di C si inserisce in un contesto molto specifico, quello del fallimento<sup>294</sup> del cliente presso cui la sua agenzia stava lavorando, fatto che però non ha comportato l'arresto del progetto. L'agenzia di traduzione ricevette i file con le stringhe ad intervalli irregolari nel corso di un anno, e ogni volta aveva poco tempo per tradurle. In effetti, la capacità di lavorare sotto pressione con una mentalità flessibile fa parte della nutrita serie di competenze del localizzatore di videogiochi proposte da Mangiron e O'Hagan (2013).<sup>295</sup> Continuando, C ribadisce che i pacchetti di elementi da tradurre generarono confusione a causa dell'ordine con cui furono forniti. Poiché il gioco sarebbe stato pubblicato con il modello di *sim-ship*, era doveroso dissipare

---

<sup>293</sup> Mangiron, C. (2018). *Op. cit.* 131.

<sup>294</sup> <https://www.ign.com/articles/2018/09/25/telltales-sudden-closure-was-reportedly-the-result-of-a-failed-round-of-financing>

<sup>295</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 252.

ogni dubbio il prima possibile. Lo svantaggio nel flusso di lavoro che Mangiron e O'Hagan attribuiscono al modello sim-ship e quello di C coincidono:

From a translation point of view, the simultaneous release model has the disadvantage that the translators work with an incomplete and unstable text, subject to changes during the translation process. This often means translating files that will eventually not be used or having to redo the translation or parts of it due to last minute changes to the original.<sup>296</sup>

Come anticipato nel Capitolo II, il fine è ben lungi dalla critica al rilascio simultaneo dei videogiochi nelle lingue di destinazione. Il vantaggio di poter godere dell'esperienza nello stesso momento degli altri giocatori attorno al mondo è importante.

*1.10 Hai/avete avuto modo di giocare al prodotto finito in lingua originale prima di tradurre?*

A - "Avevo già giocato il titolo in questione prima di decidere di tradurlo. Ma mi hanno comunque fornito una copia del gioco, quindi avrei comunque potuto giocarlo in anticipo."

B - "Traduciamo solo giochi a cui abbiamo già giocato, quindi sì."

C - "No, come nel 99% dei casi, non abbiamo mai modo per provare il gioco prima dell'inizio della traduzione visto che il gioco ancora non esiste fisicamente."

Le risposte di A e B confermano la teoria elaborata nel Capitolo II. Se il traduttore professionista si assume il compito di tradurre un gioco in commercio da molti anni, e non lo fa con prospettive pecuniarie, significa che ha avuto l'opportunità di apprezzarlo a tal punto da voler condividere l'opera con altri membri della comunità virtuale nella propria madrelingua, supplendo alla mancanza di una traduzione ufficiale o rimpiazzandone una poco apprezzata. La ragione per cui familiarizzare con un gioco prima di tradurlo è importante è che permette di studiare la storia, i personaggi, le meccaniche di gioco, le peculiarità di registro, terminologiche o linguistiche in senso ampio, ma anche di verificare aspetti più tecnici come la visualizzazione del testo nei riquadri e i font utilizzati. Ciò permette di prevenire il

---

<sup>296</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 118.



fenomeno della localizzazione alla cieca.<sup>297</sup> A quanto pare, lo sviluppatore per cui lavorò l'intervistato A è conscio dell'importanza della familiarizzazione, tant'è che offrì una copia del proprio gioco al traduttore amatoriale, ricalcando anche l'importanza della collaborazione tra il traduttore e il creatore.

La risposta di C dimostra l'ipotesi dell'impossibilità, nel modello di *sim-ship*, di poter giocare e familiarizzare approfonditamente con il gioco da tradurre, come osservato da Mangiron e O'Hagan:

Translators are also likely to face the added stress of having to perform their task without being able to play or even see the finished game, often translating strings whose context is not available. They may just receive a spreadsheet with a series of unconnected text strings without any contextual information.<sup>298</sup>

È importante sottolineare ancora che questo accade solo ai localizzatori che lavorano in agenzie specializzate ingaggiate dall'editore e in un lasso di tempo molto contenuto, perciò tale condizione non può includere ogni professionista nel settore. Inoltre, come specificato in precedenza in questo Capitolo, se il gioco fa parte di una serie, il flusso di lavoro ne risulta agevolato perché dispone di un database terminologico di riferimento.

*1.11 Hai/avete una formazione linguistica? Sei/siete un/dei giocatore/i appassionato/i?*

A - "La mia preparazione linguistica è praticamente a livello scolastico. Tutto ciò che so di inglese l'ho imparato semplicemente giocando, leggendo, seguendo contenuti online, ecc. Dopo le superiori non ho mai seguito corsi di alcun tipo. Riguardo i videogiochi, li ho sempre trattati come una passione, iniziata da quando avevo 7 anni. Sono rimasti un hobby, che non ho mai trattato come materiale di studio, se non per interesse personale seguendo video di gamedesign. (Non so se questa domanda l'ho compresa, comunque)"

B - "Nel team c'è chi è laureato in lingue, chi si sta laureando in lingue, chi lavora come sviluppatore e chi studia o lavora in campi molto diversi."

