

Alma Mater Studiorum Università di Bologna

SCUOLA DI LINGUE E LETTERATURE, TRADUZIONE E INTERPRETAZIONE

Sede di Forlì

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

TESI DI LAUREA

in Software and Game Localization

“Dove hai imparato a fare queste cose, piccola?”

Localizzazione videoludica e Gender Translation Studies: un’analisi della saga di
Tomb Raider

CANDIDATO:

Mirco Carlini

RELATRICE:

Francesca Pezzoli

CORRELATORI:

Raffaella Baccolini

Riccardo Lausdei

Anno Accademico 2017/2018

Terzo Appello

Abstract

After a brief introduction to the gaming industry and the gaming localization industry, and a glimpse of the gender representation issue that in some ways persists to this day in the videogame world, this dissertation considers as its object of inquiry the Italian localization of the acclaimed *Tomb Raider* saga. Its main aim is to scrutinize the evolution of the titles' main character, Lara Croft, with the objective of pinning down the gender-related issues that arise in the translation from English into Italian. Since the videogame industry has been marred for decades by what could be considered a serious issue with gender representation, this dissertation highlights the elements of game localization that can be taken into consideration to mitigate this issue. Through a discussion of the topics of fidelity and culturalization, it is argued that by following the disruptive and revolutionary principles theorized by the feminist scholars that started Gender Translation Studies, the translator could contribute to reduce the discriminatory and sexist content that the analysis shows could be, even inadvertently, introduced during the translation process. To this end, the global intent of fidelity towards the translation project and the translator-client relationship would still be maintained, but the translator would be given greater liberty to commit to choices as dictated by a newfound sensitivity towards gender-related issues, with the ever-present assurance that the *look and feel* of the final product would not be compromised in any way.

Riassunto

Dopo una breve introduzione sull'industria videoludica e sull'industria della localizzazione, e uno sguardo ai problemi di rappresentazione di genere che per certi aspetti ancora oggi persistono nel mondo dei videogiochi, la presente tesi ha come principale oggetto d'indagine la localizzazione italiana dell'acclamata saga videoludica *Tomb Raider*. Il suo obiettivo principale è quello di delineare l'evoluzione della protagonista, Lara Croft, con lo scopo di evidenziare problemi relativi al genere che si vengono a presentare nella traduzione dall'inglese all'italiano. Dal momento che l'industria dei videogiochi è soggetta da decenni a quello che si potrebbe considerare un grosso problema di rappresentazione di genere, la tesi vuole porre l'attenzione sugli elementi della *game localization* che possono essere presi in considerazione per mitigare il problema. Nel discutere i temi della fedeltà e della *culturalization*, la tesi sostiene che il traduttore, seguendo i principi rivoluzionari proposti dai Gender Translation Studies, potrebbe contribuire a ridurre il contenuto discriminatorio e sessista che, come si può evincere dall'analisi, potrebbe essere introdotto, anche inconsciamente, durante il processo di traduzione. In ogni caso, l'intento di fedeltà verso il progetto traduttivo nel suo insieme e il rapporto traduttore-cliente verrebbe mantenuto. Il traduttore sarebbe però più libero di effettuare scelte dettate da una personale e ritrovata sensibilità verso problemi traduttivi relativi al genere, facendo tuttavia sempre in modo che il *look and feel* del prodotto finale non venga in ogni caso compromesso.

Ringraziamenti

Il primo ringraziamento è per i miei genitori, che mi hanno permesso di seguire la mia strada senza mai dubitare, nonostante le difficoltà e i cambi di rotta.

Ringrazio Francesca e Riccardo, che hanno l'invidiabile pregio di riuscire a coniugare professionalità estrema e leggerezza. Ormai ho perso il conto di quanti Gin Tonic devo offrirvi.

Ringrazio la prof.ssa Baccolini, che ha accettato volentieri di seguire la mia tesi pur con poco tempo a disposizione e pur non conoscendomi di persona.

Ringrazio Marta e Cristina per avermi concesso di intervistarle. Il vostro contributo è stato davvero prezioso e mi ha aiutato a “sbloccare” il quarto capitolo della tesi.

Ringrazio Martina per la traduzione dei dialoghi dal russo, e per le utili considerazioni di carattere culturale.

Infine, ringrazio i miei compagni di corso. Non sarebbe stata decisamente la stessa cosa, proprio per niente. Non faccio nomi: sapete chi siete.

Sommario

ABSTRACT	1
RIASSUNTO	2
RINGRAZIAMENTI	3
INTRODUZIONE	6
CAPITOLO 1: UNA PANORAMICA SULL’ODIERNA INDUSTRIA DEL VIDEOGIOCO E SULLA LOCALIZZAZIONE	10
1.1 L’INDUSTRIA DEL VIDEOGIOCO	10
1.1.1 <i>Qualche numero</i>	11
1.1.2 <i>Il processo di sviluppo</i>	14
1.1.3 <i>Chi gioca ai videogiochi?</i>	16
1.2 LA LOCALIZZAZIONE DEI VIDEOGIOCHI	19
1.2.1 <i>Traduzione o localizzazione?</i>	20
1.2.2 <i>La pratica della localizzazione videoludica</i>	23
1.2.3 <i>La localizzazione dei videogiochi oggi</i>	25
1.3 LA DIMENSIONE SOCIALE E CULTURALE DEL VIDEOGIOCO NEL CONTESTO DEI <i>GAME STUDIES</i>	29
1.3.1 <i>Controversie</i>	30
1.3.2 <i>Game studies e localizzazione</i>	32
CAPITOLO 2: LA RAPPRESENTAZIONE FEMMINILE NEL VIDEOGIOCO: LARA CROFT E LA SAGA DI TOMB RAIDER	34
2.1 LA RAPPRESENTAZIONE FEMMINILE NEL VIDEOGIOCO	34
2.1.1 <i>Questione di “genere”?</i>	35
2.1.2 <i>“Thank you Mario! But our princess is in another castle”</i>	39
2.1.3 <i>La community dei videogiochi e l’universo femminile</i>	44
2.2 POLIGONI PERICOLOSI: IL PERSONAGGIO DI LARA CROFT	49
2.2.1 <i>Chi è Lara Croft?</i>	51
2.2.2 <i>Chi si identifica in Lara Croft?</i>	54
2.2.3 <i>Una Lara Croft moderna?</i>	59
CAPITOLO 3: “WHAT’S A MAN GOT TO DO TO GET THAT KIND OF ATTENTION FROM YOU?”	63
ANALISI DEGLI SCRIPT ORIGINALI E LOCALIZZATI DEI PRINCIPALI TITOLI DELLA SAGA DI TOMB RAIDER	63
3.1 INTRODUZIONE ALLA RICERCA	63
3.1.1 <i>Obiettivi</i>	64
3.1.2 <i>Il punto di partenza: le aspettative iniziali</i>	66
3.1.3 <i>La voce di Lara Croft</i>	69

3.2 METODOLOGIA _____	72
3.2.1 Titoli analizzati _____	72
3.2.2 Metodo di analisi _____	78
3.3 RISULTATI _____	81
3.3.1 Trilogia Core Design _____	81
3.3.2 Trilogia Crystal Dynamics _____	83
3.3.3 Trilogia reboot _____	87
3.3.4 Considerazioni finali _____	92
CAPITOLO 4: IL VIDEOGIOCO COME SISTEMA CULTURALE E IL RUOLO DEL TRADUTTORE _____	95
4.1 VIDEOGIOCHI E CULTURA _____	95
4.1.1 Il videogioco come sistema culturale _____	97
4.1.2 Localizzazione o censura? _____	99
4.1.3 Il ruolo sociale della traduzione _____	102
4.2 IL RUOLO DEL TRADUTTORE VIDEOGIOCICO IN UNA PROSPETTIVA GENDER-ORIENTED _____	104
4.2.1 Alcuni cenni storici _____	105
4.2.2 Le competenze e il ruolo del traduttore videoludico _____	107
4.3 IL LOCALIZZATORE VIDEOGIOCICO NELLA PRATICA: INTERVISTA ALLE TRADUTTRICI ITALIANE DI <i>RISE OF THE TOMB RAIDER</i> _____	113
4.3.1 Risultati dell'intervista _____	113
4.3.2 Riflessioni conclusive _____	116
4.3.3 Fedeltà e potere del traduttore _____	118
4.3.4 Chi traduce Lara Croft? _____	121
CONCLUSIONI _____	126
BIBLIOGRAFIA _____	130
SITOGRAFIA _____	140
APPENDICE: TRASCRIZIONE DELL'INTERVISTA ALLE TRADUTTRICI ITALIANE DI SHADOW OF THE TOMB RAIDER _____	150

Introduzione

Dalla loro nascita¹ fino all'incirca alla fine degli anni '80, i videogiochi non hanno suscitato particolare interesse nell'ambito della traduzione e della traduttologia. Il motivo è lampante: i primi esempi di giochi elettronici non presentavano alcun tipo di testo a schermo, affidandosi soltanto a rudimentali grafiche bidimensionali per intrattenere l'utente.

Con il passare degli anni, e parimenti con l'aumento della potenza di calcolo dei processori per computer, i videogiochi si sono fatti via via più complessi, con grafiche più ricche, sonoro curato e, naturalmente, testi. La potenzialità del *medium* di narrare una storia è stata ben presto compresa e, dalle prime avventure testuali, si ricorda ad esempio *Zork* (Infocom, 1979) e grafiche, come *The Secret of Monkey Island* (Lucasarts, 1990), si è passati ben presto a vere e proprie sceneggiature di ampio respiro, con trame complesse, numerosi personaggi, colpi di scena e così via. Un esempio piuttosto significativo è *Baldur's gate II* (BioWare, 2000), appartenente al genere dei giochi di ruolo (RPG, Role Playing Game), il cui script inglese conta 1.060.000 parole.²

Se quindi, data l'assenza (o quasi) di qualsivoglia testo, i videogiochi potevano inizialmente essere commercializzati ovunque senza il pericolo di erigere barriere linguistiche, con l'aumento della quantità e della complessità dei testi presenti in essi, si è rivelato necessario iniziare a tradurre i videogiochi, attraverso quella che oggi viene chiamata *localizzazione* o *game localization*. Non è scopo di questa tesi approfondire la distinzione tra traduzione e localizzazione; semplicemente, il processo di localizzazione ha come risultato (sperato) quello di offrire all'utente di arrivo la stessa esperienza dell'utente di partenza (Mangiron e O'Hagan 2013:18), processo assimilabile alla cosiddetta "transcreation".

L'industria del videogioco è ad oggi decisamente redditizia, con produzioni *blockbuster* che "sbancano il botteghino" alla pari delle grandi produzioni hollywoodiane o dell'ultimo *bestseller*. Un'analisi di Newzoo ha stimato per il 2018 una spesa totale di 134,9 miliardi di dollari in videogiochi, da parte di 2,3 miliardi

¹ Si suole considerare *Tennis for Two* (https://it.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two) del 1958 come il primo videogioco della storia. Allo scopo di questa tesi, è forse più utile situare la "nascita" del videogioco con la vendita dei primi giochi commerciali all'inizio degli anni '70, con il noto *Pong* e i cabinati arcade.

² https://gaming.fandom.com/wiki/List_of_longest_video_game_scripts

di utenti³. Il videogioco non è più un hobby di nicchia, ma una forma di intrattenimento ormai da lungo tempo *mainstream*, e di conseguenza l'industria della localizzazione è un settore in continua e costante crescita (60-62). Con il vertiginoso aumento del pubblico del videogioco, è doveroso segnalarne la composizione. Un report della Entertainment Software Association del 2013 segnala che l'età media dei videogiocatori è di 30 anni e il 45% sono donne⁴.

È innegabile che il *medium* videogioco, fin dalla sua nascita, è stato portatore di stereotipi legati alla sottocultura a esso associata, in particolare lo stereotipo del *nerd*, solitamente maschio, bianco, poco incline alla socializzazione e via dicendo. I numeri non mentono e oggi non è pensabile affermare che il videogioco sia ancora ancorato a un certo tipo di cultura. Tuttavia, non sono mancate negli ultimi anni polemiche relative alla supposta "tossicità" del *medium*. Sebbene le più note polemiche riguardino il tema della violenza nei videogiochi, non sono state da meno quelle relative alla discriminazione di genere.

La questione viene approfondita nel primo capitolo della tesi, che vuole dare un inquadramento generale dell'industria del videogioco oggi, delle attuali tensioni in atto all'interno di essa e di come la localizzazione si pone all'interno di questo quadro. Date queste basi, l'ambito del videogioco è ideale per portare al suo interno un tema che ormai da lungo tempo è appannaggio della teoria della traduzione, ovvero quello dei *gender studies*. La ricerca in questo ambito relativamente alla localizzazione di videogiochi è a oggi molto limitata e, sebbene il *medium* sia ancora acerbo, date le tensioni di cui sopra, è appropriato iniziare una ricerca di questo tipo anche per quanto riguarda il videogioco e la localizzazione, in modo che idealmente si possano, tramite di essa, ridurre o eliminare elementi che possono essere considerati discriminatori.

A maggior ragione, il videogioco è unico tra i mezzi di comunicazione in quanto ha come caratteristica principale quella di essere caratterizzato da una forte interattività. Nella maggior parte dei casi l'utente controlla un personaggio, ne decide le scelte e si fa carico dei suoi errori. L'immedesimazione è pertanto molto elevata e perciò comportamenti o frasi discriminatorie da parte dei personaggi del videogioco potrebbero rimanere impresse più a lungo nella mente dell'utente. Il

³ <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-cuts-global-games-forecast-for-2018-to-134-9-billion/>

⁴ http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_2013_Annual_Report.pdf

tema è inoltre delicato perché, come già ricordato, la localizzazione ha come concetto chiave quello di *adattamento*, e se si parla di adattamento, si parla di cultura. L'adattamento di un testo, e ciò vale in particolare per i videogiochi giapponesi, comporta inevitabilmente uno *shift* culturale più o meno marcato. Nell'adattare un testo di questo tipo è di primaria importanza l'attenzione al traslare un elemento culturale che nella cultura di partenza è considerato "normale" in un elemento potenzialmente discriminatorio in quella di arrivo.

Con lo scopo di analizzare e verificare lo stato della localizzazione per quanto riguarda la discriminazione di genere, è stata presa in analisi una notissima serie di videogiochi, quella di *Tomb Raider*. Dall'avvento del primo capitolo nel 1996, Lara Croft, la protagonista della saga, è poco a poco divenuta nota non solo tra i fruitori dei videogiochi ma anche al di fuori di essi. La scelta è ricaduta su questa saga e su questa protagonista poiché il personaggio in questione ha suscitato, negli anni, numerose polemiche e discussioni riguardo alla sua personalità, al suo essere un personaggio femminile forte e indipendente, al suo aspetto fisico, al suo abbigliamento.

Il secondo capitolo approfondisce il personaggio di Lara Croft all'interno della saga di *Tomb Raider* e della cultura di massa, in modo da inquadrare al meglio il soggetto principale dello studio.

Il terzo capitolo si focalizza sui videogiochi della saga di *Tomb Raider*. È stata condotta un'analisi linguistica della sceneggiatura della maggior parte dei titoli all'interno della saga, ed è stato operato un confronto con la localizzazione italiana degli stessi, allo scopo di notare elementi potenzialmente "di rischio" o discriminatori, e se questi ultimi fossero stati riportati nella traduzione italiana. Vengono in seguito proposte le conclusioni tratte dall'analisi, ponendole a confronto diretto con le aspettative dell'autore della tesi e delle ipotesi avanzate prima di affrontare la stessa.

Il quarto capitolo, muovendo da quanto emerso dall'analisi dei videogiochi della saga propone, sulla base di un'intervista alle traduttrici italiane del penultimo titolo della saga, *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) e con un occhio di riguardo alle teorie sviluppate nell'ambito dei *Gender Translation Studies*, possibili elementi da tenere in considerazione, al momento di tradurre, che possano aiutare a non introdurre nel testo di arrivo elementi potenzialmente discriminatori.

In particolare, si vuole porre attenzione sul *quando* sia necessario intervenire su un elemento ritenuto potenzialmente rischioso, ovvero valutare se adoperare strategie traduttive di riduzione e/o eliminazione qualora ce ne sia bisogno, ma soprattutto come evitare di introdurre problemi di questo tipo nel testo di arrivo quando nel testo di partenza non siano presenti. Si sostiene infine quindi l'importanza del rispetto della fedeltà al progetto traduttivo e del rapporto tra singolo traduttore e cliente, suggerendo però che il traduttore possa prendere decisioni che smorzino la presenza di elementi discriminatori nel testo, anche a costo di allontanarsi in maniera lieve dal percepito ideale di fedeltà.

Capitolo 1: Una panoramica sull'odierna industria del videogioco e sulla localizzazione

1.1 L'industria del videogioco

Una delle nozioni più comuni per chi non frequenta l'ambito dei videogiochi, diventata vero e proprio stereotipo con il passare degli anni, è quella secondo la quale il *medium* videogioco non avrebbe le capacità espressive o, in termini più strettamente economici, di guadagno, degli altri mezzi di comunicazione artistica, siano essi la letteratura, il cinema, le serie televisive, ecc. Questi mezzi di comunicazione sono ormai pervasivi nelle nostre vite sociali; giocano un ruolo importante nell'esistenza moderna, favorendo e mediando le interazioni tra persone (Newman, 2004:1). Tuttavia, negli anni precedenti, il videogioco non ha ricevuto un trattamento di favore rispetto agli altri strumenti comunicativi. Newman (2004:1) riporta come motivi la percezione del videogioco come uno strumento per bambini e la generale trivialità che vede il videogioco ridotto a mera perdita di tempo. Oggi, quattordici anni dopo, la situazione è, come si vedrà, in parte cambiata. Anzitutto, vale quindi la pena offrire un conciso spaccato dell'industria del videogioco oggi, in quanto un'idea della sua scala può aiutare a capire l'importanza dell'applicazione delle tematiche di genere a un *medium* così giovane.

Già dalla fine degli anni '90, periodo in cui i videogiochi hanno iniziato a essere più appetibili per il pubblico generale, grazie allo sviluppo delle tecnologie che permettevano di realizzare grafiche in 3 dimensioni realistiche, la maggiore diffusione del doppiaggio e il grande successo riscontrato dalle console, economicamente più abbordabili rispetto a un PC, si ha avuto un generale risorgimento della percezione di questo *medium*. Di lì a poco i videogiochi sono diventati oggetto di studio da parte di accademici di tutto il mondo, corsi di *Game Design* sono stati introdotti nelle università, in Italia, tra gli altri, a Milano e Roma.¹ Ma del resto il gioco è attività intrinsecamente legata alla storia e alla cultura umana, basti pensare ai giochi da tavolo ritrovati nelle tombe reali di Ur, risalenti al 2600-

¹ <https://it.businessinsider.com/10-scuole-italiane-per-far-diventare-i-videogiochi-una-professione/>

2400 a.C.² o addirittura pre-culturale, dato che, come sottolinea Huizinga in *Homo Ludens* (1938), anche gli animali prendono parte ad attività ludiche. Ciò detto, l'industria del videogioco attuale ha subito una crescita esponenziale, dagli anni '90 a oggi è diventata capace di sfornare *blockbuster* milionari senza soluzione di continuità. I videogiochi sono diventati capaci di rivaleggiare a livello di tempo a essi dedicato con il cinema e la televisione. Non si tratta più di un passatempo per una ristretta nicchia di utenti, ma di una forma di intrattenimento di consumo, che, come nel caso del cinema, (Díaz-Cintas, 2009) è stata aiutata dalla localizzazione, che ha permesso di raggiungere un pubblico molto più vasto (Bernál-Merino, 2015:4).

1.1.1 Qualche numero

Un'indagine annuale di Newzoo³ mostra come il mercato dei videogiochi sia in costante crescita. La statistica per il 2018 indica un guadagno annuale per il mercato dei videogiochi globale pari a 134,9 miliardi di dollari, un aumento del 10,7% rispetto al 2017. A solo scopo di confronto, vengono offerti i dati dell'industria cinematografica globale per il 2017 scaturiti da uno studio della MPAA (Motion Picture Association of America): il guadagno totale è stato di 88,4 miliardi di dollari. Nonostante vada sottolineato che i dati riguardanti l'industria videoludica la comprendono nella sua interezza, mentre quelli cinematografici comprendono solo i guadagni dei film al botteghino e per il mercato *home entertainment*, il dato risulta comunque degno di nota perché permette di quantificare il “peso” del videogioco mettendolo a confronto con un ambito che il pubblico generale generalmente segue e conosce di più.

Questo studio mostra inoltre che il *mobile gaming*, ovvero i giochi per dispositivi mobili, costituisce la fetta più grande di tale guadagno. Lo smartphone è un dispositivo ormai diventato personale e pervasivo, al 2018 oltre il 75% degli americani ne possiede uno,⁴ e globalmente la stima è di 2,1 miliardi di dispositivi al

² https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_reale_di_Ur

³ <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-cuts-global-games-forecast-for-2018-to-134-9-billion/>

⁴ <http://www.pewinternet.org/fact-sheet/mobile/>

2016.⁵ Per quanto riguarda l'Italia, si stima un numero di utenti *mobile* pari a 49,19 milioni al 2018, ovvero l'83% della popolazione.⁶ Si tratta di un dato interessante se confrontato con la stima, sempre di Newzoo, sul numero totale di videogiocatori al mondo: 2,3 miliardi. Risulta evidente che il numero di dispositivi e l'introduzione del dispositivo nelle vite personali di un gran numero di persone possa aver contribuito a far crescere l'industria del videogioco, non solo quella *mobile* ma di conseguenza anche quella PC e console. Il grafico sottostante fornisce un colpo d'occhio sull'attuale mercato videoludico e offre una previsione di crescita fino al 2021. Si può notare la predominanza del settore *mobile*, con conseguente riduzione della fetta di mercato del settore PC/console, ovvero il settore su cui principalmente si focalizza il presente lavoro.



Figura.1.1: Proiezione del valore dell'industria videoludica al 2021.
 Fonte Newzoo

Nonostante la predominanza del settore mobile, vale la pena sottolineare come il settore console sia tutt'altro che poco redditizio. A fine 2017, il videogioco più venduto sul mercato americano, *Call of Duty: WWII*, ha superato il miliardo di dollari di ricavi.⁷ L'altra faccia della medaglia rispetto alle grandi produzioni è il settore dei videogiochi *indie* (indipendenti). Si tratta di piccole produzioni spesso sviluppate da team di poche persone che, con costi di sviluppo limitati spesso coperti da campagne su piattaforme di *crowdfunding* come Kickstarter o IndieGoGo, hanno in molti casi raccolto il favore della critica e dell'editoria *mainstream*, un esempio

⁵ <https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>

⁶ <https://wearesocial.com/it/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

⁷ <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/call-duty-wwii-and-destiny-2-are-two-top-selling-console-games-o>

su tutti il recente Hollow Knight (2017) dell'australiano Team Cherry, composto da due sole persone.

Per quanto riguarda la distribuzione geografica del mercato videoludico, si prevede che per il 2018 sarà la Cina a dominarlo, seguita a ruota dai due mercati “storici” per i videogiochi, gli Stati Uniti e il Giappone (cf. Figura 1.2):

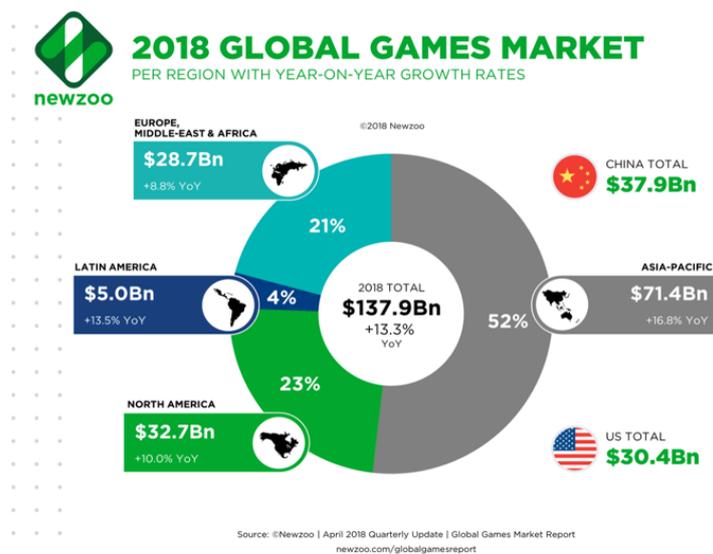


Figura 1.2 La distribuzione geografica dell'industria videoludica. Fonte Newzoo

Un altro elemento da tenere in considerazione, nonché un fattore che renderà potenzialmente difficile, in futuro, la “sopravvivenza” dei team di sviluppo di piccole e medie dimensioni,⁸ sono i costi di produzione dei videogiochi. Se nei primi anni dell'industria la tecnologia disponibile, consentiva di sviluppare videogiochi anche a team di sviluppo composti da un numero ristretto di persone, con l'aumentare della potenza di calcolo dei computer, delle capacità grafiche delle console, ecc., lo sviluppo di un videogioco è diventato un processo dispendioso sia in termini di tempo che economici. È facile capire la portata dei costi di sviluppo di un videogioco attuale se si confronta il costo di *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996), costato 1,7 milioni di dollari, con quello del videogioco con il budget stimato più alto di sempre,

⁸ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-10-rising-game-dev-costs-put-squeeze-on-mid-tier-studios>

Grand Theft Auto 5 (2013), costato 265 milioni di dollari. I ricavi del titolo sono stati di 6 miliardi di dollari complessivi al 2018, rendendolo il prodotto di intrattenimento più redditizio di sempre.⁹

Per quanto riguarda il mercato italiano, si può fare affidamento sul rapporto annuale di AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani). Nell'anno 2017 il mercato videoludico italiano ha registrato un giro d'affari di quasi 1,5 miliardi di euro, a confermare l'andamento positivo degli ultimi anni.¹⁰ Sebbene lo studio non offra, come nel caso precedente, una granularità che permetta di distinguere il guadagno mobile da quello console, è ragionevole supporre che, dato che dalla stessa analisi emerge che il 52% degli intervistati utilizza videogiochi su smartphone, sia una fetta di mercato consistente. Sempre secondo Newzoo,¹¹ l'Italia si trova al decimo posto per ricavi derivanti dal mercato videoludico, dietro a Spagna, Francia, Germania e Regno Unito, ma davanti a mercati comunque consistenti quali Messico, Brasile, Russia e Australia.

I dati finora riportati, seppur non pretendano di essere esaustivi, danno di per sé una chiave di lettura dell'industria molto chiara. La presa del videogioco come forma di intrattenimento è ormai ben salda, e la sua influenza sul grande pubblico è attestabile. Il videogioco è insomma ormai capace di veicolare contenuti con un impatto culturale e di influenzare la società tramite la sua fruizione (Crawford e Rutter, 2006:148).

1.1.2 Il processo di sviluppo

Un altro elemento utile di cui avere una panoramica, in primo luogo per contestualizzare al meglio l'industria del videogioco e in secondo luogo per mostrare in seguito “dove” si innesta la localizzazione in questo processo, è il percorso di sviluppo di un videogioco. La catena di sviluppo viene sinteticamente mostrata nel grafico sottostante:

⁹ <https://www.eurogamer.it/articles/2018-04-09-news-videogiochi-gta-5-opera-intrattenimento-maggior-successo-commerciale-di-tutti-i-tempi>

¹⁰ http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2898&dir_pk=902

¹¹ <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

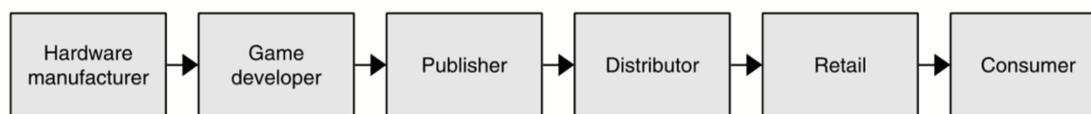


Figura 1.3 Gli attori dello sviluppo di un videogioco. Egenfeldt-Nielsen et al. 2008:16

I produttori di hardware sono coloro che forniscono agli sviluppatori la piattaforma fisica per la quale svilupperanno il videogioco, sia essa una console, un PC, uno smartphone. Per quanto riguarda il mercato console, nella storia dell'industria si sono susseguiti numerosi "giganti" a dominare il mercato; In passato Atari ha rappresentato il boom dell'industria americana e ha contribuito, grazie alla figura di Nolan Bushnell, a introdurre il concetto di console al grande pubblico (Donovan 2010:25), un apparato che differisce dal personal computer in quanto creato con l'unico scopo di riprodurre videogiochi. Il grande vantaggio della console rispetto al personal computer del tempo era la possibilità di collegarla a un qualsiasi televisore, aumentando così esponenzialmente la fruibilità da parte del pubblico generale. Oggi, per quanto riguarda lo spazio console, troviamo tre principali produttori di hardware: Sony, Microsoft e Nintendo, definiti anche *platform holders* (O'Hagan, Mangiron 2013:78). Come già accennato, essi progettano e producono le console, per le quali gli sviluppatori producono i videogiochi (utilizzando versioni apposite delle console in questione, chiamate *devkit*, o *game development kit*,¹² che permettono di interfacciarsi con un PC per agevolare la programmazione), e sulle quali gli utenti, i *consumer*, giocheranno il prodotto finito.

Gli sviluppatori, se lavorano direttamente per un publisher (o per un produttore hardware) vengono definiti *first party developers*, se vengono assunti dal publisher in questione per lavorare su un particolare progetto vengono chiamati *second party developers*; infine, gli sviluppatori "indipendenti", che "vendono" al miglior offerente il proprio lavoro, sono chiamati *third party developers*. (Kerr, 2006b:43) Vale la pena notare come spesso un titolo sviluppato da sviluppatori di terze parti sia un titolo cosiddetto "multiplatforma", ovvero venga pubblicato su due o più piattaforme hardware. Nel caso invece di uno sviluppatore *first party*, il titolo verrà pubblicato come "esclusiva" sulla piattaforma di appartenenza.

Tra lo sviluppo del videogioco e l'effettiva fruizione da parte del giocatore vi

¹² https://en.wikipedia.org/wiki/Game_development_kit

sono i già accennati publisher, che si occupano della produzione e della fabbricazione delle copie fisiche del gioco, i distributori e i venditori al dettaglio, che vendono il prodotto finito all'utente finale.

Questa sorta di “catena di montaggio” vale in particolare per l'industria del videogioco *mainstream*, per i cosiddetti titoli AAA (in italiano, tripla A), sviluppati da team di sviluppo che di centinaia di persone, tra programmatori, game designer, artisti 2d e 3d, ingegneri del suono, compositori, animatori, produttori (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008:15). I titoli dal budget più ridotto e sviluppati da team composti da un numero inferiore di persone, che abbiamo catalogato sotto l'ombrello di videogiochi *indie*, spesso vengono pubblicati senza affidarsi a un publisher, ma direttamente dagli attori coinvolti nel processo di sviluppo. Per quanto riguarda la distribuzione, i videogiochi indipendenti hanno avuto un boom a partire dal 2008,¹³ con il consolidamento delle piattaforme di distribuzione digitale dei contenuti: tali piattaforme (ad esempio Steam per il mondo PC, Xbox Live di Microsoft, Playstation Network di Sony) permettono di distribuire i videogiochi attraverso la rete, evitando così i costi di distribuzione tramite supporto fisico e mitigando la necessità di un publisher. Per la prima volta gli sviluppatori stessi hanno potuto offrire il loro lavoro direttamente agli utenti.

1.1.3 Chi gioca ai videogiochi?

Il già nominato stereotipo del *gamer*, in italiano videogiocatore o giocatore, è rappresentato, nell'opinione comune, da un giovane maschio caucasico, che prende parte a un'attività normalmente vista come poco produttiva, negativa e anti-sociale. La letteratura, fino a qualche anno fa, concordava in effetti nell'affermare che l'attività videoludica sia preferita da un certo tipo di target: in generale, studi di psicologia hanno dimostrato che la maggior parte delle donne mostra un interesse ridotto nel giocare ai videogiochi o in generale siano meno interessate alla sfera conoscitiva legata al mondo dei videogiochi (Brown *et al.*, 1997, Cassell e Jenkins 1998a, Wright *et al.*, 2001). Al giorno d'oggi, come si è visto dalle statistiche, e come in ogni caso si vuol fare trasparire nel presente lavoro, si tratta di punti di vista superati, e infatti gli studi culturali più recenti sui videogiochi non si concentrano

¹³ http://indiegames.com/2013/11/how_indies_made_an_impact_on_a.html

tanto sul *chi* gioca ai videogiochi ma sul *come* chi gioca viene rappresentato all'interno di essi. Sulla *rappresentazione* femminile nel mondo dei videogiochi, uno dei punti focali del presente lavoro, si tornerà nel capitolo successivo. Nel presente paragrafo ci si limiterà a presentare alcuni numeri e statistiche che possono far ipotizzare che la realtà attuale sia diversa da come appariva fino a pochi anni fa. L'ESA (Entertainment Software Association), presenta ogni anno un report¹⁴ sulle abitudini videoludiche degli americani, dal quale possiamo trarre alcune statistiche utili per inquadrare la distribuzione demografica dei videogiochi. L'età media del videogiocatore è di 34 anni, un dato che va a cozzare con l'aspettativa del videogiocatore "medio", ancor più se si aggiunge che i giocatori che hanno più di 18 anni costituiscono più del 70% della popolazione. Il 70% dei genitori ritiene che i videogiochi abbiano un'influenza positiva sulle vite dei propri figli, un altro elemento che potrebbe stonare se rapportato con la percezione "classica" del videogioco. Il dato più pertinente allo scopo del presente studio riguarda il genere: il 45% dei videogiocatori statunitensi sono in realtà videogiocatrici, e le donne adulte (sopra i 18 anni) rappresentano una percentuale maggiore (33%) della popolazione di giocatori rispetto ai maschi sotto i 18 anni (17%). Se prendiamo ad esempio la tabella sottostante, possiamo segnalare come negli ultimi anni la percentuale di donne che giocano ai videogiochi sia gradualmente aumentata.

Source	Data Based On	Percentage Male	Percentage Female
Entertainment Software Association (ESA, 2006)	2006 ESA Annual Report	62%	38%
Entertainment Software Association (ESA, 2008)	2008 ESA Annual Report	60%	40%
Entertainment Software Association (ESA, 2011)	2011 ESA Annual Report	58%	42%
Entertainment Software Association (ESA, 2012)	2012 ESA Annual Report	57%	43%
Entertainment Software Association (ESA, 2013)	2013 ESA Annual Report	55%	45%

Figura 1.3 Distribuzione demografica della popolazione dei videogiocatori. Fonte ESA, in Romrell (2013:170)

Nonostante, come già accennato, si tornerà nel seguito sui possibili motivi per i quali le donne giocano di meno ai videogiochi, e le statistiche parlino chiaro

¹⁴ http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf

sull'inversione di questo *trend*, Shaw (2012) riporta come le donne siano meno inclini rispetto agli uomini a definirsi *gamer*, e che minimizzino il tempo speso a giocare ai videogiochi, indice forse del fatto che vi sono ancora passi da fare a livello di percezione della figura del *gamer* nella società. Si è già accennato al fatto che il fatto che le donne giochino meno ai videogiochi sia uno stereotipo ormai superato; ciononostante si parla in questo caso di *percezione*, e, ancora una volta, di *rappresentazione* all'interno del videogioco.

Per quanto riguarda il nostro paese, è possibile prendere nuovamente in considerazione l'indagine annuale di AESVI, che riporta dati non dissimili da quanto riscontrato sul mercato americano. In particolare, il 59% dei giocatori italiani sono uomini, il 41% sono donne, e il 57% degli italiani ha giocato a un videogioco negli ultimi 12 mesi.

1.2 La localizzazione dei videogiochi

A seguire, dopo aver visto brevemente uno spaccato sul *medium* videogioco attuale, si presenta una panoramica generale sull'industria della localizzazione, che, forse ancor più che su quella del videogioco in sé, può ancora una volta aiutare a definire il contesto entro il quale sarà sviluppato il lavoro.

Come già accennato nell'Introduzione, agli albori dell'industria videoludica non vi era la necessità di tradurre un videogioco per permettere a una maggior fetta di pubblico di poterne usufruire; la semplicità del *medium* nascente non consentiva la produzione di videogiochi che contenessero grandi quantità di testo o, addirittura, di audio, perciò il videogioco poteva essere prodotto e distribuito in tutto il mondo senza subire modifiche in base ai mercati target. A maggior ragione, in molti videogiochi giapponesi degli albori, come ad esempio *Space Invaders* (Taito, 1978), le poche righe di testo presenti, come “game over”, erano in inglese (O'Hagan, Mangiron 2013:49). Con il passare degli anni e lo sviluppo delle tecnologie informatiche, i videogiochi si sono con esse evoluti, consentendo agli sviluppatori di narrare storie complesse con grandi quantità di testo e, in seguito, audio. Si pensi ad esempio ai giochi di ruolo giapponesi (JRPG)¹⁵ delle saghe di *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987) o *Dragon Quest* (Enix, 1986), e ai giochi di ruolo occidentali¹⁶ (genericamente, RPG o CRPG, *Computer Role Playing game*) quali *Baldur's Gate* (BioWare, 1998) o *Planescape Torment*. Ciò ha spinto i *publisher* a voler tradurre i videogiochi che immettevano sul mercato in modo da raggiungere un pubblico quanto più vasto possibile aumentando così i profitti.

Mentre inizialmente le traduzioni dei videogiochi erano considerate come un elemento di secondo piano, effettuate spesso in modo amatoriale e perciò di qualità molto bassa (Hasegawa, 2009:126), con il passare del tempo si cominciò a dare sempre maggiore attenzione alla traduzione del videogioco, fino ad arrivare al concetto attuale di *internazionalizzazione*, sul quale si tornerà in seguito, per il quale un videogioco viene sviluppato tenendo in piena considerazione il fatto che sarà tradotto (O'Hagan, Mangiron, 2013:89).

¹⁵ https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo_giapponese

¹⁶ https://it.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s_Gate

Oggi, oltre ad alcuni *publisher*, (121) che utilizzano il cosiddetto modello di localizzazione *In-house*, ovvero per il quale lo sviluppatore stesso si occupa, con un team apposito capeggiato da un coordinatore, della traduzione del gioco, è perlopiù diffuso (118) il modello in *outsourcing*, per il quale la traduzione del gioco viene affidata a un'azienda di terze parti che si occupa esclusivamente della localizzazione del progetto (Bernál-Merino, 2008:57). Vantaggi e svantaggi di ciascun modello e la parte che gli attori del mondo della localizzazione dei videogiochi giocano sull'industria nel complesso verranno affrontati in un paragrafo successivo. Occorre ora infatti fare una piccola ma necessaria precisazione terminologica.

1.2.1 Traduzione o localizzazione?

Come riporta Esselink (2000:1), la localizzazione consiste nel tradurre e adattare un software o un sito web, tanto nelle funzionalità quanto nella documentazione d'uso. Il termine localizzazione viene quindi introdotto nell'ambito della traduzione del software, distinguendolo dalla semplice traduzione in quanto, oltre a richiedere un bagaglio di conoscenze tecniche maggiore rispetto a quello richiesto dalla traduzione, implicava un maggior lavoro di adattamento alla *locale*, ovvero la combinazione di fattori linguistici e culturali propri di una determinata regione geografica. La LISA (Localization Industry Standard Association) insiste, nel suo *Localization Industry Primer*,¹⁷ un "manuale d'uso" che introduce all'industria della localizzazione, sul fatto che "localization is not just a linguistic process. Cultural, content and technical issues must also be taken into account". Oltre quindi a essere un processo linguistico, come ogni traduzione, la localizzazione deve tenere in conto aspetti culturali su come e quale informazione viene presentata, e aspetti tecnici, tra i quali spicca ad esempio la necessità di essere concisi: lo spazio allocato per una stringa di caratteri in un software come in un videogioco è spesso limitato,¹⁸ perciò occorre trasmettere il messaggio tradotto in modo che risulti chiaro e al contempo fare attenzione allo spazio occupato dal messaggio stesso. Questo è uno degli elementi per i quali la localizzazione dei videogiochi viene equiparata a quella

¹⁷ <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/Lo3o625P.pdf>

¹⁸ Ciò può essere dovuto a limitazioni dell'hardware, che non supporta stringhe di caratteri più lunghe di un certo ammontare, del software che non è stato programmato per supportare stringhe più lunghe, o per via di limiti fisici di spazio nell'interfaccia utente (UI).

software: l'una e l'altra devono essere "technical in content, succinct in length, and functional in nature" (Bernal-Merino 2008:58).

L'elemento più preponderante che entra in gioco se si tratta di localizzazione di videogiochi rispetto alla localizzazione software è quello della creatività. Se nella traduzione di un software può risultare più semplice essere concisi al momento di tradurre, nel tradurre un videogioco occorre trasmettere il messaggio creativo dietro al testo nella maniera più fedele possibile, pur rimanendo nei limiti fisici del mezzo. È per questo motivo che la localizzazione dei videogiochi viene più spesso assimilata al concetto di "riscrittura" introdotto da accademici dei Translation Studies quali Susan Bassnett e André Lefevere (1990). "The localized product is expected to have the same *look and feel* to an equivalent local product" (Fry, 2003). La presente definizione non tiene in considerazione il concetto di fedeltà al testo di partenza di teorici classici della traduzione quali Eugene Nida (Nida e Taber, 1969), bensì si rifà a paradigmi più moderni, che vedono la traduzione come un processo che trasmetta al lettore le stesse sensazioni che trasmette al lettore del testo di partenza. È per questo motivo che, sebbene il concetto di localizzazione come "traduzione con qualcosa in più" sia sufficientemente chiaro, va a occupare una posizione ambigua nell'ambito dei Translation Studies, in quanto gli sviluppi recenti nella disciplina considerano effettivamente il processo di traduzione come analogo a quello della localizzazione nel suo trasmettere il "look and feel" del testo di partenza. (O'Hagan, Mangiron 2013:88). Su questa ambiguità si innesta la critica di Hartley (2009:107):

Localization ... entails adapting a product to the linguistic and cultural expectations of the target locale In the industry, this is seen as a 'special kind of translation' that takes into account the culture of the location or region where the translated text is expected to be used. However, in the Translation Studies community, this is simply a commonly accepted definition of translation itself.

Non si tratta in realtà di nulla di nuovo nel campo della teoria della traduzione; già Von Humboldt (1820) metteva in discussione l'esistenza di una sinonimia perfetta tra due lingue, concetto poi ripreso dagli studiosi del XX secolo, tra cui Lawrence Venuti (1995). Una concisa critica del concetto di "fedeltà" viene riportata da Bernal-Merino (2015);

Fidelity in the translation of individual words can almost never fully reproduce the meaning they have in the original. For sense in its poetic significance is not limited to meaning but derives from the connotations conveyed by the word chosen to express it. We say of words that they have emotional connotations. A literal rendering of the syntax completely demolishes the theory of reproduction of meaning and is a direct threat to comprehensibility. (Benjamin, 1923:80)

Per rappresentare la maggiore presenza e facoltà d'azione del traduttore nel modificare il testo per renderlo adeguato alla lingua e al contesto di arrivo, si utilizza oggi il concetto di *transcreation* (O'Hagan, Mangiron 2013:190). Il traduttore, se necessario, opera modifiche anche drastiche al testo di partenza, in alcuni casi rimuovendo del tutto elementi ritenuti non necessari alla fruizione del testo, o sostituendoli con elementi alle volte del tutto estranei a quelli del testo di partenza ma capaci di trasmettere lo stesso *feel* all'utente di arrivo. Un esempio molto chiaro di questo approccio è quello preso da Alexander O. Smith nella traduzione dei titoli di Square-Enix *Final Fantasy X* e *Final Fantasy XII*, approccio per il quale il traduttore ha un ruolo ben più "hands-on" che in passato, un ruolo di maggiore responsabilità e conseguentemente di maggiore rischio, in una traduzione che è sempre più vicina alla totale riscrittura del testo di partenza, ancora una volta in accordo però con le più recenti posizioni dei teorici della traduzione. Rimane quindi l'ambiguità, almeno in ambito accademico, della distinzione tra traduzione e localizzazione.

Tuttavia, lasciando temporaneamente tale ambiguità all'accademia, rimane un'evidente differenza tra traduzione e localizzazione, ovvero le già nominate limitazioni tecniche, le quali, perlomeno agli albori dell'industria, rappresentavano un ostacolo non da poco al processo di traduzione del software. Per citare un esempio, lo spazio limitato nella localizzazione di un videogioco dal giapponese: essendo i *kanji* capaci di rappresentare un significato utilizzando meno spazio fisico, nella traduzione in una lingua che utilizza un sistema di scrittura alfabetico si presentavano spesso difficoltà (O'Hagan, Mangiron 2013:53), oggi mitigate grazie alle sempre minori limitazioni hardware e software delle nuove console e dalla già citata pratica dell'internazionalizzazione.

Oltre a questo tipo di problemi tecnici, in generale la localizzazione, rispetto alla traduzione, "can be a highly creative undertaking that adds to the complexities

of merely functional and technical adaptations” (Fernández Costales 2012). Il traduttore-localizzatore si trasforma quindi in una figura specializzata in quanto deve fare uso di software specifici, soddisfare specifiche necessità e far fronte a limitazioni note, oltre a doversi muovere, come ricorda Bernál-Merino (2015:107) tra testi legali, copyright e testi di marketing, per i quali il localizzatore si trasforma, se necessario, in copywriter.

1.2.2 La pratica della localizzazione videoludica

La complessità della localizzazione di un videogioco diventa più palpabile analizzando brevemente gli elementi traducibili che insieme vanno a “comporre” il materiale linguistico di un videogioco. Si tratta dei cosiddetti *asset*. Come già anticipato, a differenza ad esempio del processo di traduzione di un romanzo, ma anche di sottotitolazione di un film, nel processo di localizzazione videoludica entrano in gioco diverse tipologie testuali, ognuna richiedente un approccio più o meno radicalmente differente dall'altra. Si riporta qui di seguito una divisione in tipologie testuali sviluppata da Bernál-Merino (2006) e Vela-Valido (2011), in Bernál-Merino (2015).

- Narrativa: riporta informazioni sul mondo di gioco, la trama, i personaggi
- Dialogica: rappresenta dialoghi tra i personaggi
- Tecnica: raccoglie gli elementi tecnici del gioco, il software e l'hardware richiesti per usufruirne
- Funzionale: tutti gli elementi presenti nei menu, i quali permettono al giocatore di scegliere diverse opzioni di gioco
- Didattica: istruzioni per l'uso, sotto forma di indicazioni scritte, tutorial, manuali cartacei o elettronici
- Promozionale: materiale elettronico o cartaceo per indurre l'utente ad acquistare altri prodotti
- Legale: Ciò che riguarda i diritti e doveri del consumatore nei confronti del prodotto acquistato

La figura 1.5 riporta le diverse categorie di testo “traducibile” in un videogioco, con

le corrispondenti tipologie presenti o meno all'interno di esse:

Text type								
	Narrative	Oral/Dialogic	Technical	Functional	Didactic	Promotional	Legal	
Game asset	In-game text: UI, system messages, game installers	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
	Voiceover and Cinematics: audio and video scripts	Y	Y	-	Y	Y	-	-
	Art: game logo, in-game texture embedded words	-	-	-	Y	-	Y	-
	Glossaries and TMs	-	-	Y	-	-	-	Y
	Packaging and promotion: box, manual, EULA, guarantee, 'ReadMe', help files, official website	-	-	Y	-	Y	Y	Y

Figura 1.4 Tipologie testuali nel videogioco. Bernal-Merino 2014:110

I testi in-game, detti anche *onscreen texts* (OST) sono tutti i testi appartenenti all'interfaccia utente (UI), come tutorial, messaggi di sistema, di aiuto, e i dialoghi tra i personaggi che avvengono durante lo svolgimento del gioco che non fanno parte dello script e quindi non sono doppiati. (Mangiron 2006) In particolare, il testo dell'interfaccia utente, come possono essere istruzioni, spiegazioni per i comandi, *prompt* per effettuare azioni o attacchi, richiede molta attenzione da parte del localizzatore in quanto la brevità è in questo caso imperativa, dati gli spesso presenti limiti fisici dell'interfaccia utente. Occorre quindi, da parte del traduttore, grande capacità di sintesi, oltre alla creatività necessaria per tradurre, ad esempio, nomi di armi o equipaggiamenti che contengono giochi di parole o riferimenti extratestuali pur rispettando il poco spazio consentito dall'interfaccia. (Bernal-Merino 2015:111). Vale inoltre la pena ricordare che i produttori di console richiedono l'uso di una particolare terminologia, contenuta in specifiche *guidelines*, per indicare i comandi nei propri videogiochi. Si tratta quindi di altri elementi cui il localizzatore dovrà fare attenzione al momento di tradurre.