---

<sup>297</sup> Tarquini, G. (2014). *Op. cit.* 150.

<sup>298</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 118.

C - "Dopo una laurea in Lingue Moderne e il master in Screen Translation, ho lavorato come traduttore freelance per alcuni anni prima di entrare in pianta stabile come Linguista a Binari Sonori, ora Keywords Studios Italy. Prima mi dilettao anche io nella traduzione amatoriale di mod e videogiochi (*Vampire Bloodlines* è stato il mio cavallo di battaglia), ma da quando è diventato ufficialmente il mio lavoro, ho lasciato perdere. Sul fronte gaming, sono un fiero e frequente videogiocatore PC, che ogni tanto ha fatto qualche sbandata in casa Nintendo."

La formazione di A e la sua propensione per l'attività non a scopo di lucro sembrerebbero collegate, come da me ipotizzato nel Capitolo II. È maturato linguisticamente grazie alla fruizione di contenuti multimediali online, il che corrobora la teoria di Koutsogiannis e Mitsikopoulou (2004) su internet come luogo virtuale di apprendimento indipendente di lingue straniere.<sup>299</sup> Il successo del lavoro di A, testimoniato dal fatto che Novectacle l'adottò come traduzione ufficiale di *The House in Fata Morgana*, dimostra che non si può ignorare il potenziale dell'alfabetizzazione digitale<sup>300</sup> oggi possibile attraverso un accesso sempre più agile ai contenuti audiovisivi.<sup>301</sup> Anche se A non ha frequentato l'università, ha lavorato con successo ad una traduzione, e il fatto che l'abbia svolta per motivazioni non pecuniarie non significa che altri non abbiano intenzione di fare il passaggio verso il settore professionale. Infatti, la formazione universitaria non è obbligatoria per l'inizio di una carriera nel mondo della localizzazione. Quanto appena sostenuto è corroborato da Harris relativamente al passaggio da *natural translator* a *expert translator*.<sup>302</sup> Ciò è anche dimostrato dalla testimonianza del traduttore Clyde Mandelin, il quale sostiene che la sua esperienza nella traduzione di videogiochi amatoriale sia stata d'importanza cruciale per l'ingresso nel settore professionale della localizzazione. La ragione è che l'industria premia l'esperienza da giocatore e la conoscenza del mondo dei videogiochi prima di ogni altro aspetto.<sup>303</sup> Difatti,

---

<sup>299</sup> Koutsogiannis, D. e B. Mitsikopoulou. (2004). *Op. cit.* 83–89.

<sup>300</sup> Hafner, C., A. Chik e R. H. Jones (2015). *Op. cit.* 1.

<sup>301</sup> Antonini, R. e C. Bucaria (2016). *Op. cit.* 10-11.

<sup>302</sup> <https://unprofessionaltranslation.blogspot.com/2010/11/from-natural-to-expert-translator.html>

<sup>303</sup> O'Hagan, M. e C. Mangiron. (2013). *Op. cit.* 309.

nella conclusione alla sua risposta, A afferma che è un giocatore appassionato sin da quando aveva sette anni.

Come è possibile notare dalla risposta di B, i traduttori non professionali possono avere background molto eterogenei. È confutata qui l'ipotesi secondo cui lo studio universitario in traduzione conduca necessariamente al proseguimento sulla strada professionale: nel gruppo amatoriale All-ice team vi sono anche laureati o laureandi in lingue. Ne deduco che sono le motivazioni dei volontari e la passione verso l'opera da tradurre a dare la spinta, la quale è quindi slegata dal percorso accademico.

C conferma l'ipotesi della centralità della combinazione tra formazione linguistica ed esperienza da giocatore per intraprendere la carriera di localizzatore. La familiarità dell'intervistato con la cultura videoludica è il frutto della sua passione per l'oggetto di trattazione e l'attività di traduzione, sia professionale che amatoriale. Grazie a quest'ultimo punto, si colloca nella stessa situazione del già citato Clyde Mandelin: entrambi hanno fatto il passaggio dal ROMhacking alla professione. La dedizione sia per la linguistica che per i videogiochi, il posizionamento nel medesimo substrato culturale e l'aver padroneggiato, seppur a livelli diversi, la *translation competence*<sup>304</sup> sono i principali punti in comune tra A, B e C.

## **2. Considerazioni finali**

In questo capitolo ho riportato integralmente le risposte di Neve Valkoinen, Liquid Snake! e Francesco Riccobono, rinominati A, B e C per comodità, alle domande dell'intervista. In seguito, ho discusso i risultati conseguiti nelle interviste, spiegando se corroboravano o confutavano le mie ipotesi, presentate nel Capitolo II con l'ausilio degli esistenti studi di settore. Ho anche cercato di tracciare alcuni punti in comune tra gli intervistati per una maggiore chiarezza. Le conclusioni a cui sono giunto servono a fornire casistica per generalizzare le pratiche in atto nella traduzione professionale e non professionale di videogiochi.