Per quanto riguarda i testi della categoria *voiceover and cinematics*, si tratta dei testi che compongono lo *script*, ovvero la sceneggiatura del videogioco. Sono testi che compaiono solitamente nelle cosiddette *cutscenes*, ovvero le parti di gioco

in cui l'interattività è ridotta e il giocatore è chiamato sostanzialmente a guardare un filmato, realizzato solitamente con il motore grafico del gioco o in computer grafica. In questo caso, come è facile intuire, entrano in gioco le sfide e le difficoltà della traduzione audiovisiva (AVT), siano esse riguardanti il limite di caratteri per un singolo sottotitolo, la sincronizzazione del doppiato o del voiceover con il testo a schermo, il *lip-sync*¹⁹ del movimento del labiale dei personaggi nella versione originale con il testo doppiato. Anche i testi in-game prima citati possono essere soggetti a doppiaggio, e quindi presentare sfide simili a quelle dei testi dello script.

La categoria “art” riguarda gli elementi grafici dell'interfaccia utente e i testi presenti fisicamente nel mondo di gioco: cartelli, mappe, scritte sui muri, ecc. La sfida in questo caso, oltre alla consueta necessità di concisione e brevità, risiede nella difficoltà tecnica di modificare un elemento grafico presente nell'interfaccia di gioco. I file in questione devono essere appositamente progettati per poter essere modificati dal localizzatore (Bernál-Merino 2015:130). È un processo dispendioso in termini di tempo, ma l'effetto che provoca il vedere elementi all'interno del gioco tradotti nella propria lingua può aumentare l'immersione del giocatore nel mondo di gioco (130). Vi è infine tutto il resto: materiale pubblicitario, testo sulla confezione del gioco, accordi legali, sito web, manuale di istruzioni del prodotto (cartaceo o elettronico), ecc.

In definitiva, questa “source text fragmentation” (130) rende ancor più evidente come la localizzazione di un videogioco non sia semplicemente la traduzione linguistica di un testo, ma un processo dalle molte sfaccettature.

1.2.3 La localizzazione dei videogiochi oggi

Si è già accennato al fatto che, al giorno d'oggi, l'industria del videogioco, soprattutto quella del videogioco cosiddetto “tripla A”, è comparabile, a livello di tempo e denaro impiegati nella produzione, all'industria cinematografica. È quindi naturale affermare che il processo di localizzazione si sia evoluto fino a diventare una catena industriale complessa e laboriosa, alla quale partecipano numerosi attori differenti. Si è già notata la differenza tra localizzazione *in-house* e modello in *outsourcing*, ma lo schema che segue è valido per entrambi i modelli, e riporta in modo esaustivo le

¹⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Lip_sync

principali fasi del processo.

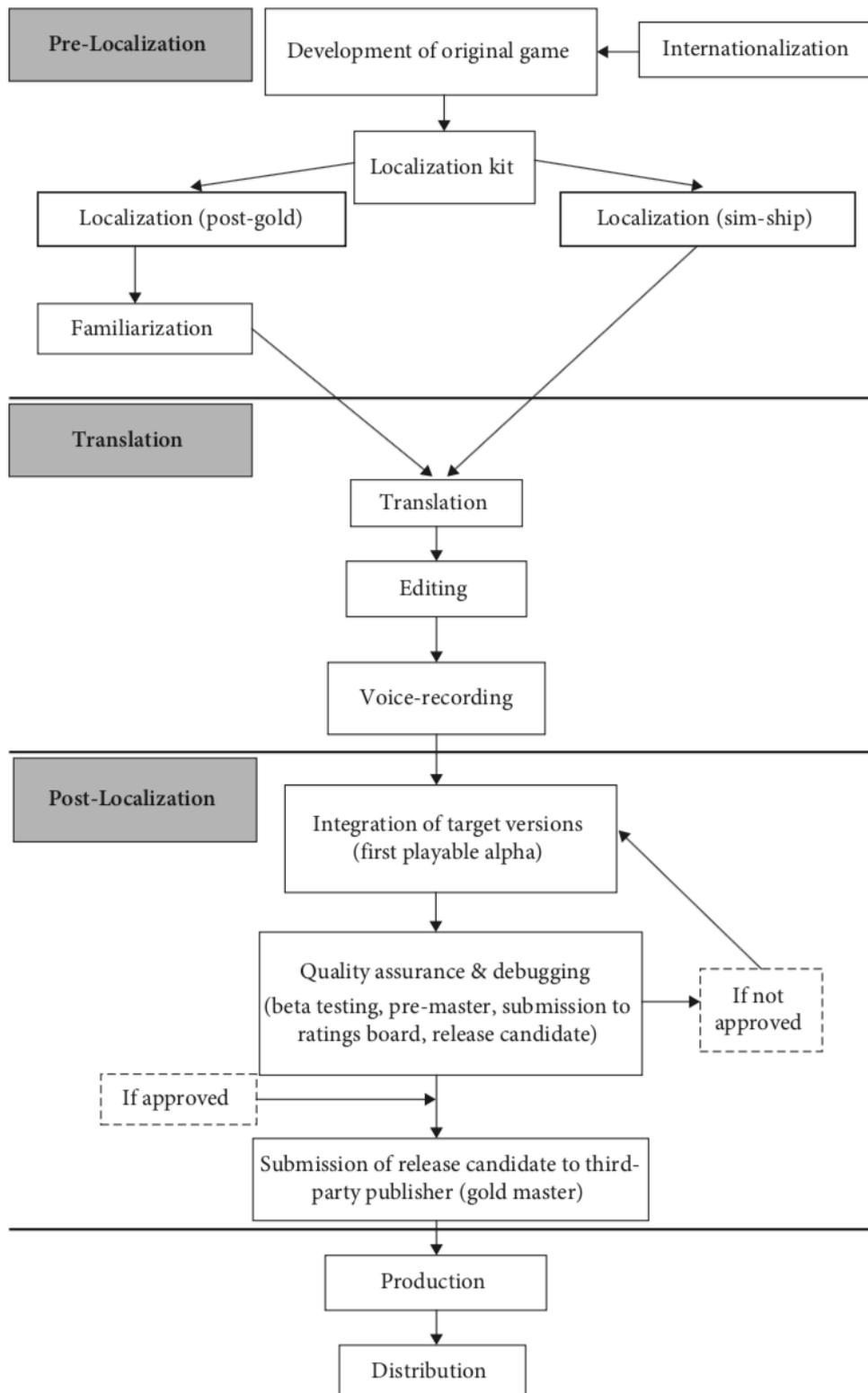


Figura 1.6 Principali fasi del processo di localizzazione di un videogioco. O'Hagan, Mangiron 2013:129

Va notato come uno dei primi concetti presenti nello schema è quello di internazionalizzazione, a sottolineare l'importanza del processo di localizzazione all'interno del più vasto processo di sviluppo di un videogioco. L'internazionalizzazione rientra nel cosiddetto modello GILT (Globalizzazione, Internazionalizzazione, Localizzazione, Traduzione) (O'Hagan, Mangiron 2013:89), che permette di standardizzare il processo di localizzazione di software e videogiochi. Grazie al concetto di internazionalizzazione è possibile concepire un videogioco, fin dalle prime fasi, in modo che possa essere più facilmente tradotto e possa essere soggetto ai processi traduttivi dell'industria senza difficoltà.

Lo sviluppatore o il *publisher*, dopo o durante lo sviluppo del gioco, a seconda del fatto che si adotti o meno un modello *sim-ship*,²⁰ crea un *localization kit*, o *lockit*, ovvero un pacchetto che contiene informazioni utili per il localizzatore, oltre ovviamente agli *asset* da tradurre. A prescindere dal fatto che si segua il modello *sim-ship*, è molto probabile che il localizzatore si trovi comunque nelle condizioni di dover tradurre senza effettivamente poter giocare al videogioco in questione, in quanto potenzialmente ancora in una fase embrionale di sviluppo, soprattutto se la localizzazione viene fatta in *outsourcing*. Questo aggiunge un'ulteriore complicazione al suo lavoro, in quanto, a causa della mancanza di contesto, si possono venire a creare ambiguità nel testo di arrivo, oltre al fatto che conoscere al meglio tutti gli aspetti multimediali del testo che si sta traducendo permette di avere un quadro più completo della situazione e di poter offrire una traduzione più accurata. Si tratta di quello che Dietz (2006) definisce "blind localization", ed è un *modus operandi* utilizzato molto comunemente, cui il traduttore deve far fronte sapendo che in una situazione tale deve fare attenzione a non correre troppi rischi.

La fase successiva alla ricezione del *lockit* da parte dello sviluppatore o del publisher è quella della traduzione vera e propria. Il localizzatore farà nella maggior parte dei casi uso di CAT tools²¹ (propri o forniti dal cliente) come strumento di lavoro principale. Nel caso di un modello *sim-ship*, il traduttore si troverà di fronte

²⁰ Si tratta di un modello, ormai in uso soprattutto tra i *publisher* occidentali (O'Hagan, Mangiron, 2013:97), che prevede il rilascio in simultanea (o a poca distanza), della versione originale del gioco e di quella localizzata.

²¹ *Computer Aided Translation tools*. Si tratta di software che agevolano il processo traduttivo mediante l'uso di cosiddette *memorie di traduzione*, database che raccolgono parti (segmenti) di testo già tradotto in precedenza. Tra quelli commerciali, *Trados Studio* e *MemoQ*. Quest'ultimo è il software d'elezione per l'industria dei videogiochi.

un prodotto in continuo cambiamento, in quanto non ancora finalizzato, mentre nel caso opposto, o *post-gold*,²² potrà lavorare sul gioco finito e, anche se come già accennato non è sempre possibile, avere a disposizione il gioco completo per agevolare il processo traduttivo. Una volta completata e revisionata la traduzione si passa alla registrazione (eventuale) delle parti audio, in voiceover e doppiate, da parte di uno studio di registrazione. In seguito, si passa all'integrazione della traduzione nel software originale, ad opera di ingegneri software (O'Hagan, Mangiron 2013:136), e infine troviamo le fasi di debugging e di *Quality Assurance* (QA), che assicurano che il software sia esente da errori di qualsivoglia tipo e pronto per essere ricevuto dal pubblico. La versione finale del gioco localizzato, la cosiddetta *gold master* viene, una volta approvata, messa in produzione.

In definitiva, il processo stesso della localizzazione di un videogioco, prodotto che di per sé richiede in media tra i 18 e i 24 mesi per essere sviluppato (O'Malley, Deming 2012), con una forza lavoro di centinaia di persone e investimenti di milioni di dollari, è esso stesso complesso e sfaccettato: "Video games can be very complex products, and integrating multilingual localisation for simultaneous international release augments that complexity and can contribute negatively to what already constitutes a highly pressurised environment" (Bernal-Merino, 2014:175).

²² O'Hagan, Mangiron 2003:131

1.3 La dimensione sociale e culturale del videogioco nel contesto dei *Game studies*

Dovrebbe risultare ormai ampiamente evidente come la risonanza del videogioco sul grande pubblico sia un elemento degno di considerazione al momento di affrontare una discussione sulla localizzazione dei videogiochi; come affermano Crawford e Rutter (2006:148), “Video games are considered to represent symbolic cultural meanings and affect society at large through their production and consumption”. Ciò ha portato gradualmente alla nascita dell’ambito di ricerca accademico chiamato *Game studies*, un ambito ormai vasto sotto il quale ricadono numerose aree di ricerca, delle quali la *Game Localization* è una di tante. Si tratta in ogni caso di un campo di studi nuovo; secondo Espen Aarseth, editor della rivista *Game Studies*, “2001 can be seen as the Year One of *Computer Game Studies* as an emerging, viable, international, academic field” (Egenfeldt, Nielsen 2008:8). Dagli studi di *game design*, a quelli di carattere estetico, all’interazione tra i giocatori, agli studi sociologici sulle *community* dei videogiocatori, i *Game studies* sono un ambito di studio eclettico, che raccoglie studiosi provenienti da aree di ricerca differenti, dalla sociologia, alla letteratura, alla filosofia. Nel libro *The Handbook of Computer Game Studies* (Raessens e Goldstein, 2005, in O’Hagan, Mangiron 2013:40), le aree di attenzione dei *Game Studies* vengono raggruppate in cinque categorie:

- Design
- Reception
- Games as a cultural phenomenon
- Games as an aesthetic phenomenon
- Games as a social phenomenon

Allo scopo della tesi, oltre ovviamente a ciò che riguarda la localizzazione, si considereranno in particolare il terzo e il quinto punto della lista, ovvero lo studio dei videogiochi come fenomeno sociale e culturale. Ancor più nello specifico, si vorranno tenere in considerazione gli studi che affrontano la questione della discriminazione di genere all’interno dell’industria dei videogiochi.

1.3.1 Controversie

Prima di introdurre gli studi che affrontano tematiche sociali e culturali nell'ambito dei videogiochi, è opportuno nominare alcuni aspetti dell'industria che hanno suscitato polemiche o altresì sollevato dibattiti e discussioni. Una delle controversie più comunemente legate all'ambito dei videogiochi è quella sulla violenza. Periodicamente, soprattutto negli Stati Uniti, a partire dal massacro alla Columbine High School del 1999, emergono correlazioni²³ tra azioni violente e fruizione di videogiochi, soprattutto di genere *sparatutto*.²⁴ Ricerche condotte negli ultimi anni (Markey *et al.*, 2015, McCarthy *et al.*, 2016) hanno dimostrato che non esiste correlazione tra l'uso dei videogiochi e i comportamenti violenti.

Per quanto riguarda un altro aspetto potenzialmente discriminatorio, quello del razzismo, l'industria del videogioco si è trovata sotto i riflettori dei media in diverse occasioni. Innanzitutto, secondo l'organizzatrice di convention Avinelle Wing, "The industry has an even bigger problem with race than it does with gender".²⁵ Il riferimento è alla mancanza di diversità all'interno dell'industria stessa, che si riflette in una mancanza di diversità all'interno dei videogiochi stessi.²⁶ La presenza di personaggi afroamericani in videogiochi quali *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004) o *Resident Evil 5* (Capcom, 2009) in ruoli di protagonisti, ha comunque suscitato polemiche riguardo al loro trattamento e al trattamento della violenza nei confronti di persone afroamericane. Uno degli esempi più famosi del supposto razzismo dell'industria dei videogiochi riguarda una creatura del videogioco *Pokemon, Jynx*. La sua rappresentazione è stata giudicata razzista²⁷ in quanto ricorda il travestimento detto *blackface*, oltre a essere stata considerata una rappresentazione negativa di una *drag queen*, raggiungendo quindi anche la sfera della discriminazione di genere. L'aspetto del personaggio è stato

²³ <https://www.theguardian.com/uk/2000/apr/24/timradford>

²⁴ Nel dettaglio, la correlazione è nella maggior parte dei casi con la fruizione dei cosiddetti "Sparatutto in prima persona" (in inglese FPS, First Person Shooter), videogiochi nei quali il giocatore controlla un personaggio tramite una visuale in prima persona nei quali lo scopo primario è solitamente uccidere orde di nemici,

²⁵ <https://www.newsweek.com/2016/10/21/video-games-race-black-protagonists-509328.html>

²⁶ <https://kotaku.com/5358562/minority-report-the-non-white-gamers-experience>

²⁷ Carole Boston Weatherford (2000-01-16). "Politically Incorrect Pokémon, One Of The Pokémon Characters Reinforces An Offensive Racial Stereotype". Greensboro News & Record. Greensboro

successivamente cambiato.²⁸

Quest'ultimo tema si è fatto strada in maniera significativa nel 2014 con la controversia nota come *Gamergate*. Si tratta di una campagna di molestie e minacce, condotte perlopiù via Twitter, Reddit e 4chan, rivolta contro alcune donne facenti parte dell'industria dei videogiochi, tra cui la sviluppatrice Zoë Quinn e la critica Anita Sarkeesian. Attorno a questa vicenda è nata una comunità di giocatori, chiamatisi *Gamergaters*, che hanno condotto una violenta campagna, perlopiù utilizzando i social media, contro il progressivismo e il femminismo nei videogiochi. I sostenitori del *Gamergate* vedono l'inclusione di personaggi femminili nei videogiochi come una sconfitta, e il progressivismo nell'evitare di perpetrare stereotipi sessisti come un elemento inutile²⁹, dato che l'hobby dei videogiochi tradizionalmente è stato appannaggio degli uomini. Da questa polemica, la controversia ha assunto implicazioni più profonde, in quanto membri del "movimento" *Gamergate* sono stati associati alla politica *alt-right*, e oltre alla discriminazione di genere, la polemica ha assunto connotati razzisti, nazisti e antisemiti.³⁰ La reazione al movimento è stata molto forte, numerosi esponenti dell'industria e non si sono schierati contro le insorgenze dei *gamergaters* e a favore dell'inclusività e del progressivismo nei videogiochi e nell'industria.³¹

È tuttavia significativo considerare questa campagna di odio e misoginia sotto il punto di vista del *medium* videogioco. La rappresentazione femminile nel videogioco e il conseguente problema dell'identità del *gamer* sono già da tempo discussi nell'ambito dei *game studies* (Shaw 2012, 2014; Nakamura 2017), ma la controversia *Gamergate* ha portato alla luce elementi che già si conoscevano da tempo:

Gamergate, showed the world the extent of gaming's misogyny and internal conflicts over death threats made against female gamers, critics, and game developers by a cadre of male gamers. (Nakamura, 2017:245)

²⁸ <https://splinternews.com/how-nintendo-changed-this-racist-pokemons-design-for-th-1793855123>

²⁹ https://archives.cjr.org/behind_the_news/gamergate.php

³⁰ <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/13/gamergate-right-wing-no-neutral-stance>

³¹ <https://www.insidehighered.com/news/2015/04/28/women-gaming-discuss-role-academics-understanding-gamergate>

La sviluppatrice Brianna Wu ha sostenuto nel 2014³² che l'industria del videogioco "has been a boys' club for 30 years", e che la rappresentazione dei personaggi femminili come "sex symbols and damsels in distress" nei videogiochi ha portato i giocatori a riflettere tali atteggiamenti. Il capitolo 2 sarà quindi dedicato a una breve analisi di alcuni studi condotti su questi temi e a delineare un quadro attuale sulla rappresentazione di genere nel videogioco, utilizzando come modello il personaggio di Lara Croft.

Un ultimo aspetto su cui vale la pena fare una riflessione, che può portare i videogiocatori a creare un ambiente ostile, è quello dello sviluppo delle comunità online. Con l'avvento di una fruizione sempre più semplificata del gioco online, che offre, su servizi come Xbox Live, la possibilità di effettuare chat vocali oltre che di solo testo, si sono create comunità di giocatori raccolte attorno a un unico gioco. L'anonimità di queste piattaforme, e la distanza che interpongono tra gli utenti, rende molto semplice pronunciare insulti, molestie, minacce contro gli altri giocatori, in particolare se appartenenti a minoranze o se di sesso femminile (Nakamura, 2017:2). L'autrice dell'articolo sottolinea come sia importante considerare le interazioni tra i giocatori come un aspetto fondamentale dei *game studies*, "We must now develop ways of taking interpersonal interaction into account when studying them" (2017, 3).

1.3.2 Game studies e localizzazione

Per quanto riguarda la localizzazione, sono numerosi gli studi che trattano aspetti tecnici di essa: traduzione collaborativa (Désilets 2007), *community translation* (O'Hagan 2011b), accessibilità (Mangiron 2011a), management d (Bartelt-Krantz 2011), tipologie testuali all'interno di essa (Bernál-Merino 2009). Vi sono studi che riguardano l'aspetto culturale della game localization: Consalvo (2006) esamina il caso dell'azienda giapponese Square Enix che sta creando una cultura ibrida tra quella di partenza e quella di arrivo grazie alle specifiche strategie di localizzazione adottate (O'Hagan, Mangiron 2013:35). Sebbene i problemi di adattamento alla cultura non siano oggetto di studio nuovo per i Translation Studies, quella che si chiama "culturalization" diventa di primaria importanza nei videogiochi (36)

³² <https://www.mcvuk.com/development/games-developers-must-fight-internet-abuse-together>

perché, come già detto, si cerca di traslare l'esperienza originale nella lingua e cultura di arrivo, con tutti i problemi di "cultural dissonance" (Edwards, 2012).

Gli esempi appena citati collegano l'ambito culturale e sociale del videogioco con quello della localizzazione, la strada della localizzazione dei videogiochi correlata alla discriminazione di genere non è ancora stata battuta a fondo nell'attuale letteratura pubblicata sulla GameLoc.

Si arriva quindi allo scopo principale della presente tesi, quello di sottolineare come in un ambito che è così soggetto, come dimostrato nei paragrafi precedenti, alla discriminazione di genere, sia opportuno che il localizzatore ponga particolare attenzione sia a non introdurre elementi potenzialmente discriminanti ove nel testo di partenza non ve ne siano, sia a valutare se debba essere opportuna un'operazione di mitigazione del contenuto nel caso in cui l'elemento discriminante sia presente. Per verificare se e come la localizzazione di un videogioco possa introdurre elementi discriminatori si è scelto di analizzare la localizzazione della saga di videogiochi di *Tomb Raider*. Si tratta di una prospettiva non necessariamente legata ai *Gender Translation Studies*, che si focalizzano sul ruolo della donna nel processo traduttivo, anche se questo elemento verrà trattato nel quarto capitolo, ma di una prospettiva *gender oriented*, in quanto focalizzata su aspetti della traduzione che possono essere considerati discriminatori.

Il capitolo successivo introduce più nello specifico gli studi legati alla rappresentazione di genere nei videogiochi, e agli aspetti riguardanti l'identificazione del giocatore con il personaggio giocabile, con particolare attenzione al personaggio di Lara Croft.

Capitolo 2: La rappresentazione femminile nel videogioco: Lara Croft e la saga di Tomb Raider

2.1 La rappresentazione femminile nel videogioco

La rappresentazione femminile nel videogioco si può affrontare su due fronti: *chi* gioca ai videogiochi, e di conseguenza a *quali* generi di videogiochi, e *come* vengono rappresentati i personaggi femminili all'interno di essi. Se la ricerca (Hartman & Klimmt 2006, Kondrat 2015) ha avanzato l'ipotesi che esistano in effetti predilezioni a livello di genere (di videogioco) preferito a seconda del genere della persona, oggi i blockbuster "tripla A", come gli ultimi capitoli della saga di *Tomb Raider*, su cui ci focalizzeremo, sono giocati sia da uomini che da donne.

Come si è già analizzato, le statistiche odierne parlano di un panorama di utenti quantomai variegato per i videogiochi, e il mercato si sta adeguando; i videogiochi con protagoniste femminili forti e indipendenti sono riusciti a penetrare lo spazio di mercato prima riservato a (o, in ogni caso, composto per la maggior parte da) personaggi maschili fortemente stereotipati. Si veda ad esempio, per citare un videogioco di recente pubblicazione, *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018), che permette di scegliere tra un protagonista maschile e una femminile. Di certo non è una novità nel panorama videoludico; già nel 1996 i giocatori potevano scegliere se impersonare Jill Valentine o Chris Redfield in *Resident Evil* (Capcom), o del resto esistevano videogiochi tutti al femminile come *Tomb Raider*, ma nel caso di *Assassin's Creed Odyssey* abbiamo un personaggio femminile a tutto tondo, che evita nella maggior parte dei casi di ricadere in triti stereotipi.