---

<sup>304</sup> Kiraly, D. (2000). *Op. cit.* 10.

Ricapitolando, i risultati dimostrano che i traduttori amatoriali lavorano da soli o in gruppo sulla trasposizione interlinguistica delle stringhe, ma ad un certo punto del processo si avvarranno sempre di una collaborazione con altri appassionati dell'opera, mentre i localizzatori professionisti lavorano sempre in team, suddivisi in compiti per una migliore efficienza. Anche i traduttori amatoriali possono operare una suddivisione in ruoli, ma è autogestita. Il traduttore amatoriale esegue un'auto-selezione basata sulla percezione della propria passione e delle proprie competenze linguistiche, ma alcuni gruppi fanno comunque svolgere un test d'ingresso alle persone interessate perché ci sono degli standard. Nel settore professionale, c'è una selezione basata sull'estrazione di professionisti di possibile interesse da un database ed un conseguente test di candidatura. In aggiunta, ai localizzatori è richiesta un'esperienza da videogiocatori simile a quella dell'attività amatoriale. I traduttori amatoriali o non stilano vere e proprie linee guida con cui orientarsi nella traduzione o le scrivono seguendo accorgimenti linguistici maturati empiricamente negli anni. Così facendo, ricalcano con un indefinito grado di consapevolezza alcune note nozioni traduttologiche. Nella localizzazione professionale, vi è la fase di pre-localizzazione, in cui il coordinatore acquisisce il kit di progetto, contenente memorie di traduzione e informazioni sul titolo, e lo distribuisce al team. La traduzione amatoriale non richiede alcun tipo di compenso pecuniario, mentre quella professionale segue precise tariffe accordate con il cliente. Nella traduzione di videogiochi, si dà grande importanza al processo di revisione. Chi traduce amatorialmente l'affida a collaboratori provenienti dallo stesso fandom di riferimento, siano essi più proficienti nella lingua o cultura di partenza o con maggiore esperienza nella traduzione, mentre nella localizzazione ufficiale i ruoli sono decisi da project manager e coordinatore, quindi un professionista della lingua può occuparsi alternativamente di traduzione o revisione, ma mai di entrambe le cose contemporaneamente per non accavallare i ruoli. Le sfide linguistiche affrontate nella traduzione amatoriale di videogiochi riguardano soprattutto la gestione dei riferimenti culturali, dei giochi di parole, la trasformazione dei sostantivi inglesi di genere neutrale in italiano, mentre le sfide tecniche, di natura spinosa, comprendono il corretto posizionamento del testo nei riquadri di gioco, la visualizzazione delle lettere accentate e altri aspetti a cui hanno

dovuto provvedere i traduttori stessi mettendo mano al codice di gioco. Nella localizzazione professionale, le principali difficoltà sono legate alla conservazione delle peculiarità linguistiche dei personaggi e alla non linearità del testo, cioè al dover tradurre stringhe non presentate in una sequenza logica perché organizzate secondo le esigenze del cliente. Inoltre i localizzatori hanno a che fare con una familiarizzazione limitata con l'opera da tradurre, poiché le informazioni a disposizione dipendono dalle risorse messe a disposizione; al contrario dei volontari, che si occupano di giochi in commercio da molti anni, i localizzatori professionali spesso non possono giocare al titolo prima di lavorarci su. Ciò è dovuto anche al tempo limitato accordato all'agenzia di localizzazione, che deve lavorare seguendo le scadenze dettate dalle esigenze di mercato. Fortunatamente, il processo traduttivo è agevolato dal contatto con il cliente, spesso l'editore, il quale risponde sovente ai dubbi dei localizzatori oltre a fornire delle risorse essenziali nel *kit* di progetto. La collaborazione con il detentore della proprietà intellettuale può giovare anche al traduttore amatoriale per sondare dubbi e domande sull'opera, ma ciò non accade spesso: ufficialmente, il translation hack è una violazione della proprietà intellettuale e incontra resistenza o, al massimo, tacita tolleranza. Infine, si è visto come la propensione verso la strada amatoriale o professionale è slegata dalla formazione accademica, poiché vi sono laureati in lingue straniere e traduzione che lavorano ai ROMhack e non necessariamente nella localizzazione e, parallelamente, esistono translation hacker che hanno eseguito il passaggio al settore professionale. La maturazione della competenza traduttiva si può costruire anche attraverso una formazione autonoma facilitata da internet e dalla fruizione di contenuti digitali. Ciò che accomuna tutti è l'unione tra la passione per i videogiochi e quella per le lingue e le culture straniere.