In poche parole, quello che era visto come un hobby per soli "maschi", da quasi un decennio a questa parte, sta ricevendo un grande influsso di persone che non erano considerate parte del bacino di utenza che il videogioco possedeva negli anni '80, '90, e nei primi 2000. Finalmente gli sviluppatori di videogiochi "tripla A" stanno iniziando a considerare le donne come target primario per quanto riguarda il pubblico del videogioco. Ciò naturalmente non significa esclusivamente sviluppare più videogiochi con protagonisti femminili. Il protagonista del videogioco e come ci si immedesima in esso è slegato dalla percezione che si può

avere di esso: certo, una protagonista femminile può aiutare una persona di sesso femminile a immedesimarsi maggiormente nel videogioco, ma ciò non significa che non possa apprezzare un videogioco con un protagonista maschile, e viceversa. L'identificazione è solo uno dei fattori per il quale una persona si interessa a una qualsivoglia forma artistica, ma come sostiene Shaw (2014:9):

Although identification is most assuredly not the only way people relate to texts, a lot of the major scholarship on representation presumes that identification is a factor in media effects. [...] Although people may identify with characters because they identify as members of a specific group, this is not the only way they form connections with media texts.

D'altro canto, l'immedesimazione totale in un personaggio è una caratteristica che contraddistingue spiccatamente il videogioco rispetto ad altre forme artistiche quali il cinema o la letteratura, quindi è lecito domandarsi se questo sia un altro elemento che rende la rappresentazione femminile nel videogioco più importante che non in altri ambiti.

In ogni caso, le radici del videogioco come hobby principalmente maschile perdurano ancora in certi aspetti narrativi del videogioco. Per quanto gli sviluppatori tripla A stiano facendo passi in avanti riguardo la rappresentazione di genere, troppo spesso ancora oggi ci si imbatte in stereotipi sessisti nei videogiochi, che probabilmente sono ancora un retaggio di ciò che era il videogioco agli albori, ovvero un medium esplicitamente rivolto a giovani maschi.

Questi aspetti negativi si riflettono nelle *community* online di videogiocatori, uno spazio ancora dominato dai giocatori maschi, e perciò all'interno delle quali le donne si sentono spesso ostracizzate ed escluse, se non addirittura vittime di molestie verbali frutto di quella *toxic masculinity* che per molti aspetti si fa sentire nel mondo dei videogiochi.

2.1.1 Questione di “genere”?

Se torniamo ancora una volta sulle statistiche inerenti *chi* gioca ai videogiochi, possiamo concludere con sufficiente certezza che, a oggi, le donne giocano ai videogiochi. Non si tratta di una fetta di pubblico di nicchia, ma di una percentuale

che, fatte le dovute medie e approssimazioni, è possibile identificare attorno al 40%, come visto nel capitolo precedente. Studi precedenti di carattere psicologico (Brown *et al.* 1997, Wright *et al.*, 2001, Lucas & Sherry, 2004) hanno mostrato che, in generale, le donne sono meno interessate ai videogiochi, al mondo che circonda questi ultimi e, in generale, evitano maggiormente rispetto agli uomini di esternare la propria passione per il medium in presenza di altre persone. Inoltre, Hartmann e Klimt (2006) sottolineano come le preferenze a livello di genere di videogioco differiscano fortemente tra uomini e donne: mentre gli uomini preferiscono videogiochi dove prevale la violenza, brutali, con protagonisti maschili spesso stereotipati, le donne favoriscono ad esempio giochi di tipo avventura grafica, nei quali la risoluzione di enigmi prende il sopravvento rispetto all'azione pura, o gestionali, come *The Sims* (Electronic Arts, 2004), per il quale Carr (2005) sostiene che le vendite siano state fortemente trainate dal pubblico femminile.

Ciò che questi studi non considerano è il fatto che, proprio poiché il pubblico femminile *percepisce* questi videogiochi come portatori di stereotipi negativi, è possibile che non vi si voglia avvicinare. Ciò si aggiunge alla generale percezione che la società aveva del videogioco come *boys' club*, percezione che peraltro, secondo Shaw (2015), è in realtà in parte fittizia, poiché non ha solide basi nella realtà. Nell'esperienza dell'autrice, il videogioco è sempre stato appannaggio sia di maschi che di femmine; sono stati i media e il marketing a dipingerlo come un hobby per soli maschi ed è stato questo, probabilmente, a spingerlo in quella direzione.

Per fare un esempio, il nome stesso della prima console portatile Nintendo, il *Game Boy* (uscito in Giappone nella sua prima versione nel 1989), includeva il tipo di target a cui era rivolto. Si tratta di una console giapponese, proveniente quindi da un intorno culturale che operava, soprattutto nel 1989, su standard piuttosto diversi rispetto a quelli europei, ma è di certo significativo come la console sia approdata nel resto del mondo con lo stesso nome, fino alla sua ultima revisione nel 2005 (Game Boy Micro). Non da meno, per far intendere come il marketing dei videogiochi fosse orientato verso un determinato tipo di pubblico, le campagne pubblicitarie europee di Sega dei primi anni '90, che si basavano su doppi sensi tra il giocare ai videogiochi e la masturbazione maschile: "The more you play with it,

the harder it gets”, o “Finally something you can do with your hands that won’t make you go blind” (cf. figura 2.1).¹

Degna di nota è infine la campagna pubblicitaria per *Daikatana* (Ion Storm, 2000), sviluppato dal famoso game designer John Romero, che prometteva, a lettere cubitali su sfondo rosso, “John Romero is about to make you his bitch” (cf. figura 2.2), accompagnate dal sottotitolo “Suck it down”. Si tratta di un messaggio di certo molto ironico, ma il fatto che una campagna pubblicitaria di questo tipo sia stata approvata e diffusa può aiutare a dare un’idea sul marketing videoludico dei primi anni 2000.



Figura 2.1 Pubblicità Sega dei primi anni '90

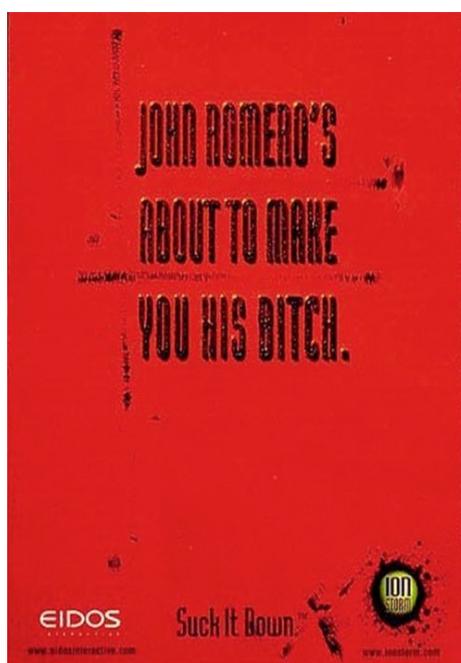


Figura 2.2 Pubblicità di Daikatana (Ion Storm, 2000)

Al di là di considerazioni sul fatto che un videogioco sia o meno rivolto a un certo tipo di pubblico, il discorso sulla rappresentazione di genere deve essere affrontato in ogni caso. Se le statistiche mentissero, se anche il 100% dei videogiocatori fosse di sesso maschile, è evidente che, e anzi forse a maggior ragione, il videogioco non debba in ogni caso perpetrare stereotipi di genere negativi. Il fatto che il 40% dei videogiocatori siano donne è semplicemente un dato di fatto che dovrebbe ancor più focalizzare l’attenzione degli sviluppatori a creare esperienze che

¹ <https://kotaku.com/sega-you-cant-show-hairy-balls-in-an-advertisement-5918303>

possano essere appetibili per tutti, senza creare discriminazioni o trasmettere stereotipi potenzialmente pericolosi.

Tuttavia, il fatto che il mercato dei videogiochi, quantomeno se ci si riferisce a videogiochi di punta, abbia avuto una fase in cui la rappresentazione femminile era un fattore tenuto in poca considerazione è innegabile; lo studio pionieristico di Dietz (1998) constatò che di 33 giochi prodotti da Sega e Nintendo, soltanto il 15% di essi aveva come protagonista una donna, e spesso queste donne venivano in ogni caso presentate seguendo stereotipi tipici della *male fantasy*: abiti succinti, subordinazione ai protagonisti maschili, ecc. Nei restanti casi, la maggior parte dei personaggi femminili non protagonisti presentava comunque questo tipo di attributi, rientrando inoltre perlopiù nello stereotipo della *damsel in distress* (si veda il paragrafo successivo). Lo studio sottolinea inoltre come in realtà la rappresentazione più comune per una donna nel campione di videogiochi scelto fosse l'assenza di qualsivoglia personaggio femminile. L'autrice conclude dicendo: "These depictions of women are detrimental to both girls and boys inasmuch as both may internalize these expectations and accept the idea that women are to be viewed as weak, as victims, and as sex objects." (1998:438)

Sulla stessa linea, Williams *et al.* (2009) hanno analizzato 133 videogiochi, studiandone protagonisti e personaggi secondari, ed è emerso che il 90% dei protagonisti in essi presenti era di sesso maschile, mentre per quanto riguarda la totalità dei personaggi, la percentuale è risultata dell'85% di personaggi maschili. Come già anticipato, per quanto non sia fondamentale che un videogioco debba avere una protagonista femminile per poter essere apprezzato da un pubblico femminile, il dato è comunque significativo in quanto indica una preponderanza di personaggi maschili in generale nei videogiochi, con il risultato di togliere la voce all'universo femminile che, come abbiamo discusso, si è a poco a poco avvicinato a questo mondo.

I due studi sopra citati sono stati pubblicati rispettivamente ventuno e dieci anni fa. Sono stati comunque considerati degni di menzione in quanto utili per dare una fotografia della rappresentazione femminile nell'industria videoludica degli anni '90 e '00, ma l'inversione di rotta da questo punto di vista è evidente, e non solo in titoli di nicchia ma anche nei *blockbuster* tripla A degli ultimi anni. A titolo d'esempio, una delle *release* più acclamate del 2017, *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla

Games, 2017), ha venduto oltre tre milioni di copie, rendendola la seconda esclusiva per Playstation 4 più venduta nel ciclo di vita della console.² La protagonista del titolo è Aloy, un personaggio femminile che viene caratterizzato in modo non stereotipato, sfuggendo alle tipiche caratteristiche dell'eroina videoludica degli anni '90, come la stessa Lara Croft. L'antagonista principale di *Uncharted 4* (Naughty Dog, 2016), nonché protagonista del successivo spin-off *Uncharted: L'eredità perduta* (Naughty Dog, 2017) è Nadine, anch'ella una donna forte, capace e determinata. Tuttavia, come si vedrà nel seguito con l'analisi della saga di *Tomb Raider*, avere una protagonista femminile dipinta come forte e indipendente non è necessariamente indice di una rappresentazione femminile efficace, e può portare anzi all'effetto contrario.

In definitiva, si può affermare senza timore di dubbio che i videogiochi, a livello di scelte narrative, di sceneggiatura ed estetiche per quanto riguarda la rappresentazione della figura femminile, abbiano fatto numerosi passi in avanti dai primi anni '00 a oggi. Restano tuttavia, come accennato, ancora retaggio del passato, alcuni tropi che permangono dagli albori dei videogiochi.

2.1.2 “Thank you Mario! But our princess is in another castle”

Nel primo capitolo della famosa saga di videogiochi *Super Mario* (Nintendo, 1985), la trama è piuttosto scarna: la principessa è stata rapita e il protagonista, l'iconico idraulico di origini italiane, deve salvarla. Mario si sposta tra i livelli, facendosi strada tra i nemici e raggiungendo diversi castelli, completando i quali viene avvisato che, appunto, “la principessa non si trova qui”. Questo meccanismo è un mezzo per far avanzare la trama del gioco, permettendo a Mario di spostarsi in continuazione e continuare ad avere un obiettivo ben definito. La principessa è il motivo che spinge Mario ad affrontare le insidie che gli vengono poste davanti. Questo scenario è la distillazione più semplice del *topos* della “damigella in pericolo” (in inglese “damsel in distress”, abbreviato *DiD*), della giovane donna che, indifesa, deve essere salvata dall'eroe di turno. Non è, ovviamente, un elemento esclusivo dei videogiochi; dal mito greco di Perseo e Andromeda, passando per la letteratura

² <https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-06-horizon-zero-dawn-is-sonys-biggest-ps4-franchise-debut>

occidentale, fino a *King Kong* (1933), questo *topos* attraversa le epoche e le forme d'arte, fino a presentarsi e a cristallizzarsi nel videogioco. Infatti, per quanto non sia esclusivo del *medium*, è certamente un elemento ancora presente in numerosissimi videogiochi. La critica femminista Anita Sarkeesian, già citata per essere stata bersaglio della violenza online perpetrata sotto l'hashtag “#gamergate”, cura una serie di video sulla piattaforma YouTube, dal titolo *Tropes vs. Women in videogames*,³ nei quali analizza i più comuni stereotipi femminili presenti nei videogiochi. Un altro esempio da lei considerato è la saga *The Legend of Zelda*, in cui il protagonista Link deve, in ogni capitolo della saga, salvare la principessa Zelda dall'oscurità. È inoltre interessante la pubblicità⁴ andata in onda negli Stati Uniti nel 1998 per pubblicizzare l'uscita di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), che presenta immagini del gioco inframmezzate da queste frasi:

A dark time is approaching...

Willst thou flee? Or fight?

Willst thou finish? Or die trying?

And in the End, willst thou get the girl?

Or play like one?

La battuta finale è problematica su due fronti; innanzitutto l'espressione “get the girl” rende estremamente reificata la figura della principessa, e “play like one” ha il sottinteso che le ragazze siano meno abili nel giocare ai videogiochi.

Vale però la pena notare che nei capitoli più recenti della saga, come *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Nintendo, 2012) o *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), la principessa Zelda assume un ruolo più attivo, aiutando il protagonista e contribuendo alla trama in modo significativo. Per quanto riguarda invece *Super Mario*, l'ultimo capitolo della saga, *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017), mantiene vivo lo stereotipo della “damigella in pericolo”; per l'ennesima volta, infatti, la principessa Peach viene rapita dal perfido Bowser che anzi questa volta intende sposarla contro la sua volontà. Si tratta di un videogioco leggero, spiritoso, con personaggi disegnati in uno stile grafico buffo e *cartoonesco*, ma è

³

https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

⁴ https://www.youtube.com/watch?time_continue=20&v=evI5pF5h8Ck

evidente che la rappresentazione della principessa come il continuo *oggetto* per il quale Mario deve affrontare i pericoli può essere considerata problematica. Si tratta di una rappresentazione potenzialmente dannosa in quanto implica che una ragazza non deve necessariamente essere intraprendente perché avrà sempre qualcuno che la salverà o che la aiuterà in momenti di difficoltà.

Tale stereotipo può possedere inoltre diverse connotazioni: spesso la damigella in pericolo è anche l'oggetto del desiderio del protagonista: bella, innocente e vestita con abiti succinti. L'abbigliamento dei personaggi femminili nei videogiochi è un'altra costante nella critica alla rappresentazione femminile all'interno di essi. La critica sostiene che, in generale, i personaggi femminili, che siano protagonisti, antagonisti, aiutanti, ecc. vengono rappresentati in modo molto più sessualizzato e reificato rispetto alle controparti maschili. Nel video *Lingerie is not Armor*, Sarkeesian mostra come in generale i personaggi femminili siano vestiti in modo poco adatto ad affrontare situazioni pericolose. Mentre il protagonista maschile di un videogioco *fantasy* indossa una pesante e protettiva armatura, il personaggio femminile viene presentato in abiti succinti, decisamente meno adatti ad affrontare le situazioni nelle quali vengono a trovarsi.



Figura 2.3 Screenshot di God Eater 3 (2019)

Ciò, prosegue la critica, è dovuto principalmente al fatto che in un videogioco orientato principalmente a un pubblico maschile, presentare un personaggio femminile come sessualizzato aiuta a stimolare la fantasia del giocatore maschio. Gli esempi in questo senso sono innumerevoli; a titolo di esempio si cita *God Eater 3* (Marvelous, 2018), nel quale le protagoniste femminili sono spesso presentate in

abiti succinti e creati per stimolare la fantasia del giocatore maschio, e le inquadrature della telecamera durante i dialoghi indugiano sul sedere o sul seno delle protagoniste (cf. figura 2.3), cosa che non accade per i personaggi maschili, che inoltre indossano armature futuristiche ben più credibili nel contesto del videogioco.

Il titolo in questione è stato peraltro criticato dalla stampa⁵ per la sua eccessiva presenza di *fanservice*.⁶

È evidente come una caratterizzazione del genere possa allontanare una donna dal voler giocare un videogioco. Si può tuttavia controbattere che un personaggio femminile forte e indipendente sia anche sicuro di sé e del proprio corpo, e che quindi possa rappresentare un simbolo di *empowerment*. La difficoltà sta nel trovare un bilanciamento tra un personaggio femminile forte ed emancipato e un personaggio femminile che risulti al contrario essere uno stereotipo: “It is a thin line between exploitation and empowerment” (Brown, 2011:11).

La riuscita di ciò dipende dall’obiettivo che lo sviluppatore ha avuto nel realizzarlo; se l’unico obiettivo è rendere il personaggio oggetto dello sguardo maschile, senza caratterizzarlo a fondo o senza giustificare nella pratica la scelta dell’abbigliamento, il problema persiste.

Esistono tuttavia casi in cui la protagonista femminile, per quanto sia dipinta come sexy, è appunto forte, indipendente e fa propria la sua sessualità, giocandoci e sfruttandola a suo vantaggio. È ad esempio il caso del personaggio di Bayonetta, protagonista dell’omonima saga, iniziata con *Bayonetta* (Platinum Games, 2010). La protagonista viene presentata con tacchi alti e un vestito attillato e, man mano che accumula punti nel combattimento, il vestito va addirittura a sparire, rendendola praticamente nuda. Se in superficie questa presentazione e questo meccanismo potrebbero essere visti come sessisti, il fatto che la protagonista sia estremamente cosciente della sua sessualità e la sfrutti (ad esempio nel modo in cui è possibile provocare i nemici con pose stravaganti, che li rende sì più pericolosi adirandoli ma fa inoltre sì che elargiscano più punti), spesso con ironia, rovescia lo stereotipo. Nel momento in cui la protagonista prende il controllo di sé tramite

⁵ <https://multiplayer.it/recensioni/god-eater-3-recensione.html>

⁶ Si tratta di una pratica, in origine presente negli *anime* e nei *manga* giapponesi che consiste nell’uso di personaggi o situazioni sessualizzate in modo da attirare lo sguardo maschile, senza conseguenza alcuna ai fini della trama (<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FanService>)

parole e azioni, lo stereotipo può essere rovesciato. Come si vedrà, una situazione simile può essere descritta anche per il personaggio di Lara Croft.

Esiste un'altra modalità dello stereotipo della "damigella in pericolo", ed è significativa in quanto sfrutta la percezione della figura femminile e del sessismo in generale nella società attuale. Si basa sul cosiddetto *ironic sexism*, o *hipster sexism*,⁷ concetto secondo il quale se il riferimento sessista da parte dell'autore è talmente ovvio e visibile che viene ironicamente accettato come sessista, allora sarà facilmente accettato. L'assunto di base è che la società odierna si sia ormai lasciata alle spalle le idee retrograde alla radice della discriminazione di genere e si possa per questo motivo farne oggetto di ironia. L'esempio che Sarkeesian porta⁸ è quello di *Spelunky* (Mossmouth, 2012), nel quale ogni livello presenta una damigella da salvare che, se portata con sé fino alla fine, bacerà il protagonista ripristinandone la salute. È possibile portare con sé la damigella, ma anche lanciarla, farla rimbalzare contro le pareti, con il rischio di vederla finire impalata su delle lance conficcate nel terreno o divorata dalle piante carnivore. Si tratta di un'interpretazione esagerata e fortemente ironica che ancora una volta è però passibile di critica e di analisi. Il *remake* del gioco, pubblicato nel 2012, dà la possibilità di sostituire la damigella con una figura maschile oppure un cane, rendendo forse in parte vane alcune delle critiche ma, come sottolinea l'autrice, il bagaglio culturale che soggiace all'aver una donna presa come fosse un oggetto e lanciata è diverso se la "damigella" in questione è un uomo. Il "sessismo ironico" finisce insomma per perpetrare ulteriormente gli stereotipi prestabiliti. Sarkeesian sostiene che si possa fare ironia sul sessismo in modo scaltro, facendo riflettere sulle condizioni di genere prestabilite, e porta l'esempio di *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990), nel quale il protagonista, cercando di salvare la protagonista femminile rapita, finisce per rovinare il piano di fuga da lei stessa congegnato. Ciò mostra un personaggio femminile che, pur essendo stato rapito, possiede il controllo della situazione e cerca di tirarsi fuori dai guai con le proprie forze.

La serie di video mostra l'esistenza di numerosi altri stereotipi all'interno dei videogiochi, tra cui la donna come ricompensa, la donna come *eye-candy*, ovvero presente solo per titillare il giocatore maschio, l'uso strategico della telecamera per

⁷ <https://www.thecut.com/2012/10/age-of-hipster-sexism.html>

⁸ <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-3-tropes-vs-women/>

dare inquadrature del seno e del sedere dei personaggi femminili, le proporzioni corporee volutamente sessualizzate ed esagerate (da questo punto di vista la saga di *Dead or Alive* di Tecmo, cf. figura 2.4, è un esempio lampante, così come *Soul Calibur* di Namco), le donne nel ruolo di “aiutante”, oltre a proporre videogiochi che spezzano i trend e offrono invece modelli positivi.



Figura 2.4 Screenshot di *Dead or Alive 5* (Tecmo, 2012)

Se quindi, come si è detto, il *gender gap* tra gli uomini e le donne che partecipano alla fruizione di contenuto videoludico si sta chiudendo e gli studi “tripla A” si stanno adeguando a questo trend, proponendo sempre più personaggi femminili non sessualizzati in ruoli da protagonista o meno ed evitando per la maggior parte le discriminazioni, la presenza degli stereotipi appena descritti in un gran numero di videogiochi è uno degli elementi che suggerisce come sia necessario rendere noto il problema e sensibilizzare sia i giocatori che gli sviluppatori.

Un ulteriore elemento che, di riflesso, può nascere dalla mancanza di rappresentazione femminile nel *medium* è quello delle molestie online rivolte a donne, che vanno a configurarsi nella retorica dell'*hate speech*.

2.1.3 La *community* dei videogiochi e l'universo femminile

L'altra faccia della medaglia riguardo la rappresentazione femminile nel videogioco concerne sia chi sviluppa i videogiochi, ovvero chi ha un ruolo nell'industria del videogioco, che sia *game design*, sceneggiatura, grafica, audio, ecc., sia i giocatori stessi, ovvero le *community*. Per quanto riguarda le persone che hanno parte attiva

nella creazione di videogiochi, persiste una generale disparità tra uomini e donne. Secondo un articolo di *Variety*,⁹ le donne costituivano nel 1989 il 3% della forza lavoro dell'industria, nel 2012 il 12%. Un sondaggio più recente¹⁰ condotto dalla IGDA (International Game Developers Association) valuta la presenza femminile al 22% nel 2017.