## CONCLUSIONE

In questo studio ho analizzato le differenze nel metodo di lavoro tra la traduzione non professionale e la localizzazione professionale di videogiochi con il fine di comprendere se l'industria videoludica può trarre degli insegnamenti da chi traduce per passione, così da migliorare la condizione di lavoro dei professionisti e, di conseguenza, offrire opere migliori ai giocatori. Di seguito ripercorro brevemente i passaggi del saggio. Nel Capitolo I ho introdotto cenni teorici e storici della traduzione amatoriale e ne ho presentata la forma più diffusa, il *fansubbing*. In seguito, ho fornito una sintesi della nascita ed evoluzione del videogioco e della sua localizzazione, per poi far convergere gli argomenti e introdurre la nascita del *ROMhacking*. Parallelamente, ho spiegato la crescente importanza della componente testuale e dell'immersione man mano che la tecnologia si evolveva, visto che i progressi hanno permesso l'inclusione di dialoghi orali, quindi doppiabili, scene animate e altri elementi linguisticamente interessanti. Sulla scia della componente testuale, ho discusso dei generi di videogioco a più alta densità testuale, come i giochi di ruolo, le avventure grafiche e, soprattutto, le *visual novel*. Di questo genere fanno parte *The House in Fata Morgana* e *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, due dei tre casi di studio, che però approfondisco a partire dal Capitolo II. Le *visual novel* giapponesi hanno una certa difficoltà a farsi strada in occidente e solo alcune di esse hanno successo commerciale. La ragione è che necessitano di culturalizzazione, cioè la modellazione culturale del prodotto con eventuale rimozione dei temi più problematici per il mercato di destinazione. Nella fattispecie, sostengo due tesi: la prima è che il *fan service* è deleterio al fine di un'eventuale localizzazione ufficiale perché propone l'oggettificazione femminile; la seconda è che culturalizzare il videogioco vuol dire crearne una versione tradotta cucita su misura per il paese di destinazione, cioè dare l'impressione al giocatore italiano, ad esempio, che l'opera sia stata creata appositamente per lui. Tuttavia, la cura per la resa interlinguistica non è solo prerogativa del professionista della traduzione, ma è anche parte integrante del *translation hacking*. Da qui introduco le motivazioni (o, usando un termine vernacolare, la *dark energy*) che sostengono

l'attività amatoriale, poiché la traduzione amatoriale non prevede un ritorno economico. I ROMhacker fanno ciò che fanno per molte ragioni: dimostrare che possono proporre traduzioni dei loro giochi preferiti qualora non esistano o sostituendo quelle ufficiali ritenute scarse, migliorare la conoscenza di una lingua e cultura straniera, istruire i membri della propria comunità virtuale sui riferimenti culturali esotici, competere con altri volontari a chi traduce prima e meglio, dimostrare fedeltà all'opera e sfidare i produttori che vendono videogiochi sul mercato internazionale spinti unicamente da logiche di guadagno. L'ultimo punto è oggetto di intensi dibattiti sulla rete, dato che l'industria videoludica percepisce tale sfida come una minaccia ai profitti causata dalla pirateria di massa. Infatti, la traduzione amatoriale è al confine tra l'illegalità e l'accettabilità, ma i ROMhacker si sono detti spesso pronti a cessare i loro progetti se richiesto, visto che vogliono unicamente permettere ad altri appassionati di giocare nella propria madrelingua. Dopo aver fatto una rassegna degli argomenti teorici più pertinenti, nel Capitolo II passo alla metodologia di ricerca, e inizio introducendo i tre casi di studio, cioè *The Walking Dead: The Final Season* e i già citati *The House in Fata Morgana* e *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, e la loro storia editoriale. Dopodiché spiego che ho scelto questi giochi perché il primo ha ricevuto una localizzazione italiana ufficiale mentre gli ultimi due una traduzione amatoriale. Ho optato per il metodo dell'intervista perché mi permette di confrontare con precisione tra gli intervistati le fasi chiave del processo traduttivo. Tale scelta riprende in parte il suggerimento di Mangiron (2018) di intervistare dei translation hacker sulle motivazioni alla base del loro lavoro.<sup>305</sup> In seguito, presento ogni domanda, la ragione per cui l'ho formulata, l'ipotesi che c'è dietro e gli studi precedenti che la avallano. Nel Capitolo III presento i risultati, cioè le risposte fornite dagli intervistati, e li discuto per verificare se confutano o confermano le mie ipotesi e la teoria della letteratura accademica. Le dimostrazioni desumibili sono assunte a prassi generalizzata della localizzazione e del translation hacking videoludici e sono le seguenti. I ROMhacker lavorano da soli o in gruppo e si suddividono i compiti autonomamente, mentre i localizzatori lavorano sempre in team con ruoli decisi dal

---

<sup>305</sup> Mangiron, C. (2018). *Op. cit.* 130-131.