Un articolo del 2017 di IGN¹¹ raccoglie delle testimonianze di donne che lavorano nell'ambito dei videogiochi; le loro esperienze, come si sono avvicinate a questo mondo e come valutano la loro carriera lavorativa nell'industria. Si tratta di testimonianze che iniziano, come sottolinea l'articolo, con storie di avvicinamento al videogioco in cui tutti, al di là del genere, si possono identificare: dal programmare i primi giochi con il vecchio computer del padre al tornare al negozio ossessivamente per poter provare un videogioco che non ci si poteva permettere di acquistare. Ciononostante, appunto, persiste ancora un *gap* che se, come abbiamo visto, si sta mano a mano chiudendo per quanto riguarda la rappresentazione *all'interno* del videogioco, rimane ancora piuttosto ampio per quanto riguarda lo sviluppo di essi. La già menzionata controversia Gamergate è iniziata con gli abusi verbali su Twitter a due sviluppatrici donne, Zoë Quinn e Brianna Wu. La prima ricevette numerose minacce di morte e di stupro (Jane, 2017:30) in seguito alla pubblicazione del titolo da lei sviluppato *Depression Quest* (2013), un'avventura testuale che affrontava i disagi della depressione, di cui la sviluppatrice stessa aveva sofferto. Dall'avvento della controversia nel 2014 si sono aperte le porte di un'ondata di *hate speech* condotto soprattutto tramite Twitter ai danni di figure femminili dell'industria. Braithwaite (2016) effettua un'analisi di un campione di post con hashtag *Gamergate* raccolti su diversi social media, riscontrando, oltre alle già menzionate minacce di morte, stupro, insulti, che chi si raccoglieva attorno all'hashtag si sentiva parte di una vera e propria crociata per cambiare l'industria che si stava in qualche modo contaminando con le idee del femminismo e di coloro che i *Gamergater* definiscono *SJW* (Social justice warriors) o *White-knights*, ovvero uomini che si pongono però a difesa della rappresentazione femminile e del ruolo

⁹ <https://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/>

¹⁰

https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/resmgr/files_2016_dss/IGDA_DSS_2016_Summary_Report.pdf

¹¹ <https://www.ign.com/articles/2017/12/20/women-in-video-game-development-in-2017-a-snapshot>

della donna nel videogioco come nella società. Spallaccia (2017) analizza in particolare una serie di tweet ricevuti da Anita Sarkeesian dopo lo scoppio della controversia, e sottolinea come si possano ritrovare dei pattern negli attacchi misogini diretti alla giornalista, pattern che ricalcano quelli che la giornalista stessa indicava sul suo sito, *Feminist Frequency*, come tipici della misoginia online. L'importanza di questo evento, definito da Wofford¹² in modo conciso come “Web-based campaign of harassment against women who make, write about and enjoy video games, masquerading as a movement of gamers upset about a perceived lack of ethics among games journalists”, è dimostrata dallo scossone mediatico che in seguito ha provocato.

Dietro la pretesa di voler rendere più etico il giornalismo videoludico si è nascosto un vero e proprio attacco in difesa di quella *game culture* che ha radici nella società patriarcale. Sostiene Consalvo¹³ che *Gamergate* ha portato alla luce “a pattern of misogynistic gamer culture and patriarchal privilege attempting to (re)assert its position”.

La posizione della cosiddetta *game culture* come sottocultura coltivata, inizialmente, da una popolazione prevalentemente maschile e il marketing che per lungo tempo ha dipinto il videogiocatore medio come maschio sono elementi che si ripercuotono sulla percezione della videogiocatrice nelle comunità online. Il fatto che spesso venga utilizzato il termine *girl gamer* per indicare una videogiocatrice donna, introducendo così una separazione dal tradizionale *gamer*, può essere indice del voler creare un divario tra videogiocatori e videogiocatrici, le ultime delle quali non erano le benvenute nei circoli di *gamer* maschi. Non è oggi infrequente leggere di donne che, giocando a un videogioco online in cui è abilitata la comunicazione vocale, si trovano istantaneamente soggette a molestie o abusi verbali (Kuznekoff e Rose, 2012), soltanto per il fatto di essere di sesso femminile. Si tratta di una reazione immediata alla presenza estranea di qualcuno che, normalmente, non dovrebbe o addirittura non potrebbe trovarsi in un contesto del genere. L'idea che le donne non siano abili nel giocare ai videogiochi quanto gli uomini è rimasta radicata nella sottocultura del *gaming* per molto tempo (Mou e Peng, 2008, Ivory *et al.* 2014), e la presa di coscienza da parte della videogiocatrice donna di essere

¹² <https://www.newsweek.com/gamergate-about-media-ethics-or-harassing-women-harassment-data-show-279736>

¹³ <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>

una *outsider* all'interno di una comunità online può a sua volta portare di riflesso a un abbassamento nella performance di gioco, in quello che Steele e Aronson (1995) definiscono *stereotype threat*. Gli effetti negativi della percezione stereotipata della propria presenza all'interno di un gruppo possono essere, tra gli altri, una ridotta performance nelle attività che quel gruppo pratica, risultando così in una conferma dello stereotipo iniziale.

Dovrebbe ormai risultare evidente come la *game culture* tutta, sia dal lato “produzione” che dal lato “utente”, sia, nonostante i passi avanti più volte evidenziati, soggetta a discriminazione di genere. Una domanda che sorge spontaneo porsi è, ed è una domanda che sta alla base del motivo per cui si è deciso di svolgere questo lavoro: “perché occuparsi proprio dei videogiochi?” Murray (2018) sostiene che il videogioco sia una forma di comunicazione molto potente e potenzialmente di grande influenza in quanto ha la capacità di evocare realtà in cui il giocatore o la giocatrice possono muoversi liberamente. Il protagonista di un videogioco è il mezzo attraverso il quale la persona che sta fruendo del videogioco osserva e si muove nel mondo circostante. “This is not disconnected from the degree to which any given game is able – like other forms of cultural expression – to capture the spirit of the moment, to articulate a struggle within culture or to meaningfully intervene in its own discourse or larger histories” (2). Questo grande potere del videogioco di immedesimazione e di “creare” mondi pone sulle spalle del *medium* un peso significativo, in quanto la forza del messaggio che trasmette ne può risultare amplificata, positivo o negativo che sia il messaggio stesso. A livello pratico, il fatto che la cultura del videogioco si sia inizialmente orientata verso un target preciso, ovvero il giocatore maschio, ha portato a situazioni come quelle appena descritte, sia dal punto di vista di rappresentazione femminile all'interno del videogioco stesso che all'esterno di esso.

Sebbene Shaw (2014) sostenga che la *game culture* sia ancora distante dall'essere totalmente percepita e interiorizzata come cultura *mainstream*, non si possono considerare i videogiochi come separati dalla cultura propriamente detta e dalle ideologie dominanti: “As forms of media culture that are routinely castigated as one of the most debased and rapaciously capitalistic forms, games have gone largely without serious consideration of representation and the politics of identity” (Murray, 2017:39).

Ciò detto, è lecito affermare che il problema della rappresentazione sussiste non soltanto all'interno del videogioco. Il cinema e la televisione spesso vengono investiti da accuse di mala rappresentazione della figura femminile o delle minoranze (il cosiddetto *whitewashing*), ma è possibile che il discorso che deve essere affrontato riguardo al videogioco sia differente proprio per il modo, come accennato, con cui l'utente si interfaccia con il *medium* stesso. La specificità del videogioco in quanto esperienza fortemente interattiva può esacerbare eventuali problemi di rappresentazione, in quanto verrebbero percepiti in modo molto più evidente dal giocatore. Se a ciò si aggiunge una comunità che è stata per lungo tempo avversa all'ondata di *gamer girl* che da tempo ormai hanno sdoganato questo stesso stereotipo appropriandosene e facendolo loro, è facile capire come il videogioco sia una forma comunicativa per la quale può essere fruttuoso, e forse necessario, discutere il problema della rappresentazione.

2.2 Poligoni pericolosi: il personaggio di Lara Croft

Nel 1996, sviluppato dall'inglese Core Design e pubblicato da Eidos Interactive per le console PlayStation e Sega Saturn nonché per PC, viene pubblicato il primo capitolo di quella che diventerà una delle saghe videoludiche più note non solo agli appassionati ma anche al grande pubblico. *Tomb Raider*, sviluppato sotto la guida del game designer Toby Gard, ha rappresentato un'innovazione su più di un fronte. Per prima cosa, benché non sia stato il primo titolo a sfruttare la grafica 3D, è stato uno dei primi titoli a utilizzarla in maniera convincente per creare un mondo di gioco che aumentasse in maniera considerevole l'immersione del giocatore. La protagonista del titolo, l'archeologa britannica Lara Croft, può muoversi liberamente nei livelli di gioco, in tutte le dimensioni. Non si tratta di un personaggio bidimensionale ancorato ai piani orizzontale e verticale, bensì di una persona "reale", che si muove in un mondo che, seppure costellato di trappole mortali e artefatti misteriosi, si può approssimare al mondo reale. Ciò è significativo in quanto il giocatore può quanto mai immedesimarsi nel personaggio di Lara Croft. Lara è il mezzo tramite il quale l'utente si interfaccia con gli ambienti di gioco. È possibile farla saltare, nuotare e sparare, ma è altresì possibile che venga schiacciata da blocchi di pietra o trafitta da lance appuntite. Si tratta di un elemento viscerale, forte, amplificato dal fatto che la grafica era, per l'epoca, decisamente realistica. Questo si innesta sull'elemento di immersione del giocatore, che si cala letteralmente nei panni dell'archeologa. Ciò non è possibile, o quantomeno non allo stesso livello, leggendo un libro o guardando un film, ed è uno dei motivi, si veda il paragrafo 2.1, per cui la rappresentazione femminile nel videogioco è importante.

Il secondo aspetto innovativo di *Tomb Raider* risiede proprio nella protagonista. Nell'anno di uscita del gioco, il fatto che l'unica e sola protagonista fosse una archeologa forte e indipendente, spiritosa e dotata di spirito di avventura, rappresentò una vera e propria rivoluzione nel mondo dei videogiochi. Lara Croft diventò presto un fenomeno culturale, che non tardò a uscire dai confini del *medium* videoludico. La critica si dimostrò generosa nei confronti del titolo, che possiede su

Metacritic una media di 91 su 100.¹⁴ Il gioco vendette più di 7 milioni di copie¹⁵ e fu preso in seguito da numerosi sviluppatori come *template* su cui sviluppare un gioco di genere azione-avventura. Al di là delle considerazioni sulla qualità del gioco, la critica, accademica e non solo, è stata a dir poco ambivalente nei confronti di Lara stessa.

Da un lato, Lara Croft è stata una boccata di aria fresca in un mercato che, come già accennato, nel pieno degli anni '90, perlomeno attraverso il marketing, si rivolgeva a un pubblico generalmente maschile. Il fatto di avere una protagonista donna era di certo uno scossone a questo tipo di dinamica. Tuttavia Lara, almeno nella sua presentazione iniziale, viene rappresentata tenendo in considerazione proprio il pubblico maschile: corpo statuaria, proporzioni esagerate, abiti succinti e non adatti allo scopo di esplorare antiche tombe cinesi. Si tratta di una *male fantasy* alla quale il giocatore è chiamato a indulgere liberamente. Secondo la critica, Lara è stata creata pensando in maniera preponderante a un pubblico maschile.

D'altro canto, abbiamo Lara come personaggio forte, indipendente, coraggioso, che non ha paura ad affrontare gli uomini che le sbarrano la strada, ricorrendo se necessario (e spesso lo è) alla violenza. Si tratta di una vera e propria eroina, per certi punti di vista un modello di quel *Girl power* che stava prendendo piede in quegli anni. Di certo, anche propendendo per questa ipotesi, rimangono comunque le critiche riguardo alla fisicità di Lara, che può essere considerata come uno standard irraggiungibile, perpetrando quindi uno stereotipo di aderenza a una *body image* canonizzata e richiesta dalla società.

Si tratta quindi di procedere su due piani distinti: *chi* è Lara, ovvero che tipo di personaggio è, da chi è stata creata e con quale scopo (che sia stato raggiunto o meno), come si muove nel mondo di gioco e come interagisce con gli altri personaggi e chi *guarda* Lara, ovvero chi gioca a *Tomb Raider* e chi quindi si immedesima con il personaggio. Si vedrà infine come si è evoluto il personaggio di Lara Croft nel corso del tempo. Nel 2013 è stato pubblicato un *reboot* della saga, che riprende il titolo del primo capitolo, *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, pubblicato da Square Enix), che rinnova completamente l'immagine di Lara, rendendola più umana, più realistica

¹⁴ <https://www.metacritic.com/game/playstation/tomb-raider>

¹⁵ [https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(1996_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(1996_video_game))

sia fisicamente che caratterialmente, meno eroina d'azione, portandola per converso a situazioni di debolezza e difficoltà, spianando la strada a ulteriori critiche.

2.2.1 Chi è Lara Croft?

Nel canone della saga videoludica, Lara Croft è un'archeologa britannica. Giovane, bella e intelligente, ha il curioso passatempo di avventurarsi in tombe perdute alla ricerca di misteriosi e preziosi artefatti. Il personaggio è stato creato dal game designer Toby Gard, che l'ha creata ispirandosi al fumetto *Tank Girl* e alla cantante svedese Neneh Cherry.¹⁶ La giovane esploratrice è caratterizzata come forte e coraggiosa, e viene presentata come dotata di una fisicità al limite dell'impossibile. Si tratta di una vera propria eroina, che può per certi versi essere accomunata a *Wonder Woman* in quanto bella, forte e irraggiungibile.

È per questo motivo che nasce tra la critica accademica il dibattito sul personaggio di Lara Croft, avviato da Cassell e Jenkins (1998). Si tratta di un'icona femminista, capace di avvicinare le donne al videogioco e di dare loro un *role model* da seguire e ammirare, o di uno stereotipo sessista creato per sottostare al *male gaze*?

Il fattore novità, costituito da una protagonista femminile in un mondo all'epoca composto quasi esclusivamente da uomini, rappresenta senza dubbio una rottura con i canoni dell'epoca, amplificato dal fatto che questa protagonista era realistica, viva, e si muoveva in uno spazio che approssimava, con le dovute irrealistiche eccezioni, lo spazio reale:

There was something refreshing about looking at the screen and seeing myself as a woman. Even if I was performing tasks that were a bit unrealistic... I still felt like, Hey, this is a representation of me, as myself, as a woman. In a game. How long have we waited for that? (in Cassell and Jenkins 1999).

Kennedy (2002) argomenta come il successo di *Tomb Raider* sia stato dovuto non soltanto alla preziosità tecnologica in gioco nella presentazione estetica del titolo, o alla giocabilità per l'epoca realistica grazie allo spazio tridimensionale,

¹⁶ [https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(1996_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(1996_video_game))

ma proprio al fatto che la protagonista fosse una donna: “Lara had something that hooked the gamers like nothing has before. At the center of Tomb Raider was a fantasy female figure. Each of her provocative curves was as much part of the game as the tombs she raided.”

Si tratta tra l'altro di un successo che, in un'epoca in cui le protagoniste femminili nei videogiochi scarseggiavano, deriva da un grosso rischio da parte del publisher Eidos, “since the dominant perception was that the overwhelmingly male gaming audience would balk at the prospect of playing a first person shooter platform (*sic*) with a female avatar” (Brown, 2011:108). Il successo c'è effettivamente stato, in quanto “industry concerns were quickly put to rest as the game racked up record sales figures and Lara herself became a popular culture phenomenon. Lara Croft's ascent dovetailed nicely with the mid 1990s wave of Girl Power rhetoric, and her highly stylized and sexualized image fostered attention far beyond that of the gaming world.” (Brown, 2011:108). E, in effetti, oltre alla pubblicazione di libri e fumetti, nemmeno Hollywood è rimasta immune alla fascinazione per Lara Croft, con due film con protagonista Angelina Jolie nel ruolo dell'archeologa (*Lara Croft: Tomb Raider* del 2001 e il sequel *Tomb Raider: La culla della vita* del 2003) e un *reboot* del 2018, con protagonista Alicia Vikander. Il successo al botteghino di quest'ultimo¹⁷ dimostra come l'interesse per Lara Croft sia acceso al di fuori del mondo dei videogiochi ancora oggi.

Lara è quindi dipinta come capace e forte, e possiede attributi che tradizionalmente vengono collegati a personaggi maschili; i suoi comportamenti non sono insomma stereotipati, vanno contro ciò che tradizionalmente ci si aspetta da una figura femminile. Per questi aspetti Lara può essere considerata una *positive figure*, secondo la definizione offerta da Artel e Wengraf nel 1976 (Mikula, 2003:79).

D'altro canto si trova la percezione di Lara come figura femminile stereotipata, rappresentante di ideali femminili irraggiungibili e al contempo oggetto sessuale alla mercé dello sguardo maschile. Il creatore di Tomb Raider, Toby Gard, in un'intervista con la rivista *The Face* nel 1997, risolve il dubbio in questo modo:

¹⁷ [https://it.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(film_2018\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(film_2018))

The Face: Is Lara a feminist icon or a sexist fantasy?

Toby Gard: Neither and a bit of both. Lara was designed to be a tough, self-reliant, intelligent woman. She confounds all the sexist clichés apart from the fact that she's got an unbelievable figure. Strong, independent women are the perfect fantasy girls—the untouchable is always the most desirable. (in Cassell e Jenkins, 1998:23)

Nelle parole del suo creatore Lara si pone quindi equidistante da questi due opposti, facendo intendere che Gard, nel realizzarla, avesse interesse ad attirare sia il pubblico maschile che quello femminile. E del resto, secondo Kennedy (2002), Lara fa parte di una serie di personaggi femminili emersi negli anni '90 e nei primi '00, dalle protagoniste di *Thelma e Louise* (1993) a *Buffy l'ammazzavampiri* (2002) che sono create per essere apprezzate sia dal pubblico maschile che femminile. Si tratta di un modello di eroine, e quindi si ritorna a una visione positiva del personaggio, che va a occupare uno spazio prima dominato prevalentemente da uomini:

Thelma and Louise, and other action heroines such as Trinity in *The Matrix*, can also be considered as what Mary Russo describes as "stunting bodies" (1994): Female figures which, through their performance of extraordinary feats, undermine conventional understandings of the female body. Thelma and Louise, Trinity and Lara explosively take up space within a particularly masculinized landscape – the desert, dark urban landscapes, caves and tombs – and in doing so offer a powerful image of the absolute otherness of femininity within this space. (Kennedy, 2002)

Un'altra interpretazione che è possibile applicare a Lara Croft, che la dipinge in una luce più vicina alla critica che la vede come figura negativa, è la visione di Lara Croft come *femme fatale* che, in accordo con il saggio di Mulvey (1975) sul ruolo della donna nella narrativa cinematografica, esiste per soddisfare eroticamente lo sguardo maschile, rappresentando un feticcio. Il fatto che Lara sia una donna, secondo questa visione, non ha importanza se non a livello estetico e sessuale, e ciò è amplificato dal fatto che le caratteristiche di Lara, al di fuori di quelle estetiche, siano prettamente maschili. Si tratta di una critica vicina a quella che ne fa Greer (1999, in Mikula, 2003):

Greer has unequivocally condemned the enforcement of artificial and oppressive ideals of femininity through pop icons such as the Barbie Doll. Lara Croft, whose

'femaleness' is clearly shaped by a desire to embody male sexual fantasies, is the antithesis of Greer's 'whole woman'; Greer calls her a 'sergeant-major with balloons stuffed up his shirt [...] She's a distorted, sexually ambiguous, male fantasy.

A questa voce si unisce quella di Schleiner, che rimarca, "Lara Croft is seen as the monstrous off-spring of science: an idealized, eternally young female automaton, a malleable, well-trained techno-puppet created by and for the male gaze" (2001: 222).

Il marketing iniziale per *Tomb Raider* sembra peraltro correre in parallelo a quest'ultimo filone di critica. Nonostante, come detto, Toby Gard avesse in mente di rendere Lara un'eroina appetibile sia per il pubblico maschile che femminile, *Tomb Raider* fu inizialmente pubblicizzato utilizzando modelle che impersonavano Lara vestite in abiti succinti e la campagna pubblicitaria inglese vedeva dei giovani maschi abbandonare dei locali di spogliarello alla ricerca di Lara, con la *tagline* "Where the Boys Are" (Cassell e Jenkins, 1998:23).

La sviluppatrice Kate Roberts chiede ironicamente, in un'intervista rilasciata per Next Generation nel 1998, "Would Tomb Raider have sold as many copies if Lara had been wearing a nice warm sweater and sweatpants?" (Cassell e Jenkins, 1998:23).

A quest'ultima affermazione si potrebbe forse rispondere dicendo che Lara è libera di indossare ciò che vuole e come vuole, riportandosi ancora una volta sull'ambivalenza della percezione del personaggio. È lecito a questo punto affermare che, per quanto controverso, il personaggio di Lara Croft abbia caratteristiche indubbiamente positive o, quantomeno, in controtendenza rispetto a ciò che tradizionalmente ci si aspettava da una figura femminile.

Rimanendo su questo equilibrio, occorre toccare un punto che distingue, almeno in parte, Lara dalle altre protagoniste femminili presenti al cinema o nella letteratura, ovvero l'identificazione.

2.2.2 Chi si identifica in Lara Croft?

Come già accennato, nel momento in cui il videogiocatore o la videogiocatrice prende il controllo di Lara Croft, la giovane archeologa diventa il mezzo attraverso

il quale si interfaccia con il mondo di gioco. L'esperienza è filtrata attraverso il personaggio che il giocatore è libero di controllare come meglio crede. Ciò porta necessariamente chi gioca a identificarsi in certa misura con il personaggio, e si potrebbe inoltre aggiungere che il videogioco è, tra le forme di comunicazione, quella che più fa dell'immedesimazione e dell'interattività uno dei suoi punti di forza. Questa maggiore immersività è data principalmente, secondo Weibel e Wissmath (2011), dalla presenza del videogioco di due fattori fondamentali, definiti *presence* (ovvero la sensazione del giocatore di *trovarsi* nel mondo di gioco) e *flow* (la sensazione di essere coinvolti nell'azione in corso), due elementi che nel videogioco sono fortemente presenti.

Nel cinema, ad esempio, l'identificazione in un personaggio viene definita e rafforzata attraverso inquadrature, la voce narrante, i monologhi o le azioni del protagonista (Brown, 2011:109), ma si tratta di un'identificazione pensata e prevista nei minimi dettagli fin dall'inizio. È una sorta di identificazione "su binari". Di certo il regista del film non può decidere se lo spettatore si immedesimerà in un personaggio o in un altro, ma può quantomeno facilitare il processo. Per quanto riguarda il videogioco, il creatore può certo fornire gli strumenti al giocatore in modo da farlo immedesimare nel protagonista, ma non può prevedere con certezza *come* il giocatore userà questi strumenti. In un certo senso, gli dà carta bianca e questo fattore è il grande differenziatore tra l'identificazione nel personaggio di un film o di un videogioco. Secondo Brown, "In both the scholarly literature and the entertainment industry, the belief that men identify with male characters and women with female ones is a key principle" (2011:110), il che delinea una demarcazione piuttosto netta. Eppure, nonostante la sua maggiore interattività in quanto videogioco, *Tomb Raider* è stato apprezzato e giocato dai giocatori di sesso maschile.

Viene quindi spontaneo chiedersi *chi* si identifica in Lara Croft. Si tratta solo delle giocatrici donne o anche degli uomini? La critica afferma che non solo le donne possono identificarsi in Lara, apprezzandone la forza e il coraggio, ma anche gli uomini, in quella che Brown (111) paragona a una "transgendering experience". Schleiner sostiene che "gender roles are broken down, allowing young boys and men who constitute the majority of *Tomb Raider* players to experiment with 'wearing' a feminine identity" (2001:223), mentre Kennedy afferma che:

Through having to play *Tomb Raider* as Lara, a male player is transgendered: the distinctions between the player and the game character are blurred. One potential way of exploring this transgendering is to consider the fusion of player and game character as a kind of queer embodiment, the merger of the flesh of the (male) player with Lara's elaborated feminine body of pure information. This new queer identity potentially subverts stable distinctions between identification and desire and also by extension the secure and heavily defended polarities of masculine and feminine subjectivity. (2002:6)

Questo può essere dovuto al fatto che Lara possiede delle caratteristiche che vengono tradizionalmente assegnate al ruolo maschile, rendendo l'identificazione più facile. Identificazione che può al contrario risultare più difficile per una donna in quanto percepisce le caratteristiche di Lara come inottenibili e perciò distanti dalla realtà.