coordinatore. Il ROMhacker si auto-seleziona sulla base della passione e della competenza percepita e solo alcuni gruppi fanno svolgere un test d'ingresso agli interessati, mentre il localizzatore viene individuato in un network di professionisti con certe qualità e deve superare un colloquio; in ogni caso, è sempre richiesta esperienza da videogiocatore. Prima di procedere alla traduzione, il ROMhacker segue una linea guida discorsiva stilata in base alle esperienze fatte o non ne segue affatto, mentre il professionista passa dalla fase di pre-localizzazione, in cui studia il kit di progetto con le informazioni essenziali sul gioco. Il ROMhacker non richiede un compenso pecuniario, mentre il localizzatore ha una tariffa concordata con il cliente. Sia il ROMhacker che il localizzatore danno grande importanza alla revisione. Nel primo caso, essa è affidata a volontari facenti parte del *fandom* o a membri del gruppo di translation hacking non direttamente coinvolti nella traduzione, mentre nel secondo caso vi si dedica parte del team di localizzazione. Le sfide traduttive per il ROMhacker concernono la transcreazione dei riferimenti culturali, i giochi di parole, la resa del genere dei sostantivi, il posizionamento del testo nei riquadri e l'accentazione delle lettere, mentre quelle per il localizzatore riguardano anche la conservazione delle peculiarità linguistiche dei personaggi, la frammentazione delle stringhe e il poco tempo per familiarizzare con il prodotto da tradurre. Infatti, alle agenzie specializzate ingaggiate dall'editore è accordato un tempo limitato e viene affidato sovente un gioco non ancora in commercio. Tale inconveniente è controbilanciato dal contatto tra l'agenzia e il cliente per il chiarimento di qualunque dubbio. La collaborazione con l'editore o lo sviluppatore c'è raramente anche per il ROMhacker, poiché talvolta questa figura non è vista di buon occhio, come esaminato in precedenza. Mentre al localizzatore è dato un tempo preciso per lavorare, il ROMhacker può prendersi il tempo che ritiene necessario, in quanto non remunerato né sotto contratto. Infine, sia per il localizzatore sia per il ROMhacker la formazione accademica è slegata dalla decisione di intraprendere la traduzione per via amatoriale o professionale. A giocare un ruolo fondamentale sono le motivazioni personali e la passione.

Dal confronto tra le condizioni di lavoro della localizzazione e della traduzione non professionale, ciò che posso concludere sugli insegnamenti che l'industria può trarre



dall'attività amatoriale è che bisogna dare più tempo agli attori del processo di localizzazione di fare il proprio lavoro. Al coordinatore di progetto serve più tempo per studiare il kit di localizzazione ricevuto dal cliente e distribuirlo per ogni lingua di destinazione. Al team serve più tempo per familiarizzare con il prodotto giocandoci, cercando informazioni sulla rete, creando glossari e memorie di traduzione. Il cliente potrebbe agevolare la sottofase di familiarizzazione fornendo una copia gratuita giocabile o, se non è possibile, fornire i file video e audio disponibili, perché le stringhe testuali non sono sufficienti per la contestualizzazione dello script. Le tempistiche di produzione dei testi tradotti possono essere allentate tramite aspettative dei mercati più basse. Il processo di localizzazione può essere migliorato per si allevia il disagio causato dalla frammentazione delle stringhe e dalla non linearità degli elementi traducibili. Ciò sarebbe possibile migliorando l'internalizzazione, cioè l'adattamento informatico alla traduzione, del codice di gioco. Infine, sostengo che è d'uopo proseguire il miglioramento dell'offerta formativa universitaria attraverso l'inclusione della localizzazione, cosicché la formazione professionale sia sempre un passo avanti rispetto all'alfabetizzazione digitale autonoma attuata nell'attività amatoriale.

La limitazione principale del saggio è l'assenza di un confronto dettagliato delle soluzioni linguistiche adottate dal traduttore non professionale a fronte delle scelte traduttive di un localizzatore professionista. Ciò permetterebbe di avere un'idea più precisa della qualità raggiunta dall'apprendimento digitale autonomo e dell'influenza esercitata dalle tempistiche sui risultati del localizzatore, perciò si auspica uno studio che ponga al cuore della metodologia la traduzione, da parte di un translation hacker e di un localizzatore, di uno specifico videogioco dall'inglese all'italiano.

*Ringrazio me stesso per avercela fatta nonostante problemi che conosco solo io.*

*Ringrazio la mia famiglia per l'eterno supporto, sia materiale che affettivo.*

*Ringrazio i miei amici per farmi sentire meno solo.*

## BIBLIOGRAFIA

### STUDI

Barbe, K. (1996). "The dichotomy free and literal translation", in *Meta* 41(3). 328-337.

Bernal-Merino, M. Á. (2006). "On the translation of video games", in *JoSTrans* 6. Online su: [https://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)

Bernal Merino, M. Á. (2007). "Challenges in the translation of video games". *Revista tradumatica Traducció i tecnologies de la informació i la comunicació* 5. 1-7.

Bernal Merino, M. Á. (2008). "Creativity in the translation of video games". *Quaderns de Filologia. Estudis literaris* 13. Londra: Roehampton University. 57-70.

Bernal-Merino M. Á. (2012). "Videojuegos y traducción: De la excepción a ¿la norma?", in Martínez-Sierra, J. J. (2012).

Condry, I. (2010). "Dark energy: what fansubs reveal about the copyright wars", in Lunning, F. (2010). 193-208.

Corliss, J. (2007). *All your base are belong to us! Videogame localization and thing theory*. <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>

Crawford, R. e Y. Chen (2017). "From hypertext to hyperdimension Neptunia: The future of VR visual novels. The potentials of new technologies for branching-path narrative games". *23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM)*. Dublin.

Cubbison, L. (2005). "Anime fans, DVDs, and the authentic text", in *The velvet light trap* 56(1). 45-57.

- Díaz Cintas, J. e P. Muñoz Sánchez. (2006). "Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment", in *The journal of specialised translation* 6. 37-51.
- Dietz, F. (2006). "Issues in localizing computer games", in Dunne, K. J. (2006). 121-134.
- Dymek M. (2012). "Video Games: A Subcultural Industry", in Zackariasson P. e Wilson T. L. (2012).
- Edwards, K. (2014). "Beyond localization: an overview of game culturalization". In C. Mangiron, P. Orero e M. O'Hagan (2014). 287-303.
- Esselink, B. (2003). *The Evolution of Localization*. <http://www.intercultural.urv.cat>
- Fernández Costales, A. (2012). "Exploring translation strategies in video game localization". *MonTi Monografías de Traducción e Interpretación*, 4. 385-408.
- Hafner, C., A. Chik e R. H. Jones (2015). "Digital literacies and language learning", in *Language learning & technology*, 19(3). 1-7.
- Hasegawa R. (2011). "Game Localization History and Future", in *Study Report on Advanced Technology Applications for Developing Digital Content*. Tokyo. [http://www.dcaj.org/report/2009/data/dc\\_09\\_03.pdf](http://www.dcaj.org/report/2009/data/dc_09_03.pdf)
- Jakobson, R. (1959). "On Linguistic Aspects of Translation", in *On Translation*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Koutsogiannis, D. e B. Mitsikopoulou. (2004). "The internet as a glocal discourse environment", in *Language Learning & Technology* 8(3). 83–89.
- Krumm, J., N. Davies e C. Narayanaswami. (2008). "User-generated content", in *IEEE Pervasive computing* 7(4). 10-11.
- Langdell T. (2006). "Beware of the Localization", in C. Bateman (2006).

- Leonard, S. (2005). "Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture". *International Journal of Cultural Studies*, 8 (3). 281-305.
- Mangiron, C. (2007). "Video games localisation: posing new challenges to the translator", in *Perspectives*, 14(4). 306-323.
- Mangiron, C. (2018). "Game on! Burning issues in game localization". *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1). 122-138.
- Mangiron, C. e M. O'Hagan. (2006). "Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation", in *The Journal of Specialised Translation* 6. 10-20.
- Mollick, E. (2014). "The dynamics of crowdfunding: An exploratory study", in *Journal of Business Venturing* 29(1). 1-16.
- Muñoz Sánchez, P. (2009). "Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking", in *The Journal of Internationalization and Localization* 1. 168-185.
- Nornes, A. (1999). "For an abusive subtitling", in *Film Quarterly* 52(3). 17-34.
- O'Hagan, M. (2009). "Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing". *The Journal of Internationalization and Localization*, 1(4). 94-121.
- O'Hagan, M. (2016). "Reflections on professional translation in the age of translation crowdsourcing", in R. Antonini e C. Bucaria (2016). 115-131.
- Parkin, S. (2008). *You say tomato: a pro on fan-translating Nintendo's Mother 3*. Gamasutra.
- Pym, A. (2001). *Localization and Linguistics*. Universitat Rovira i Virgili.
- Qu, S. e J. Dumay. (2011). "The qualitative research interview". *Qualitative research in accounting & management* 8(3). Emerald group publishing limited.

Tarquini, G. (2014). "Translating the onscreen text blindfolded: possibilities and impossibilities", in C. Mangiron, P. Orero e M. O'Hagan (2014). 149-173.

Van Oers, A. (2014). "Translation strategies and video game translation: a case study of Beyond Good and Evil". In C. Mangiron, P. Orero e M. O'Hagan. (2014). 129-148.

Vazquez-Calvo, B., L. Tian Zhang, M. Pascual e D. Cassany (2019). "Fan translation of games, anime, and fanfiction", in *Language Learning & Technology* 23(1). 49-71.

Yang, W. (2010). "Brief study on domestication and foreignization in translation", in *Journal of Language Teaching and Research* 1(1). 77-80.

Yinger J. M. (1960). "Contraculture and Subculture", in *American Sociological Review* 25.

Zlatnar-Moe, M. (2010). "Repetition in English vs. non-repetition in Slovene: how different norms of good writing change the style of translated texts", in *Slovene Studies* 32(1-2). 3-17.