Questa appena presentata non è però l'unica ipotesi sul successo di Lara tra il pubblico maschile. Il già citato Toby Gard, creatore di Lara, ha affermato che giocatori di entrambi i sessi avrebbero potuto apprezzarla, ma non si tratta in questo senso di vera e propria identificazione. Gard infatti "sought to balance traits which would make Croft an attractive role model for game-playing girls and a sexually attractive figure for their core male market" (Cassell e Jenkins 1998:23), cercando così di rendere Lara attraente sia per il pubblico maschile che per quello femminile, ma in modi diversi. Si tratta della differenza tra identificazione e oggettificazione. Mikula (2003:80) si chiede "Are players invited to identify with Lara? Or, to complete the familiar binary, to objectify her?" Si tratta quindi dell'ipotesi per cui i giocatori maschi apprezzano Lara solo perché possono guardarla e quindi oggettificarla. Ciò sta alla base dell'idea classica che Mulvey (1975) applica alla narrativa cinematografica, questa volta però spostata sulla protagonista del gioco. Se l'oggetto del desiderio nella narrativa cinematografica è desiderato non solo dallo spettatore ma anche dal protagonista del film, Lara è soggetta allo sguardo esclusivo del giocatore, senza nessuno a interporci. Un altro elemento interessante che potrebbe dare credito alla teoria di Lara come esclusivo oggetto del *male gaze* è il fatto che in nessuno dei titoli finora pubblicati Lara viene presentata come soggetto sessuale. Se il giocatore ha la possibilità di guardare Lara, a Lara non viene mai data

la possibilità di guardare gli altri personaggi. L'archeologa non dimostra in alcuna occasione di provare pulsione sessuale o interesse amoroso per qualsiasi altra persona: "the fact that Lara has no sexual or romantic encounters within the game also suggests that the male players and, of course, the designers might feel uncomfortable with identifying her as the object of male desire. It also means that Lara has no sexual identity or subjectivity". (Kennedy, 2002:7)

Nel mezzo tra una totale oggettificazione di Lara e l'ipotesi di completa immedesimazione nel personaggio sviluppata da Kennedy, che arriva ad approssimare il controllare Lara a un'esperienza di *cross-dressing*, risiede la teoria di Brown. Egli sostiene che vi sia un equilibrio in gioco tra i due punti di vista, in quanto decide di separare l'aspetto di Lara dalle sue azioni:

Similarly, games like Tomb Raider capitalize on the binary logic of our society that continues to engender adventuring as masculine and erotic spectacle as feminine. Male players can thus identify with Lara's masculine attributes as she runs, leaps, shoots, and fights her way across exotic landscapes without any direct challenge to their own sense of identity as males. Moreover, they can freely objectify Lara when the game is not in an action sequence, when she is clearly engendered as a feminine erotic spectacle. In this manner, male players do not really have to identify with a female character since what they experience through Lara are masculine attributes. They can also neatly sidestep the awkwardness of eroticizing a masculinized figure, because when Lara is static she is thoroughly engendered feminine.

Si tratta quindi di un modo per coniugare le due percezioni di Lara, offrendo al contempo uno spunto sulle numerose sfaccettature che occorre prendere in considerazione nell'analizzare un personaggio che è possibile osservare da ogni angolo e per quanto tempo si desidera, indulgiando su ogni dettaglio, ma alla pressione di un tasto prenderne il controllo diretto e correre, saltare, nuotare e sparare.

In questa supposta *feticizzazione* di Lara, Mikula (2003), vede comunque delle prospettive promettenti, in quanto sostiene che l'identificazione dei giocatori maschi in Lara sia positiva, poiché "indirectly, these boys are accommodating shifting gender roles, building confidence that they can find even strong, challenging

women attractive and that they won't be overwhelmed by their own fears as they deal with real girls.”

Un altro aspetto della complessa relazione del giocatore con Lara è identificabile nel fatto che, dato che il giocatore la controlla, può trovarsi nella condizione non tanto di identificarsi con lei, quanto di volerla proteggere. Questo elemento rientra nella dinamica che Mikula afferma “encapsulates the patriarchal notion of ‘control’ and ‘care’ by a male subject of a female object” (2003:81), rientrando quindi da un certo punto di vista nel *trope* della “damsel in distress”, sebbene Lara non sia affatto presentata come in pericolo, ma anzi sempre in controllo totale della sua situazione.

Che Lara sia insomma oggettificata dal giocatore o lo stesso si identifichi in lei, la dinamicità e il controllo offerto dal videogioco amplificano l'ambiguità nell'interpretazione dello scopo iniziale dell'autore. Gard crea una donna che rappresenta il *suo* ideale femminile, un'operazione che Mikula (82) associa a una lunga serie di creazioni femminili da parte di autori maschi, a partire dalla statua creata da Pigmalione nelle *Metamorfosi* di Ovidio, della quale finisce per innamorarsi. E, in effetti, nel lasciare lo studio Core Design, Gard ha lamentato la perdita di Lara come “similar to losing a love” (Snider, 2001 in Brown, 2011:109). Si tratta in ogni caso di una creazione che Gard stesso ha ammesso essere stata creata con lo scopo di attirare l'occhio maschile, ma vale forse la pena considerare che le varie idee su come ci si debba identificare in Lara abbiano portato a un caso di “morte dell'autore”, riprendendo il famoso concetto teorizzato da Roland Barthes nel 1967. Qualsiasi fosse l'idea iniziale di Gard su Lara e sulla sua funzione, si è ormai confusa in una pletora di idee su identificazione e oggettivazione, amplificate indubbiamente dal fatto che l'estrema libertà che il giocatore ha di controllare il personaggio possa portare a risultati completamente differenti a seconda della soggettività di chi lo controlla:

There is no single author to whom we can appeal to guarantee Lara's political intent. Unlike those forms of high culture which maintain a strong connection with an authorial figure—Salman Rushdie can still be interviewed to ask what he ‘really’ meant—if we want to talk about Lara's political function, we have to find out from her consumers. (Mikula, 2003:84)

Non possiamo insomma con certezza dire *chi* sia Lara se non valutando le variegata idee e opinioni di chi *guarda* Lara. “She is indeed a sex object; she is indeed a positive image and a role model; and many things in between” (85).

Ciononostante, è possibile affermare che l’idea di Lara come personaggio stereotipato e in qualche modo antiquato abbia finalmente prevalso, in quanto la più recente trilogia dedicata all’archeologa, sviluppata da Crystal Dynamics e iniziata nel 2013 con il titolo chiamato semplicemente *Tomb Raider*, è un *reboot* completo a livello di trama ma anche della rappresentazione estetica di Lara, che va a perdere gli attributi che l’hanno resa così famosa al suo debutto nel 1996.

2.2.3 Una Lara Croft moderna?

Nel 2013 vede la luce *Tomb Raider*, sviluppato da Crystal Dynamics. Al di là delle innovazioni tecnologiche e grafiche del titolo, gli sviluppatori hanno voluto presentare un’immagine di Lara più realistica e umana, in quello che è quindi un vero e proprio *reboot* della saga che ci mostra una Lara giovane e alle prime armi nel *business* del saccheggiare antiche tombe. L’immagine di Lara viene cambiata completamente. Le proporzioni del suo corpo sono più umane, niente più seno esagerato e vita stretta: la nuova Lara è di certo dipinta come molto attraente, ma al contempo “raggiungibile”. L’archeologa perde quindi le sue caratteristiche di *Wonder woman* al limite dell’impossibile e ne acquista in umanità e caratterizzazione. Inoltre, per la prima volta, viene presentata con un abbigliamento che è senz’altro più consono ad affrontare i numerosi pericoli che le sbarreranno inevitabilmente la strada durante le sue avventure.

La nuova Lara realistica è quindi caratterizzata come un essere umano, distante dalla Lara stereotipo dell’eroina d’azione dei capitoli precedenti. Ciò porta però la nuova Lara a mostrare il suo lato più debole: spesso mette in dubbio la sua capacità di riuscire nell’impresa, si affida all’aiuto dei compagni di avventura, ha remore nell’uccidere le persone. Se ciò può sicuramente portare a una più facile identificazione in Lara da parte del pubblico femminile, il maggior spazio che il *reboot* dà a Lara in quanto donna ne evidenzia quelli che possono essere dei punti problematici. Lara piange, urla, soffre. Si tratta ovviamente di caratteristiche del tutto umane, che rientrano nel piglio realistico che Crystal Dynamics ha voluto dare

al personaggio, ma al contempo mettono in luce quelle caratteristiche che vengono stereotipicamente attribuite al genere femminile, come una maggiore debolezza, vulnerabilità e sensibilità. In una critica alla “nuova” Lara, Louisa Peacock scrive:

In many ways, back in those days, Lara Croft's gender did not come into it. Yes she looked like a ridiculous schoolboy dream sex symbol – nobody naturally has a waistline that thin with boobs that big – but her physical attributes aside, her "character", if you can call it that, was just as convincing, just as worthy, as the male shooters and fighters dominating other video games.¹⁸

Sebbene quindi il pubblico femminile possa finalmente apprezzare un personaggio in cui si possa più facilmente identificare, è altresì possibile che si preferisca un'immagine idealizzata di un'eroina che, sebbene sessualizzata all'inverosimile, non ricordasse costantemente al pubblico che era una donna, lanciando quindi un messaggio che poteva essere “non importa che io sia uomo o donna, l'importante è che io sia capace, forte e intelligente”. Questo va a perdersi con la nuova Lara, che non ha né tratti tipicamente associati al mascolino, né caratteristiche di supereroina. È una giovane donna che certo è abile e capace, ma non invincibile e insensibile alle emozioni. Allo stesso modo, è possibile criticare il nuovo abbigliamento di Lara affermando che, al di là della praticità, il *top* e gli *shorts*, ormai iconici, fossero un simbolo di *empowerment*, dato che Lara poteva indossare con sicurezza di sé tutto ciò che voleva, senza timore di essere giudicata da nessuno.

Peacock critica al gioco il fatto che le ricorda costantemente che Lara è una donna, che i nemici la snobbano urlandole contro “it's just a girl”, che è presente una scena in cui Lara subisce un tentativo di stupro. In poche parole, l'autrice lamenta la perdita della supereroina Lara, rimpiazzata da una Lara che è, semplicemente, una giovane ragazza.

Si potrebbe affermare che il nuovo *Tomb Raider* si avvicina di più, per quanto riguarda questa volta l'identificazione maschile in Lara, alla dinamica soggetto – oggetto menzionata nel paragrafo precedente. Il giocatore, trovandosi a controllare una Lara più fragile e vulnerabile, sarà portato a volerla difendere e proteggere, un elemento che è stato peraltro menzionato dal produttore esecutivo Ron Rosemberg

¹⁸ <https://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/9893950/Lara-Croft-in-Tomb-Raider-I-dont-need-reminding-that-shes-a-woman.html>

in un'intervista per Kotaku:¹⁹ “When people play Lara, they don't really project themselves into the character, they're more like 'I want to protect her.' There's this sort of dynamic of 'I'm going to this adventure with her and trying to protect her”.

È evidente che questa dinamica, pensata quindi in fase di design del nuovo personaggio, può portare a un'oggettificazione di Lara potenzialmente superiore rispetto a quella delle precedenti incarnazioni dell'eroina, portandola di fatto a diventare una *damsel in distress*; una Lara debole e fragile che ha costante bisogno dell'attenzione del giocatore per poter sopravvivere.

Lara va quindi a perdere quel potere che la caratterizzava, il suo sapersi muovere in un mondo tipicamente e tradizionalmente maschile con sicurezza e nonchalance. Questa nuova Lara china la testa e soffre in questo stesso mondo, perdendo in forza ma guadagnando in realismo. La “nuova” Lara può in conclusione essere ancora una volta, come la “vecchia” Lara, giudicata in modo ambivalente e, ancora una volta, sarà il pubblico a decidere *come* identificarsi in lei.

Al di là dell'identificazione maschile o femminile in Lara, vale la pena sottolineare come la vulnerabilità e occasionale debolezza del personaggio vadano a minare, paradossalmente, la realistica del gioco. Se la vecchia Lara non si faceva problemi a uccidere nemici su nemici, in quanto era nel suo carattere, la nuova Lara dimostra in più occasioni come le risulti difficile uccidere. Una caratteristica, come sottolineato, decisamente umana. Eppure il giocatore che controlla Lara può decidere, nel corso dell'avventura, di sterminare senza pietà ogni nemico che gli si para davanti. Questo elemento, segnalato da alcune recensioni come negativo,²⁰ va a creare una disparità tra il carattere di Lara e le azioni del giocatore. Ciò non sarebbe potuto accadere con l'originale Lara, tosta e senza scrupoli. Si tratta di quello che i critici videoludici definiscono “ludonarrative dissonance”,²¹ e si configura come un fattore importante nello sviluppo di un videogioco: come conciliare i pensieri del personaggio con le azioni del giocatore, se quest'ultimo ha una libertà di azione sempre maggiore? Nel caso del personaggio di Lara, l'asimmetria tra il suo carattere e le azioni *ingame* va ad aggiungersi alla preesistente difficoltà di identificazione dovuta alla sua ritrovata “femminilità”.

¹⁹ <https://kotaku.com/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft-5917400>

²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=UQse98oklto>

²¹ https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

La decisione di proporre Lara in vesti più realistiche e umane va infine posta nel contesto dell'epoca in cui il *reboot* è stato pubblicato. Nel 2013 lo scenario sociale e politico attorno alle tematiche di genere era diverso rispetto a quanto si potesse ritrovare nel 1996. Nonostante *Gamergate* sia accaduto soltanto un anno dopo, si trattava in ogni caso di un periodo in cui il tema della rappresentazione femminile nei videogiochi e la percezione della donna come *gamer* era in completa rivalutazione, quindi è possibile che lo sviluppo di un gioco con una protagonista femminile realistica fosse un tentativo di avvicinare il pubblico femminile al videogioco. In questo senso si può valutare l'operazione proposta da Crystal Dynamics in senso positivo poiché, sebbene possa presentare il fianco a critiche sulla debolezza di Lara, ha risvegliato la discussione sulla rappresentazione femminile nel videogioco, e potrebbe aver contribuito in parte alla nuova ondata di personaggi femminili realistici e in cui il pubblico femminile può facilmente identificarsi degli ultimi anni.

Capitolo 3: “What’s a man got to do to get that kind of attention from you?”

Analisi degli script originali e localizzati dei principali titoli della saga di *Tomb Raider*

3.1 Introduzione alla ricerca

Finora, oltre a un'introduzione generale sul videogioco e sull'industria, è stato presentato il personaggio di Lara Croft nei suoi aspetti estetici e caratteriali, ed è stata offerta una panoramica degli studi che si sono dedicati ad analizzarla sotto questi punti di vista, in un'ottica di *gender studies*. Il presente capitolo andrà a focalizzarsi invece sull'aspetto principale che si vuole analizzare in questo lavoro, ovvero la voce del personaggio. In particolare, si vorrà studiare come emerge la personalità di Lara Croft nel modo in cui si esprime, e se quest'ultima si conforma alla sua figura come presentata nel capitolo precedente. Si vorrà inoltre analizzare la versione italiana di Lara Croft attraverso lo studio della localizzazione italiana dei titoli principali della serie, e studiare se e come la voce di Lara cambia nel processo di localizzazione.

Per quanto riguarda la componente inerente alla prospettiva di genere, l'analisi si focalizzerà sugli elementi linguistici che potrebbero essere considerati discriminatori in base al genere, se presenti, e su come essi vengono gestiti al momento della localizzazione; viceversa, verranno inoltre considerati i casi in cui elementi potenzialmente discriminatori vengono introdotti dalla localizzazione stessa.

In generale si vuole verificare se il linguaggio di Lara e dei personaggi che a lei si rivolgono si conforma agli stereotipi di genere che le sono stati attribuiti dalla letteratura analizzata e se la versione italiana di Lara segue fedelmente il modello proposto dalla sceneggiatura originale o se ne distacca.

3.1.1 Obiettivi

Come discusso nel capitolo 1, gli studi relativi alla discriminazione di genere legata alla localizzazione sono pressoché assenti. La localizzazione videoludica è un ambito che è possibile considerare ormai affermato all'interno dei Translation Studies (Mangiron 2006, 2007, 2018, O'Hagan e Mangiron 2013, Bernál-Merino 2006, 2007a, 2007b, 2007c, 2014), e allo stesso modo all'interno dei *game studies* la questione di genere è affrontata da più parti (Nakamura 2007, Mou e Peng 2009, Mayra 2008, Egenfeldt-Nielsen *et al.* 2008, Shaw 2014, 2018, Kondrat 2015, Murray 2017). Come ricorda Consalvo (2012:245),

In trying to better understand the content of video games as well as who plays them and why, games scholars have paid a great deal of attention over the past two decades to studying issues of gender. That work has fallen into several categories or areas including representations of female characters in games, the interests and experiences of female players, and the composition of the game industry in terms of demographic representation.

Non è però presente un anello di congiunzione tra i due filoni di ricerca, ovvero sul come la questione di genere venga affrontata nel processo di localizzazione di un videogioco. Pettini (2017) propone un'analisi della localizzazione del videogioco *Mass Effect 3* (Electronic Arts, 2010) e le conseguenti difficoltà legate al genere. Si tratta però di un lavoro che si focalizza interamente sull'aspetto tecnico della questione, ovvero principalmente sul fatto che la possibilità di scegliere di giocare utilizzando un protagonista maschile o una protagonista femminile porti a difficoltà tecniche nella traduzione delle stringhe di testo dall'inglese all'italiano.

L'analisi che si vuole affrontare in questa sede riguarda invece un aspetto puramente linguistico e pragmatico, ossia la trasposizione della voce del personaggio di Lara Croft nella localizzazione dei titoli principali della saga di *Tomb Raider* dall'inglese all'italiano. Se l'immersività e l'interattività sono parti fondamentali di un videogioco, allo scopo di delineare un personaggio in ottica narrativa è altrettanto fondamentale la sua caratterizzazione a livello di

sceneggiatura. Si tratta quindi di una forma di caratterizzazione più tradizionale, sotto forma di dialoghi e monologhi, che si avvicina di più agli strumenti a disposizione del cinema e della letteratura.

Si vuole innanzitutto verificare se il personaggio di Lara Croft, per come è stato tratteggiato nel capitolo precedente, è coerente con sé stesso per quanto riguarda il modo di esprimersi e il modo di interagire con le altre persone, in primis nella versione originale e in secondo luogo nella versione localizzata in italiano. I risultati di tale analisi possono corroborare o al contrario confutare la tesi secondo la quale il personaggio di Lara Croft si rifaccia a determinati stereotipi di genere, e allo stesso modo possono dare sostegno o far perdere credibilità alla tesi contraria, ovvero che Lara rappresenti un esempio di eroina femminile positiva.

In secondo luogo, analizzando invece il modo in cui gli altri personaggi si rivolgono a Lara, è possibile verificare se vi siano elementi linguistici potenzialmente discriminatori; che siano essi già presenti nel testo di partenza e trasposti nel testo di arrivo, oppure che siano presenti nel testo di partenza e assenti nel testo di arrivo e infine, in quello che è forse il caso più significativo a livello della pratica della localizzazione, elementi potenzialmente discriminatori totalmente assenti nel testo di partenza che vengono però introdotti nel testo di arrivo. Si tratta in particolare di analizzare frasi e battute che gli altri personaggi rivolgono a Lara, gli epiteti o i soprannomi che le vengono attribuiti, ovvero elementi che possono aiutare a capire la percezione che gli altri personaggi hanno di Lara all'interno del mondo di gioco.

L'obiettivo ultimo del lavoro è in definitiva quello di portare alla luce eventuali elementi del testo dei vari titoli che possono essere considerati discriminatori, sia nella caratterizzazione di Lara stessa, ovvero per come viene presentata in quanto eroina, sia nell'interazione con gli altri personaggi, quindi soprattutto a livello di dialoghi. Nel caso questi elementi siano riscontrati, si vorrà sottolineare come vada posta una grande attenzione al momento di tradurre, attenzione che è certamente sempre necessaria per qualsiasi tipo di testo narrativo ma, come si è voluto far notare nei capitoli precedenti, forse ancor più tale nel caso di un *medium* che si è trovato negli ultimi anni, alla pari del cinema e della televisione, ad affrontare critiche e difficoltà nella rappresentazione di genere. In caso contrario, si potrà considerare *Tomb Raider* come una saga di videogiochi che,

almeno a livello narrativo, non è problematica dal punto di vista della questione di genere, il che può essere considerato forse ancor più interessante, in quanto andrebbe a sovvertire le aspettative di chiunque si approcci alla saga avendone soltanto sentito parlare superficialmente, comprese quelle dell'autore del presente lavoro.

3.1.2 Il punto di partenza: le aspettative iniziali

L'idea di approfondire il tema della discriminazione di genere legata alla localizzazione dei videogiochi proviene dalla presa di coscienza che l'industria del videogioco continua, anche se oggi in misura minore rispetto a solo un decennio fa, ad avere un problema di genere. La lettura di articoli di approfondimento sull'industria, la visione dei video di Anita Sarkeesian e di altre critiche e critici del settore hanno spinto l'autore a voler considerare il punto di vista "traduttivo" della questione. Se i videogiochi hanno ancora un problema di genere, il problema sussiste anche nella localizzazione? La localizzazione può, al contrario, aiutare a superare questi ostacoli, favorendo quando possibile una mitigazione di contenuti o frasi potenzialmente discriminatori?

Si è deciso, pertanto, di prendere in analisi una saga videoludica che, nell'immaginario personale dell'autore, avrebbe potuto rivelarsi significativa da questo punto di vista. Possedendone solo una conoscenza superficiale, e conoscendo Lara Croft "di fama", l'autore si è avvicinato alla saga con delle aspettative ben definite, poiché il personaggio di Lara viene ricordato nello *zeitgeist* come effettivamente stereotipato, una bomba sexy che è il motivo principale di attrazione del videogioco, una bambola da guardare e con la quale uccidere i nemici. L'interpretazione "progressista" di una Lara forte, indipendente e anzi icona femminista, presentata nel capitolo precedente, non si è imposta altrettanto fortemente nell'immaginario collettivo. Si tratta del resto di un'interpretazione in un certo modo più sottile, che va oltre al livello superficiale, ovvero ciò che si potrebbe percepire anche soltanto guardando un'immagine di Lara Croft e notando che cosa indossa. Inoltre, il marketing iniziale della saga non ha esitato a rendere Lara Croft attraente al pubblico maschile. Al di là del già ricordato slogan "where the boys are" nel capitolo 2, è interessante ad esempio notare come veniva

presentata Lara sulla copertina del magazine *The Face* nel giugno 1997 (cf. figura 3.1). Lara viene esibita come “silicon chick”, e la similitudine tra le parole *silicon* e *silicone* di certo non sfuggiva ai lettori britannici dell’epoca, richiamando quindi subito il seno di Lara. Per fugare ogni dubbio, il sottotitolo recita “bigger than Pammy, wiser than Yoda”, che mette in gioco le dimensioni del seno di Lara, paragonandola alla superstar degli anni ’80 e ’90 Pamela Anderson. Non si vuole far passare in secondo piano il riferimento alla saggezza del maestro Jedi de *L’impero colpisce ancora*, ma è evidente che non è il primo elemento che salta agli occhi di chi osserva la copertina della rivista.

Il creatore di Lara, Toby Gard, si è espresso in merito al tipo di personaggio che voleva creare con Lara, affermando che “she wasn’t a tits-out-for-the-lads type of character”,¹ e che “you could argue that Lara, with her comic-book style over-the-top figure, is exploitative, but I don’t agree”.² Queste affermazioni possono essere viste come in contraddizione con quanto affermato da Gard stesso nella già citata intervista per *The Face*, nella quale afferma che Lara è effettivamente in parte considerabile come fantasia sessuale ma, detto ciò, l’immagine di Lara che si voleva proporre al tempo è comunque facilmente fraintendibile. Nonostante sia stata anche presa come icona del femminismo *riot-grrrl*, facente parte di quella corrente anni ’90 definita *lipstick feminism*,³ una visione “da primo impatto” di Lara Croft può far passare in secondo piano determinati aspetti del personaggio, dando luogo a un *bias* nella percezione di Lara.

Ciò è molto evidente se si considerano le copertine dei titoli della saga, le quali, almeno inizialmente, mostrano Lara in primo piano, con i suoi iconici abiti succinti e le pistole spianate. È piuttosto significativa ad esempio la copertina (cf. figura 3.2) di un titolo più moderno, *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007), nella quale Lara viene presentata in una posa che mostra sia il seno che il sedere. Se il primo impatto che un potenziale acquirente ha con il titolo è con la copertina, è possibile che si formi una percezione precisa del personaggio di Lara, corroborata da quella che è la sua immagine nel pensiero comune.