## **TESTI**

Antonini, R. e C. Bucaria (2016). *Non-professional interpreting and translation in the media*. Frankfurt am Main: Peter Lang AG.

Antonini, R., L. Cirillo, L. Rossato e I. Torresi (2017). *Non-professional interpreting and translation. State of the art and future of an emerging field of research*. Bologna e Siena: John Benjamins Publishing Company.

Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and localisation in video games: making entertainment software global*. New York: Routledge.

Bateman, C. (2006). *Game writing: narrative skills for videogames*. Boston, MA: Charles River Media.

Dillon, T. (2006). *Adventure games for learning and storytelling. A Futurelab prototype context paper: adventure author*. Futurelab.

Dunne, K. J. (2006). *Perspectives in localization*. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins.

Edwards, R. e J. Holland. (2013). *What is qualitative interviewing?*. Londra: Bloomsbury.

Egenfeldt-Nielsen S., et al. (2008). *Understanding video games*. New York e Londra: Routledge.

Flew, T. (2008). *New media: an introduction, 3<sup>rd</sup> edition*. Oxford e New York: Oxford University Press.

Garrett, B. (2006). *The official dictionary of unofficial English: a crunk omnibus for thrillionaires and bampots for the Ecozoic Age*. New York: McGraw Hill.

Harvey, D. (2005). *A brief history of neoliberalism*. New York: Oxford University Press.

Hills, M. (2002). *Fan cultures*. Londra e New York: Routledge.

Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: television fans and participatory culture*. London: Routledge.

Kerr A. (2006). *The business and culture of digital games: gamework and gameplay*, Londra e Nuova Dehli: Thousand Oaks.

Kiraly, D. (2000). *A social constructivist approach to translator education: empowerment from theory to practice*. Manchester e Northampton: St. Jerome.

Kohler, C. (2005). *Power-up: how Japanese video games gave the world an extra life*, in Kindersley D. (ed.). Indianapolis: BradyGames Publishing.

Lebowitz, J. e C. Klug (2011). *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Focal Press.

Lefevere, A. (1977). *Translating literature: the German tradition from Luther to Rosenzweig*. Assen: Van Gorcum. 74.

Localize Direct a cura di (2020). *Game localization: a guide to making the most impact with your cash*. <https://www.localizedirect.com/ebook/game-localization-guide>

Lunning, F. (2010). *Mechademia 5: Fanthropologies*. University of Minnesota Press.

Mangiron, C., P. Orero e M. O'Hagan a cura di (2014). *Fun for all: translation and accessibility practices in video games*. Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt am Main, New York, Oxford e Wien: Peter Lang.

Martínez-Sierra, J. J. (2012). *Reflexiones sobre la traducción audiovisual. Tres espectros, tres momentos*. València: Universitat de.

Maxwell-Chandler, H. (2005). *The game localization handbook* 1<sup>st</sup> ed. Massachusetts: Charles River Media.

Maxwell-Chandler, H. e S. O'Malley-Deming. (2012). *The game localization handbook* 2<sup>nd</sup> edition. Sudbury, MA: Jones and Bartlett Learning.

McCarthy, D. et al. (2005). *The complete guide to game development, art, and design*. Lewes, East Sussex: ILEX Press Ltd.

Newman, J. (2008). *Playing with videogames*. Londra e New York: Routledge.

Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating. With special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Leiden: Brill.

Nida, E. A. e J. de Waard (1986). *From one language to another: functional equivalence in Bible translating*. Nashville: Thomas Nelson.



O'Hagan, M. e C. Mangiron (2013). *Game localization. Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam e Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Osimo, B. (2004). *Manuale del traduttore. Guida pratica con glossario*. Milano: Hoepli.

Reiss K. e H. Vermeer. (2014). *Towards a general theory of translational action: skopos theory explained*, New York: Routledge.

Rheingold, H. (1993). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley.

Schell, J. (2015). *The art of game design: a book of lenses*. Pittsburgh, PA: CRC Press.

Steinberg, S. (2007). *Videogame marketing and PR, vol. 1: playing to win*. Power Play Publishing.

Tapscott, D. e A. Williams. (2006). *Wikinomics: how mass collaboration changes everything*. New York: Portfolio.

Venuti, L. (1995). *The translator's invisibility: a history of translation*. New York: Routledge.

Zackariasson P. e T. L. Wilson. (2012). *The video game industry: formation, present state, and future*. New York e Londra: Routledge.

## **SITOGRAFIA**

[www.alliceteam.altervista.org](http://www.alliceteam.altervista.org)

[www.andriasang.com](http://www.andriasang.com)

[www.animenewsnetwork.com](http://www.animenewsnetwork.com)

[www.arstechnica.com](http://www.arstechnica.com)

[www.blog.mangagamer.org](http://www.blog.mangagamer.org)

[www.columbia.edu](http://www.columbia.edu)

[www.dictionary.cambridge.org](http://www.dictionary.cambridge.org)

[www.diningwithdana.net](http://www.diningwithdana.net)

[www.flickr.com](http://www.flickr.com)

[www.forbes.com](http://www.forbes.com)

[www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)

[www.gamesindustry.biz/](http://www.gamesindustry.biz/)

[www.haenfler.sites.grinnell.edu](http://www.haenfler.sites.grinnell.edu)

[www.hardcoregamer.com](http://www.hardcoregamer.com)

[www.ign.com](http://www.ign.com)

[www.jostrans.org](http://www.jostrans.org)

[www.lionbridge.com](http://www.lionbridge.com)

[www.localizedirect.com](http://www.localizedirect.com)

[www.medium.com](http://www.medium.com)

[www.mitmuseum.mit.edu/](http://www.mitmuseum.mit.edu/)

[www.novect.net](http://www.novect.net)

[www.pegi.info/](http://www.pegi.info/)

[www.siliconera.com/](http://www.siliconera.com/)

[www.simultrans.com](http://www.simultrans.com)

[www.statista.com](http://www.statista.com)

[www.steamcommunity.com](http://www.steamcommunity.com)

[www.techprincess.it](http://www.techprincess.it)

[www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)

[www.topgamer.it](http://www.topgamer.it)

[www.unprofessionaltranslation.blogspot.com](http://www.unprofessionaltranslation.blogspot.com)

[www.usgamer.net](http://www.usgamer.net)

[www.wabbit-translations.it/](http://www.wabbit-translations.it/)

[www.web.archive.org](http://www.web.archive.org)

## **VIDEOGIOCHI**

999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors (Nintendo DS version). (2009). Tokyo, Japan: Spike.

Baldur's Gate (PC version). (1998). California, United States: Interplay Entertainment.

Chrono Trigger (Super Nintendo Entertainment System version). (1995). Tokyo, Japan: Square.

Crash Bandicoot (PlayStation version). (1996). Tokyo, Japan: Sony Computer Entertainment.

Danganronpa: Trigger Happy Havoc (PlayStation Portable version; PC version). (2010). Tokyo, Japan: Spike.

Danganronpa 2: Goodbye Despair (PlayStation Portable version). (2012). Tokyo, Japan: Spike Chunsoft.

Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls (PlayStation Vita version). (2014). Tokyo, Japan: Spike Chunsoft.

Danganronpa V3: Killing Harmony (PC version). (2017). Tokyo, Japan: Spike Chunsoft.

Donkey Kong (Arcade coin-op version). (1981). Kyoto, Japan: Nintendo.

EverQuest II (PC version). (2004). California, United States: Sony Online Entertainment.

Fallout 3 (PC version). (2009). Maryland, United States: Bethesda Softworks.

Fate/Stay Night (PC version). (2004). Tokyo, Japan: Type Moon.

Final Fantasy V (Super Nintendo Entertainment System version). (1992). Tokyo, Japan: Square.

Final Fantasy VII (PlayStation version). (1997). Tokyo, Japan: Square.

Final Fantasy X-2 (PlayStation 2 version). (2003). Tokyo, Japan: Square.

Forza Motorsport (Xbox version). (2005). Washington, United States: Microsoft Game Studios.

Medal of Honor (PC version; PlayStation 3 version; Xbox 360 version). (2010). California, United States: Electronic Arts.

Mother 2 (Super Nintendo Entertainment System version). (1994). Kyoto, Japan: Nintendo.

Mother 3 (Game Boy Advance version). (2006). Kyoto, Japan: Nintendo.

Okami (PlayStation 2 version). (2006). Osaka, Japan: Capcom.

Pac-Man (Arcade coin-op version). (1980). Tokyo, Japan: Namco.

Pong (Arcade coin-op version). (1972). California, United States: Atari.

RPG Maker 95 (PC version). (1997). Tokyo, Japan: ASCII Corporation.

Secret of Mana (Super Nintendo Entertainment System version). (1993). Tokyo, Japan: Square.

Russell, S. (1962). Spacewar! (DEC PDP-1 version). Massachusetts, United States: Massachusetts Institute of Technology.

Space Invaders (Arcade coin-op version). (1978). Tokyo, Japan: Taito.

Tales of Phantasia (Super Nintendo Entertainment System version). (1995). Tokyo, Japan: Namco.

The House in Fata Morgana (PC version). (2012). Japan: Novectacle.

The Walking Dead: A New Frontier (PC version). (2016). California, United States: Telltale Games.

The Walking Dead: The Final Season (PC version). (2016). California, United States: Telltale Games.

Warhammer 40,000: Dawn of War (PC version) (2004). California, United States: THQ.

Zero Wing (Arcade coin-op version). (1991). Tokyo, Japan: Namco.

## **ANIME**

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (2002). Tokyo, Japan: Production I.G.

Samurai Champloo (2004). Tokyo, Japan: Manglobe.