¹ <https://www.independent.co.uk/news/science/toby-gard-let-the-battle-begin-559868.html>

² http://www.gamasutra.com/view/feature/131700/interview_with_toby_gard.php

³ <https://killscreen.com/articles/tomb-raider-and-riot-grrrl-feminism-90s/>



Figura 3.1 Copertina della Rivista The Face, giugno 1997

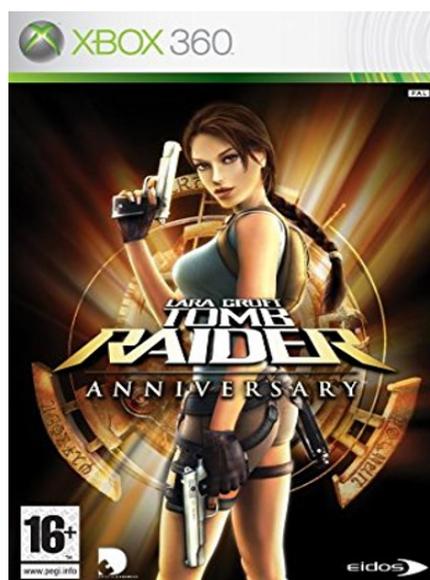


Figura 3.2 Copertina del titolo Tomb Raider Anniversary (2007)

L'aspetto delle armi, che Lara impugna nella maggior parte delle copertine dei videogiochi della saga, viene preso in considerazione anche da Brown, il quale sostiene che

Guns are obvious phallic symbols and when wielded by sexy action heroines they clearly signify phallic compensation. The use of guns by beautiful women eroticizes violence, but it also cements the fetishistic representation of women and reinforces the underlying themes of castration anxiety at play in the genre. (2011:101)

La presenza prominente delle armi nella raffigurazione di Lara può quindi da una parte dare credito a un'immagine di lei forte e sicura di sé, ma dall'altro, come appunto sostiene Brown, rendere la rappresentazione della figura femminile ancor più feticistica.

In definitiva, data una percezione iniziale "contaminata" dall'immagine di Lara Croft come si presenta inizialmente, l'autore ha voluto approfondire la conoscenza della saga e verificare se anche la voce di Lara presta il fianco a interpretazioni di questo tipo, e se inoltre la localizzazione italiana conferma o smentisce questo tipo di visione. Come si vedrà nel seguito, la voce di Lara Croft, almeno per quanto riguarda la Lara pre-reboot, dà più credito alla letteratura che

vede Lara come figura “progressista”, dotandola infatti di forza, carattere e di uno *humor* caustico che tradisce le origini britanniche dell’archeologa.

3.1.3 La voce di Lara Croft

Lo stacco che il videogioco propone rispetto al cinema o alla letteratura in quanto forma di intrattenimento che fa dell’interattività il suo maggior punto di forza è stato già menzionato in questa sede, e si è rivelato un elemento di distinzione importante per definire il personaggio di Lara Croft in quanto personaggio che è, in un certo senso, alla *mercé* del giocatore, il quale può controllarla nella maniera che più desidera.

Il fattore che è però forse più significativo per quanto riguarda la definizione del personaggio di Lara entro i confini dell’ambito della traduzione è quello della voce. Attraverso i dialoghi con gli altri personaggi e i suoi monologhi interiori, le esclamazioni, le domande, i dubbi, la personalità di Lara si va a definire sempre più di capitolo in capitolo della saga. La voce è l’unico aspetto di Lara a non essere controllato dal giocatore (oltre all’aspetto estetico, di cui si è già discusso), ed è in questo senso importante perché definisce Lara come persona, e non semplicemente come manichino da controllare.

Il giocatore può sentirsi parte di Lara, può volerla proteggere, può volerla ferire, ma non potrà mai influenzare il modo in cui Lara comunica, la maniera tramite la quale lei stessa, e non il giocatore, si interfaccia con il mondo di gioco. I dialoghi che Lara intrattiene con i personaggi, alleati o nemici che siano, la rendono una “persona” a sé, esistente, e giocano un ruolo importante nel formare la personalità dell’archeologa.

Attraverso l’ironia e il sarcasmo Lara dimostra la sua forza e la sua tenacia, ad esempio facendo commenti scherzosi dopo essere uscita da una situazione potenzialmente mortale, quasi a sminuirne la pericolosità e di conseguenza ad accentuare la sua abilità e sicurezza di sé. Lara affronta i dialoghi con i personaggi maschili in modo leggero e sardonico, senza mai far notare il fatto che lei sia una donna che si trova in un mondo di uomini.

A livello pratico, al di là della questione relativa al doppiaggio, la voce di Lara è stata di volta in volta affidata ai vari sceneggiatori e sceneggiatrici che si sono

alternati nella scrittura dei capitoli della saga. Come si vedrà nel paragrafo successivo, infatti, i titoli della saga non sono stati tutti scritti dalla medesima persona, anche a causa di vari cambi di team di sviluppo con il passare degli anni. Ciò significa che, così come cambiano gli sceneggiatori, allo stesso modo potrebbero cambiare la personalità e il carattere di Lara, tramite fattori quali, ad esempio, il genere dello sceneggiatore in questione.

Naturalmente, nella definizione della voce di Lara gioca un ruolo fondamentale anche il traduttore. Nell'avvicinarsi storico degli studi sulla traduzione si è discusso di *equivalenza funzionale* (Nida, 1964), *skopos* (Reiß e Vermeer, 1984), e di quello che viene definito *cultural turn* (avanzato per la prima volta da Bassnett e Lefevere nel 1990) riguardo all'approccio che il traduttore deve avere nei confronti di un testo. In breve, se inizialmente la teoria propendeva per una traduzione quanto più possibile aderente al testo di partenza, ci si è poi spostati verso una concezione globale del lavoro tradotto, ovvero non di un'equivalenza frase per frase, ma di un'equivalenza a livello dello scopo del testo da tradurre.

Gli anni '90, con i cosiddetti *Descriptive Translation Studies* (DTS) (Toury, 1995), hanno visto l'avvento del *cultural turn* e con esso, oltre a una più attenta considerazione per la cultura verso la quale il testo viene tradotto, una maggiore enfasi sulla soggettività del traduttore, che diventa per la prima volta un attore fondamentale nel processo traduttivo, perdendo in parte quella invisibilità (si veda Venuti, 1995, che pure ritiene che l'invisibilità del traduttore possa portare a traduzioni efficaci) che aveva sempre dovuto mantenere in favore della fedeltà del testo.

Questo approccio è stato in realtà assimilato dalla teoria e dalla pratica della localizzazione dei videogiochi, che nel capitolo 1 è stata definita come la trasposizione dello stesso "look and feel" del testo di partenza, e ciò può comportare in alcuni casi interventi piuttosto significativi da parte del traduttore, che gioca un ruolo più importante nel processo tutto.

Chi si avvicina quindi alla trasposizione della voce di Lara Croft verso l'italiano, si suppone voglia il più possibile mantenerne il carattere e la personalità, senza snaturarla, ma ciò non esclude che la propria sensibilità possa entrare in gioco in determinati frangenti, ad esempio quelli relativi alla traduzione di elementi potenzialmente discriminatori. Si vorrà quindi analizzare, in casi di questo tipo,

come il traduttore ha scelto di procedere, e se la voce di Lara ne risente in positivo o in negativo. La traduzione può diventare in questi frangenti uno strumento di lotta contro la perpetrazione degli stereotipi di genere: “la traduzione in quanto pratica di testualizzazione può avere un ruolo di primo piano nel progetto femminista di liberazione del linguaggio dal sessismo e dagli stereotipi di genere” (Di Giovanni, Zanotti 2018:34). Occorrerà però di certo un’attenta valutazione sull’effettiva “pericolosità” di frasi o espressioni dal contenuto giudicato sessista, per non sfociare in quella che sarebbe una neutralizzazione del testo. A titolo di esempio, se un personaggio che nella storia viene caratterizzato come negativo rivolgesse alla protagonista femminile un epiteto sessista, con l’intento preciso di discriminarla in base al suo genere, occorrerà forse mantenere l’epiteto perché eliminandolo si perderebbe la caratterizzazione negativa del personaggio. Il traduttore potrà, se lo ritiene necessario, mitigare la scelta lessicale utilizzando un epiteto negativo non legato però al genere, facendo una scelta probabilmente positiva dal punto di vista etico, ma che potrebbe intaccare la visione originale dell’autore del testo.

Nel seguito verranno presentati esempi concreti tratti dai titoli della saga di *Tomb Raider*, ma ciò che si vuole sottolineare è che forse è necessario porre l’attenzione sulla gratuità con la quale elementi potenzialmente sessisti potrebbero essere introdotti nel processo di localizzazione.

3.2 Metodologia

Si è deciso di prendere in considerazione nove dei dodici titoli principali della saga, che possono essere raggruppati in tre trilogie separate: quella che si definirà la “trilogia originale”, sviluppata da Core Design, la trilogia sviluppata da Crystal Dynamics e infine la “trilogia reboot”, curata ancora una volta da Crystal Dynamics. La scelta di considerare un’intera serie di videogiochi invece di focalizzarsi ad esempio su un unico titolo è dovuta al fatto che è stato ritenuto interessante verificare l’evoluzione di Lara Croft nel corso dell’ultraventennale esistenza della saga, e permette soprattutto un confronto diretto tra la Lara Croft delle due trilogie precedenti e la Lara della trilogia *reboot*. Nel seguito viene data una breve presentazione di ciascuno dei titoli analizzati, a livello di sviluppo, trama e impatto sull’industria, in modo da fornire un contesto che possa aiutare nella lettura dell’analisi. Infine, si presenterà il metodo utilizzato per analizzare la sceneggiatura dei titoli.

3.2.1 Titoli analizzati

3.2.1.1 La trilogia di Core Design

Nel 1996 l’inglese Core Design pubblica, inizialmente per console Sega Saturn, e in seguito per PC e Playstation, il primo titolo della saga, *Tomb Raider*. L’idea iniziale del designer Toby Gard, quella di un gioco d’azione in terza persona con elementi *platform* totalmente tridimensionale, si rivelò difficile da mettere in pratica, soprattutto perché Core Design aveva difficoltà con la *pipeline* di sviluppo sulle all’epoca nuove console a 32 bit.⁴ Ciononostante il titolo fu infine pubblicato e si rivelò un eccezionale successo commerciale, vendendo in totale oltre 7 milioni di copie. La critica, in generale, si rivelò altrettanto positiva⁵ nei confronti di *Tomb Raider*, lodandone l’innovatività, le qualità grafiche e la boccata d’aria fresca che

⁴https://web.archive.org/web/20070926214233/http://www.gamespot.com/features/tombraider_hist/p3_01.html

⁵<http://www.metacritic.com/game/playstation/tomb-raider>

una protagonista femminile aveva portato nel mondo dei videogiochi. Compare in numerose liste che raccolgono i migliori videogiochi di tutti i tempi, tra cui quella di Gamespot⁶ e di PC Gamer⁷ che, seppur datate, danno un'idea dell'impatto che il titolo ebbe ai tempi.

Il *gameplay* del titolo è stato anch'esso considerato rivoluzionario per l'epoca. Non si tratta del primo titolo che sfrutta un ambiente totalmente tridimensionale nel quale far muovere un personaggio – il celeberrimo *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) era uscito in Giappone alcuni mesi prima – ma è stato potenzialmente il primo titolo a trasporre l'archetipo del videogioco d'azione in 3D. Lara può muoversi liberamente negli ambienti di gioco correndo, saltando, nuotando, aggrappandosi a sporgenze, rotolando di lato, ecc. Ha inoltre a disposizione diverse armi che la aiuteranno ad affrontare i nemici sparsi per i livelli. Un'altra caratteristica fondamentale che sarà ripresa nei titoli successivi è quella della risoluzione di enigmi: nel corso delle sue avventure alla ricerca di tesori e artefatti, Lara si imbatte in numerosi enigmi da risolvere, che si alterneranno con il *gameplay* di combattimento. Per quanto riguarda la trama, sicuramente piuttosto basilica, si rifà in gran parte ai classici hollywoodiani di avventura, soprattutto ai film della saga di *Indiana Jones*, a cui è da subito evidente come l'archeologa inglese debba molto in termini di caratterizzazione.

Il gioco ha inizio a Calcutta, dove la giovane Lara viene approcciata da un mercenario che lavora per la Natla Technologies, una corporazione presieduta dalla ricca Jacqueline Natla, che ingaggia Lara per recuperare un misterioso artefatto perduto, detto *Scion*. Dopo una ricerca che la porterà in Perù, in Grecia e in Egitto, Lara attraverserà addirittura Atlantide per scoprire il mistero che si cela dietro l'artefatto. È quindi evidente che, così come per la saga del famoso archeologo di Spielberg, anche in *Tomb Raider*, per quanto vi siano elementi che richiamano alla realtà, non mancano elementi fantastici o fantascientifici. La sceneggiatura del titolo è stata scritta da Vicky Arnold. Si tratta dell'unico capitolo della saga per il quale non è presente alcuna forma di localizzazione italiana. Si è comunque deciso di prenderlo in esame per l'analisi in quanto essendo il primo capitolo aiuta a definire il personaggio di Lara Croft e pone le basi della sua evoluzione futura.

⁶https://web.archive.org/web/20070930063006/http://www.gamespot.com/gamespot/features/pc/most_influential/p6.html

⁷ PC Gamer, ottobre 1998. "The 50 Best Games Ever".

L'anno dopo, nel 1997, Core Design, sull'onda dell'inaspettato successo del primo titolo, pubblica il primo sequel della saga, *Tomb Raider II*, per PC e Playstation. È interessante notare come la copertina del titolo presenti il sottotitolo "starring Lara Croft", a indicare che il personaggio era già ampiamente affermato dopo l'uscita del primo titolo. E, in effetti, il titolo riuscì a superare le vendite del primo capitolo, arrivando a 8 milioni di copie vendute⁸ globalmente. Per quanto riguarda il *gameplay*, il titolo amplia gli elementi già presenti nel primo capitolo, dando a Lara nuove possibilità di movimento, nuove armi e la possibilità di controllare, in due sezioni specifiche, un motoscafo e una motocicletta. Lara dovrà ancora una volta affrontare enigmi, superare pericolose trappole e uccidere nemici per arrivare alla fine della sua ricerca, che questa volta consiste nella caccia a un misterioso artefatto chiamato *Pugnale di Xian*. Apparentemente, il pugnale trasformerebbe in un drago chiunque avesse l'ardore di conficcarselo nel cuore. Lara questa volta si recherà in Cina, ai piedi della Muraglia cinese, per poi arrivare a Venezia e infine in Tibet, e sul suo percorso verrà ostacolata dalla *Fiamma Nera*, un'organizzazione criminale anch'essa alla ricerca del pugnale, capitanata dall'italiano Bartoli.

Va notato che già a partire da questo secondo capitolo il ruolo di designer non è più ricoperto da Toby Gard, bensì da Gavin Rummery, Neil Boyd e Heather Gibson. La sceneggiatura continua a essere scritta da Vicky Arnold. È inoltre il primo capitolo della saga per il quale viene proposta la localizzazione italiana, comprensiva di doppiaggio.

Dopo la pubblicazione di *Tomb Raider II*, Core Design aveva intenzione di sviluppare un titolo "di nuova generazione", con un motore grafico completamente rinnovato, cosa che avrebbe richiesto un allungamento significativo dei tempi di sviluppo.⁹ Il publisher, Eidos, negò a Core Design questa possibilità, così il titolo venne sviluppato su una versione potenziata del motore grafico già esistente, e pubblicato nel 1998, ancora una volta per PC e PlayStation. Ciononostante, il gioco ricevette comunque miglioramenti di tipo grafico, oltre a un'intelligenza artificiale più sviluppata per i nemici.¹⁰ Il gioco incorpora ancora una volta nuove armi, veicoli

⁸<https://web.archive.org/web/20060221044930/http://www.ownt.com/qtakes/2003/gamestats/gamestats.shtml>

⁹<https://web.archive.org/web/20060221044930/http://www.ownt.com/qtakes/2003/gamestats/gamestats.shtml>

¹⁰ <https://www.ign.com/articles/1998/09/05/tomb-raider-3-beauty-and-brains>

ed enigmi. Per la prima volta nella storia della saga, il publisher ingaggiò una modella, Neil McAndrew, la quale prese parte a un tour in tutta Europa per pubblicizzare il titolo, vestendo i panni dell'archeologa. Questa volta Lara viaggerà tra Londra, l'Oceano Pacifico del sud, l'India, l'Area 51 in Nevada e l'Antartide alla ricerca di quattro artefatti ricavati da un meteorite, che possiedono uno straordinario potere. Ancora una volta Lara riuscirà a sventare i piani del malvagio di turno, in questo caso uno scienziato della corporazione RX Tech, il Dr. Willard, che subisce terribili mutazioni dopo aver sfruttato il potere degli artefatti. La sceneggiatura torna per il terzo capitolo in mano a Vicky Arnold.

Core Design pubblicherà altri tre capitoli della saga di *Tomb Raider*, *The Last Revelation* (1999), *Chronicles* (2000) e *The Angel of Darkness* (2003). Sebbene non verranno presi in considerazione nell'analisi,¹¹ vale la pena soffermarsi sul fatto che l'ultimo dei titoli menzionati fu progettato per le console di nuova generazione dell'epoca, con un motore grafico completamente rinnovato. Il gioco incontrò però numerosi ostacoli durante lo sviluppo, e all'uscita fu considerato un flop critico e commerciale, con soli 1,5 milioni di copie vendute. Fu questo il motivo per cui la saga passò in seguito nelle mani di Crystal Dynamics.¹²

3.2.1.2 La trilogia di Crystal Dynamics

Dopo il fallimento di *The Angel of Darkness*, Eidos affida lo sviluppo di un nuovo capitolo della saga all'americana Crystal Dynamics, famosa per lo sviluppo della saga di *Legacy of Kain*. Lo scopo era quello di risollevarne le sorti del *franchise*, e per aiutare in questo compito, il designer originale di Lara, Toby Gard, fu scritturato per il progetto, al quale collaborò significativamente, anche nel ruolo di sceneggiatore.¹³

Il gioco fu rilasciato nel 2006 per tutte le principali console dell'epoca e per PC con il titolo *Tomb Raider: Legend*, e si rivelò un successo, vendendo oltre tre milioni di copie a livello globale. Nonostante il motore grafico completamente rinnovato, il *gameplay* di base rimane simile a quello dei predecessori, seppure decisamente più fluido e dinamico. Anche lo stile a livelli della progressione rimane inalterato. Naturalmente le possibilità di movimento di Lara sono espanse, e oltre a

¹¹ Si è deciso che i restanti titoli Core Design non fossero significativi agli scopi dell'analisi in quanto non apportano nulla di nuovo in aggiunta a quanto verrà proposto.

¹² https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider#Games

¹³ https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider:_Legend

numerose armi, questa volta l'archeologa ha a disposizione svariati gadget per aiutarla nei suoi viaggi. Per la prima volta nella serie abbiamo un'esplorazione del passato di Lara. In particolare, si scoprirà che la madre dell'archeologa, ritenuta morta durante una spedizione, potrebbe essere ancora viva. Lara, dopo la scomparsa del padre Richard, anch'egli archeologo, si metterà sulle tracce della madre, attraversando questa volta luoghi come la Bolivia, Tokyo e il Kazakistan. La ricerca la porterà sulle tracce della leggendaria spada Excalibur. Dal punto di vista narrativo, Lara avrà durante questa avventura due collaboratori, Zip e Alistair, che la assisteranno durante le sue missioni comunicando con lei via radio.

Sulla scia del successo di *Legend*, Crystal Dynamics svilupperà *Tomb Raider: Anniversary*, pubblicato nel 2007. Il titolo è a tutti gli effetti un *remake* dell'originale *Tomb Raider*, che sfrutta però appieno le capacità tecniche e grafiche del nuovo *engine* di Crystal Dynamics. L'elemento narrativo più significativo di questo capitolo è che, mettendolo a confronto con l'originale *Tomb Raider*, la personalità di Lara viene sviluppata, dotandola di una moralità più marcata e mostrando l'aspetto più emozionale dell'archeologa, senza però stravolgerla. Le vendite non furono considerate all'altezza, totalizzando 1,3 milioni di copie.

Nonostante il successo commerciale non fosse quello sperato, l'anno dopo, il 2008, vede la pubblicazione del terzo e ultimo capitolo della trilogia sviluppata da Crystal Dynamics, *Tomb Raider Underworld*. Verrà pubblicato per le console di nuova generazione del tempo, Xbox 360, PlayStation 3 e Nintendo Wii, ma anche per le console portatili del tempo e per l'ormai anziana PlayStation 2. Utilizza un motore grafico completamente nuovo¹⁴ e il *gameplay* è ancora una volta un'evoluzione di quello dei due capitoli precedenti della saga. Questa volta Lara, ancora sulle tracce della madre, si troverà alla ricerca della leggendaria isola di Avalon, ed esplorerà la Thailandia, il Mar Glaciale Artico e il Messico. Sebbene la critica fu generalmente positiva nei confronti del titolo, le vendite furono ancora una volta sotto le aspettative,¹⁵ e per questo motivo Eidos decise di abbandonare temporaneamente il *franchise*.

¹⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider:_Underworld#Development

¹⁵ <https://www.tombraiderchronicles.com/headlines3592.html>

3.2.1.3 La trilogia *reboot*

Con il 2013 arriva il più marcato stacco che la serie abbia finora affrontato. Crystal Dynamics pubblica il titolo chiamato semplicemente *Tomb Raider*, per PC e console. Già dal titolo si può intendere come voglia essere un completo *reboot* della serie. Come esposto nel capitolo 2, la “nuova” Lara è giovane e inesperta, e viene caratterizzata come più umana, dotata di paure, difetti e sentimenti. Il design viene inoltre reso più realistico, con proporzioni plausibili, e Lara abbandona gli ormai iconici abiti succinti. L’attrice Camilla Luddington presta la voce e i movimenti alla giovane Lara. Il gioco sarà un enorme successo, arrivando a vendere in totale 8,5 milioni di copie.¹⁶ La sceneggiatura è stata scritta dall’autrice Rhianna Pratchett. Lara questa volta si troverà a esplorare l’isola di Yamatai, alla ricerca di un misterioso culto. La struttura del *gameplay* cambia radicalmente rispetto ai titoli precedenti, in quanto diventa *open world*; Lara avrà a disposizione numerosi luoghi da esplorare per far proseguire la storia principale o affrontare missioni secondarie. Sarà inoltre possibile cacciare la fauna dell’isola per nutrirsi e creare nuove armi e accessori tramite un sistema di *crafting*. Questa struttura verrà ripresa e ampliata dai successivi due capitoli della trilogia.

Nel 2015 viene pubblicato il sequel diretto di *Tomb Raider*, dal titolo *Rise of the Tomb Raider*. Il gioco amplia la componente *open world* del precedente, lasciando a Lara, e quindi al giocatore, ancora maggiore libertà di esplorazione. Lara potrà liberamente esplorare lo scenario della Siberia in cui si trova alla ricerca di una città leggendaria, ostacolata dall’organizzazione criminale chiamata Trinity. Questa volta la sceneggiatrice, Rhianna Pratchett, ha voluto creare un’esperienza più personale per Lara, e renderla più esperta e sicura di sé rispetto al capitolo precedente.¹⁷

Infine, nel 2018 esce l’ultimo capitolo della trilogia, *Shadow of the Tomb Raider*, sviluppato però questa volta non più da Crystal Dynamics, bensì da Eidos Montréal. In quest’ultima avventura Lara si troverà a esplorare un *open world* in

¹⁶ <https://www.polygon.com/2015/4/6/8354029/tomb-raider-2013-reboot-sales-square-enix>

¹⁷ <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/02/13/can-lara-be-sexy-and-other-questions-with-tomb-raider-s-writer.aspx>

Sudamerica, in cerca ancora una volta di una città perduta, ricerca che la porterà allo scontro finale con l'organizzazione Trinity, chiudendo la trilogia. La sceneggiatura è stata scritta da Jason Dozois e Jill Murray, che hanno voluto, come si intende dal titolo, mostrare il lato oscuro di Lara, capace di uccidere e ferire chi le sta accanto pur di raggiungere i propri scopi. Inoltre, Dozois ha affermato che con questo capitolo Lara diventa “the tomb raider she was always meant to be. [...] We regard Lara as a classic timeless character. It's not a period piece. It's always set now, so we have to use the sensibilities of today. The reboot has been about bringing a more grounded version of Lara”.¹⁸

Quest'ultima citazione risulta interessante in quanto riassume quello che è stato lo scopo del *reboot* di Lara, ovvero quello di renderla moderna e attuale, lasciando da parte gli stereotipi legati al personaggio come era negli anni '90. Si vorrà verificare se è effettivamente stato così nella componente linguistica e narrativa dei titoli.

3.2.2 Metodo di analisi

Nel capitolo 1 sono stati illustrati tutti gli elementi di un videogioco che devono essere tradotti, che siano intrinseci al videogioco stesso (*ingame*, *cutscene* e audio, *art assets*) o esterni, come il materiale stampato, siti web, accordi di licenza. Allo scopo di questa analisi verranno presi in considerazione soltanto i testi relativi alle *cutscene*, ovvero i filmati che hanno lo scopo, tra un livello e l'altro dei giochi, di portare avanti narrativamente la trama dell'avventura di Lara. Per quanto riguarda i titoli della saga della trilogia originale di Core Design, i filmati, siano essi realizzati con il motore grafico del gioco (detti *in engine*) o in computer grafica, sono l'unica istanza in cui Lara parla e interagisce con altri personaggi. Durante la porzione *in-game* del gioco non vi sono dialoghi, e gli unici elementi traducibili sono ad esempio le voci di menu o i nomi degli oggetti e delle armi che si raccolgono, che si è deciso di trascurare in quanto considerati non significativi allo scopo dell'analisi. A partire dalla trilogia Crystal Dynamics Lara comunica via radio con gli altri personaggi anche durante le porzioni *in game*, e questi dialoghi sono stati presi in considerazione nell'analisi. Per quanto riguarda la trilogia *reboot*, l'uso dei dialoghi

¹⁸ <https://www.vg247.com/2018/08/13/shadow-tomb-raider-interview-90s-lara-history/>

è molto più dinamico rispetto a quanto visto nei titoli precedenti: oltre a essere presente nei filmati, è riscontrabile durante le interazioni di Lara con il mondo di gioco. La protagonista reagisce agli eventi che le accadono durante il *gameplay* con linee di dialogo uniche, e allo stesso modo i nemici interagiscono con Lara e tra di loro (è possibile, ad esempio, origliarne le conversazioni quando ci si avvicina a essi silenziosamente), portando quindi a numerose interazioni uniche, che per loro natura non sono semplici da analizzare nella loro totalità, dato che è possibile per un giocatore non riuscire ad ascoltare ogni linea di dialogo possibile in un'unica partita. I titoli della nuova trilogia sono infatti caratterizzati da un ambiente di gioco (parzialmente) *open world*,¹⁹ e danno quindi al giocatore grande libertà di movimento nell'esplorazione: sussiste quindi la possibilità concreta di non esplorare completamente ogni area del gioco, e di conseguenza non ascoltare tutti i dialoghi, durante una partita.

Anche le conversazioni con gli altri personaggi presenti nel mondo di gioco avvengono spesso in modo dinamico, e la trama viene perciò fatta avanzare non solo durante i filmati ma anche durante conversazioni *in game* con i personaggi. Si tratta di una dinamica ormai tipica nei moderni videogiochi “tripla A”, assente nei precedenti titoli della saga. In ogni caso, si è deciso di ascoltare il maggior numero possibile di dialoghi di questo tipo, e si è cercato di tenere in considerazione quelli più significativi.

La trilogia *reboot* è stata l'unica a essere stata effettivamente giocata nella sua interezza. L'autore ha cercato di completare i titoli esplorando tutti i dialoghi possibili, utilizzando la versione in lingua originale, che è stata confrontata con la versione italiana grazie ai cosiddetti *longplay*²⁰ presenti su YouTube. Per quanto riguarda i titoli precedenti della saga, non è stato possibile giocarli nella loro interezza per difficoltà nel reperimento dell'*hardware* necessario. Ci si è quindi limitati a mettere a confronto i video dei *longplay* su YouTube di tutti i titoli, presenti sia in inglese che in italiano. Data la maggiore linearità di questi titoli, e il

¹⁹ Con questo termine si intende una tipologia di videogioco (che pur può appartenere a svariati generi) in cui al giocatore viene data la possibilità di esplorare una vasta area di gioco senza (o con poche) limitazioni, decidendo per sé le azioni da compiere e i luoghi in cui recarsi, senza per forza avviarlo lungo un percorso prestabilito.

²⁰ Si tratta di video che mostrano *playthrough* (ovvero partite complete) di videogiochi nella loro interezza, e comprendono sia filmati che, solitamente, gran parte delle scene di *gameplay*. In questo modo il confronto è stato reso più immediato, dato che non è stato necessario rigiocare completamente il gioco nella versione italiana, ma è stato possibile verificare le scelte traduttive “in tempo reale”.

fatto che la maggior parte dei dialoghi sia presente soltanto nelle *cutscene*, è stato comunque possibile ascoltare e confrontare tutti i dialoghi dei titoli. Sono inoltre reperibili online le trascrizioni degli script dei giochi delle prime due trilogie, soltanto per quanto riguarda l'originale inglese e, seppure in alcuni frangenti non riportino fedelmente il testo originale, sono stati considerati come utili punti di riferimento per ritrovare le parti del testo degne di analisi. Non è stata in ogni caso effettuata una trascrizione totale dell'intero script italiano dei titoli: ci si è limitati a trascrivere le parti che si ritenevano importanti ai fini dello scopo del lavoro in questione.

3.3 Risultati

Si presentano nel seguito i risultati dell'analisi, quando opportuno accompagnati da esempi, divisi ancora una volta per "trilogia", in modo da notare l'eventuale evoluzione del personaggio di Lara di capitolo in capitolo. Nei paragrafi successivi si dedicherà spazio alle conclusioni globali tratte dall'analisi nella sua totalità e ai punti più significativi sui quali è stata posta l'attenzione, in particolare la percezione della Lara dei primi capitoli rispetto alla Lara protagonista del *reboot* della saga. Si noterà infatti come la caratterizzazione linguistica di Lara sia cambiata profondamente con la riscrittura del personaggio, e si farà un confronto con la sua caratterizzazione nei titoli localizzati in italiano.

3.3.1 Trilogia Core Design

Il primo capitolo di *Tomb Raider* è l'unico a non essere stato localizzato in italiano. È stato in ogni caso preso in considerazione in quanto essendo il primo titolo con protagonista Lara Croft si è giudicato contenesse la visione originale del personaggio e fosse in ogni caso importante per la sua caratterizzazione futura. In effetti, nonostante la modesta quantità di filmati, in nessuna interazione tra Lara e gli altri personaggi viene chiamato in causa il suo essere una donna. Lara viene dipinta come sagace, forte e tenace. L'unico caso in cui si fa riferimento implicito a Lara in quanto donna è nel primo scambio di battute del gioco. Lara viene approcciata da Larson, scagnozzo della Natla Technologies, che le chiede:

EN

Larson: "What's a man got to do to get that kind of attention from you?"

Lara: "It's hard to say, exactly, but you seem to be doing fine."

Lara Croft dimostra così, fin dai primi istanti in cui compare sullo schermo, di essere una donna che non si fa intimorire da nessuno, e di possedere un forte senso dell'ironia e del sarcasmo.

Con *Tomb Raider II* arriva per la prima volta anche la localizzazione italiana, con un doppiaggio che riflette gli standard dell'epoca: i membri dell'associazione di stampo mafioso "Fiamma Nera" sono tutti doppiati con un forte accento siciliano. In ogni caso, il personaggio di Lara continua sulla linea della sua caratterizzazione del primo capitolo. Non vi sono occasioni in cui un qualsiasi interlocutore di Lara la apostrofi in quanto donna. È tuttavia significativa la scena finale del titolo, nella quale Lara, tornata nella sua magione dopo le sue avventure, viene inquadrata nell'atto di togliersi l'accappatoio per farsi un bagno. Nel momento in cui sta per rimuovere l'indumento si rivolge alla telecamera, e puntando il fucile verso di essa esclama:

EN: *"Don't you think you've seen enough?"*

IT: *"Sei ancora qui?"*

L'esclamazione di Lara rafforza la sua caratterizzazione come personaggio sicuro di sé, e risulta interessante come Lara sia in qualche modo consapevole del fatto che il giocatore/spettatore voglia proseguire nella visione della scena, riconoscendo il suo *sex appeal*. La scena potrebbe certo dare credito all'interpretazione più superficiale del personaggio di Lara come oggetto sessuale, ma d'altro canto potrebbe essere interpretata come una dimostrazione di *empowerment* da parte di un personaggio carismatico che sa di essere attraente. La localizzazione italiana mitiga in maniera leggera il sottotesto dell'affermazione di Lara, togliendo l'enfasi dal "vedere" ma d'altro canto ponendo lo spettatore "qui", avvicinandolo così alla scena.

Per quanto riguarda il terzo capitolo della saga, si possono fare delle osservazioni del tutto simili. Si riporta di seguito una conversazione che dimostra il forte sarcasmo con il quale è stata caratterizzata l'archeologa:

EN:

Lara: "I said, who employs you?"

Cecchino: "Miss Sophia Leigh."

Lara: "Who's she? What does she do?"

Cecchino: "I don't know. Really! I don't! I just shoot people for her."

Lara: "A commendable work ethic, I guess."

Sarcasmo che peraltro si perde nella localizzazione italiana, nella quale Lara conclude lo scambio di battute con “E tu lo consideri etico?”, in tono serio. Nonostante non si tratti di un’istanza nella quale entra in gioco il sesso di Lara, è possibile sottolineare come eliminando il sarcasmo dalla frase si vada a perdere parte di quello che è il carattere graffiante e caustico della protagonista.

Durante la sezione di gioco ambientata nel deserto del Nevada, Lara viene catturata da due militari, che trovandola priva di sensi dopo un incidente con il suo quad, pronunciano le seguenti battute:

EN:

"You crazy geek freak. What kind of stunt is that to pull?"

"She don't look much like one of them. Maybe she's an eco-terrorist or something."

"And they wear hot pants, huh?"

IT:

“Stupida pazza schizzata! Che numero da circo avevi in mente?”

“Non sembra una di loro. Forse è una eco-terrorista, o qualcosa del genere”

“Però ha dei pantaloncini da urlo, no?”

Sebbene in entrambi i casi non si faccia riferimento al fatto che Lara sia una donna, rimane comunque il riferimento all’abbigliamento, che nel caso della localizzazione italiana viene amplificato con “da urlo”. Non vi è alcun riferimento sessuale, ma sicuramente si chiede spontaneo chiedersi se un riferimento del genere all’abbigliamento sarebbe stato fatto nel caso di un protagonista maschile.

3.3.2 Trilogia Crystal Dynamics

In generale, per quanto riguarda la seconda trilogia dedicata a Lara, la caratterizzazione del personaggio prosegue sulla linea dettata dai titoli originali Core Design. Per quanto riguarda *Legend*, la dinamica di comunicazione continua tra Lara e i suoi alleati via radio porta al generarsi di situazioni narrative in cui la protagonista può dimostrare la sua intelligenza, la sua forza e il suo sarcasmo, che

Lara non esita a utilizzare nemmeno nelle conversazioni con l'antagonista di turno, Takamoto:

EN:

Takamoto: "You have disrespected me. You have broken into my house. You have killed my men..."

Lara: "I've simplified your payroll, and now, if you don't mind, I'll streamline your inventory."

IT:

Takamoto: "Lei mi ha mancato di rispetto. Ha fatto irruzione nella mia casa. Ha ucciso i miei uomini..."

Lara: "Ho alleggerito il suo libro paga. E adesso, se permette, snellirò il suo inventario."

Una simile battuta di Lara, che pronuncia nel vedere per la prima volta delle magnifiche rovine, può invece rappresentare un potenziale problema nella localizzazione italiana:

EN:

Lara: "Isn't she beautiful? I'm falling in love all over again."

Zip: "You say that to all the ruins."

Lara: "I'm a terribly lucky girl."

IT:

Lara: "Non è bellissima? Sto per innamorarmi."

Zip: "Lo dici di ogni nuova rovina..."

Lara: "Sai che sono una ragazza all'antica."

Quella che probabilmente è stata concepita come battuta ("antica" in quanto le rovine in questione sono decisamente antiche) può diventare un problema in quanto contiene un implicito che il testo di partenza non menziona affatto, ovvero che il fatto di essere "una ragazza all'antica" sia necessariamente positivo.

Tomb Raider Anniversary, il capitolo successivo, è un *remake* del primo capitolo sviluppato da Core Design nel 1996. Lo svolgimento narrativo della trama è quindi lo stesso, e vede Lara alla ricerca del misterioso Scion di Atlantide. Tuttavia, i dialoghi sono stati riveduti e ampliati, e presentano numerose modifiche. Per quanto riguarda il primo capitolo, era stata segnalata l'introduzione del mercenario Larson con "what's a man gotta do to get that kind of attention from you?" Nel *remake* possiamo vedere come è stata modificata la battuta e inoltre come è stata resa nella localizzazione italiana:

EN:

Larson: Now what's a man got to do to get that sort of attention from you?"

Lara: "If that's the sort of attention you want, Larson, you're well on your way."

Larson: "Sounds like fun, but I'm only here to make an introduction."

IT:

Larson: "Cosa deve fare un uomo per attirare la tua attenzione?"

Lara: "Se è quel tipo di attenzione che cerchi, Larson, puoi pure girare i tacchi."

Larson: "Velenosa come al solito. Ma ora cerchiamo di parlare d'affari".

Occorre specificare innanzitutto il contesto: Larson pronuncia la sua battuta mentre mostra a Lara una rivista in cui l'archeologa è in copertina, in piedi, appoggiando un piede sulla testa di quello che pare essere il leggendario *bigfoot*. Il titolo mostra infatti "Croft bags... bigfoot?" È quindi evidente che Larson si riferisce alle "attenzioni" date da Lara alla supposta creatura mitologica. Lara infatti risponde a tono, l'implicito della frase è chiaro: non si farebbe scrupoli a far fare a Larson la fine del *bigfoot*. Larson risponde a sua volta con una battuta, "sounds like fun", sottolineando quindi che non gli dispiacerebbe affatto avere uno scontro ravvicinato con l'archeologa. La localizzazione italiana perde completamente questo doppio senso a sfondo sessuale, in quanto Lara chiama esplicitamente in gioco "quel tipo di attenzione" facendo riferimento a un ipotetico flirt di Larson. Egli stesso con "velenosa come al solito" perde la risposta pronta che aveva nell'originale. La localizzazione italiana fa passare una versione di Lara che, seppur sicura di sé, perde il suo mordente.

Una scena successiva vede il ritorno di Larson a mettere i bastoni fra le ruote a Lara:

EN:

Larson: Sorry, darlin'. This is the end of the line.

IT:

Larson: Spiacente, cara. Il tuo viaggio termina qui.

In questo caso la localizzazione italiana traduce letteralmente l'appellativo "darlin" rivolto a Lara. Sebbene possieda una lieve connotazione di genere, e possa essere considerato accondiscendente, il fatto che sia stato tradotto letteralmente e non ad esempio con "tesoro", che potrebbe essere classificata come *overtranslation*, è considerabile come un elemento positivo.

Un caso simile si ritrova poco dopo, quando Lara affronta gli altri due scagnozzi di Natla, Kold e Kid. Quest'ultimo, vedendo che l'archeologa non si fa indietro ed è decisa ad affrontarli, esclama:

EN:

Kid: "Girl, you gotta be out of your mind!"

IT:

Kid: "Tesoro, devi essere proprio pazza!"

Questa corrispondenza tra "girl" e "tesoro" tornerà anche nel seguito, vale la pena quindi mettere a confronto le due scelte lessicali. L'uso di "girl", a livello pragmatico, porta con sé una connotazione negativa, in quanto in questo caso Lara viene sminuita, e viene sottolineato il fatto che sia una ragazza. "Tesoro" ha però probabilmente una connotazione negativa più forte rispetto a "girl". Va però sottolineato che chi si rivolge a Lara in questo modo è un personaggio negativo, senza scrupoli, che di certo ha tutte le intenzioni di offendere Lara. Il tono dispregiativo può quindi rendere l'uso di "tesoro" una traduzione accettabile, in questo caso.

3.3.3 Trilogia *reboot*

Nel capitolo 2 si è menzionato come la trilogia *reboot* iniziata con *Tomb Raider*, pubblicato nel 2013, proponga una versione di Lara che si distacca in maniera marcata dall'archeologa forte, indipendente e con la battuta sempre pronta dei capitoli precedenti. Nel titolo viene data una motivazione narrativa per questo cambiamento: Lara è giovane, non è ancora la "tomb raider" che sarebbe diventata in seguito. È quindi una persona insicura, attanagliata dal dubbio, dalla paura di uccidere anche solo un cervo per nutrirsi. Questo suo cambiamento si avverte anche nella voce del personaggio. Durante il gioco, Lara commenterà spesso le sue azioni, e ogni volta che si troverà in difficoltà mormorerà frasi come "I can do this...", mostrando la sua grande insicurezza. Un elemento interessante che viene introdotto per la prima volta con questo titolo è il turpiloquio; durante le sue avventure Lara pronuncerà spesso esclamazioni volgari, la più tipica delle quali è "shit". Tale espressione viene resa la maggior parte delle volte in italiano con "merda", anche se in un caso l'espressione "holy shit" viene mitigata con "porca vacca". Nella maggior parte dei casi il turpiloquio viene comunque trasposto fedelmente in italiano, mentre in alcuni casi si sceglie di ometterlo:

EN:

Lara: That was close... oh shit, that was close!

IT:

Lara: C'è mancato poco, c'è davvero mancato poco!

EN:

Lara: Oh, shit...

IT:

Lara: Oh...

EN:

Lara: Oh no, don't do this to me, you northern bastard!

IT:

Lara: Voi del nord e la vostra testa dura!

EN:

Lara: Dammit, he can't hear me...

IT:

Lara: Non riesce a sentirmi...

Si potrebbe interpretare la ridotta frequenza del turpiloquio di Lara come una volontà di renderla meno “tosta” di quello che sia, in quanto ci si aspetta che una giovane ragazza non pronunci determinate parole. Se questo fosse il caso, potrebbe rappresentare un problema, in quanto la localizzazione attenuerebbe il personaggio di Lara nel nome di un precetto che è, alla base, sessista. Tuttavia, dato che in altre occasioni il turpiloquio di Lara viene localizzato senza alcun filtro, si potrebbe avanzare l'ipotesi che chi ha localizzato il gioco abbia scelto semplicemente di ridurre le istanze di questo tipo di espressioni, in quanto la lingua italiana tende in alcune occasioni a ridurre l'impiego del linguaggio *taboo*, soprattutto per quanto riguarda i sottotitoli (Chiari, 2007), sebbene si tratti soprattutto delle istanze in cui il turpiloquio riguarda la religione (Tartamella, 2009). Un'altra ipotesi possibile è che lo script sia stato reso più snello in modo da facilitare il doppiaggio italiano.

Per quanto riguarda invece il modo in cui gli altri personaggi si rivolgono a Lara, rispetto ai capitoli precedenti, nei quali il fatto che Lara sia una giovane donna viene fatto notare in pochissime occasioni, nella trilogia *reboot* molto spesso i personaggi, alleati o avversari che siano, si rivolgono a Lara considerandola in quanto donna. Troviamo innanzitutto Jonah, il migliore amico di Lara, il quale si rivolge continuamente a lei chiamandola “my little bird”, che di per sé potrebbe essere considerato un appellativo accondiscendente, sia per il possessivo “my” che per l'aggettivo “little”. In italiano viene reso con “tesoro”, che si potrebbe considerare in realtà come meno marcato di “my little bird”.

Si veda poi il caso di Roth, il capitano della nave che Lara e il resto della squadra di ricerca usano per arrivare sull'isola di Yamatai. Si tratta di un personaggio che ricopre il ruolo di figura paterna per Lara, una sorta di padre surrogato, in quanto il padre della giovane è dato per morto. Roth si rivolge spesso a Lara con tono accondiscendente, riconoscendone sempre la tenacia ma spesso con un'aura di superiorità. La localizzazione italiana, per quanto riguarda alcuni scambi

di battute tra i due, amplifica l'accondiscendenza di Roth, rendendola percepibile come discriminazione:

EN:

Roth: "You have great instincts, girl. You just have to trust them."

IT:

Roth: "Hai un grande istinto, piccola. Devi solo fidarti"

EN:

Where are you, girl?

IT:

Dove sei, piccola?

Sebbene l'uso di "girl" possa essere di per sé considerato come accondiscendente, la localizzazione italiana sceglie di tradurre con "piccola", che è molto più marcato, lasciando potenzialmente aperta la possibilità che Roth veda Lara in un altro modo rispetto a quanto trasmesso dall'originale. In un'altra occasione, nella quale Roth, ferito, viene abilmente curato da Lara, si ripresenta una traduzione simile:

EN:

Roth: "Not bad... where does a young lady like you learn to do a thing like that?"

IT:

Roth: "Niente male... dove hai imparato a fare queste cose, piccola?"

In questa seconda occasione l'uso di "young lady" da parte di Roth non presenta apparentemente alcun implicito che non sia quello di sottolineare la giovane età di Lara. L'italiano sceglie ancora una volta di tradurre con "piccola", che possiede una serie di impliciti possibili, i quali non vengono considerati dal testo di partenza. Questi due esempi, oltre a introdurre potenziali elementi discriminatori, contribuiscono in effetti a snaturare il personaggio di Roth, che sebbene si comporti in modo autoritario, non dimostra un affetto tale da poter chiamare Lara "piccola", tantomeno nel momento in cui l'aggettivo può includere un sottotesto amoroso o sessuale.

Vale tuttavia la pena sottolineare come in altri casi in cui Roth si rivolge a Lara utilizzando l'appellativo "girl" la localizzazione italiana decide di adottare una soluzione differente:

EN:

Roth: "It's good to see you, girl."

IT:

Roth: "È bello vederti"

EN:

Roth: "Got you covered, girl!"

IT:

Roth: "Ti copro io, Lara!"

EN:

Roth: "I'm here, girl"

IT:

Roth: "Sono qui, Lara!"

Nel primo caso, si opta per un'omissione, mentre negli altri due casi si decide di utilizzare il nome proprio di Lara. Si tratta, nell'opinione dell'autore, di due ottime soluzioni, in quanto non tolgono nulla al senso globale della frase e del personaggio di Roth, evitando al contempo di introdurre potenziali elementi discriminanti. Si tratta di un'ottima soluzione anche in quanto una traduzione letterale, "ragazza", sarebbe risultata dissonante in italiano.

Vi sono poi numerosi casi in cui i nemici che Lara si troverà ad affrontare durante la sua missione interagiscono con lei durante il combattimento. In queste occasioni, le rivolgeranno insulti volgari come "bitch" e "slut", che sono decisamente marcati a livello di genere. La traduzione italiana li rende con "puttana". In questo caso, essendo gli insulti pronunciati con il preciso intento di offendere Lara, e per giunta da persone – nella narrativa del gioco – dalla moralità dubbia, è ragionevole supporre che sia corretto renderli come insulti di un certo peso anche in italiano.

Durante una scena che è stata giudicata controversa²¹ prima dell'uscita del gioco, Vladimir, uno dei capi dell'organizzazione criminale che ha base sull'isola, cattura Lara e tenta apparentemente di stuprarla. Il giocatore dovrà sfuggire dalla sua presa premendo precise combinazioni di tasti al momento giusto. Durante la scena Vladimir pronuncia alcune frasi in russo, che sono rimaste tali anche nella localizzazione italiana; se ne propone una traduzione: “Ehi, bambola, come sei bella! Somigli a mia sorella”. E poco dopo, quando Lara riesce a fuggire, “Pensi di poterti nascondere, bambola? Non mi scappi! Sarà meglio non farmi arrabbiare”. Questi dialoghi sono stati proposti in quanto, pur non essendo stati tradotti, mostrano come la nuova Lara sia soggetta a epiteti sessisti dai suoi antagonisti. In quanto, come già menzionato, si tratta di persone caratterizzate come “immorali” è però logico pensare che gli insulti siano voluti e previsti. Ciononostante, anche in questo caso è lecito chiedersi come si sarebbe comportato Vladimir se al posto di Lara si fosse trovato un protagonista maschile. La sceneggiatrice Rhianna Pratchett commenta, a tal proposito: “This is a bad man. The kind of twisted psycho that would probably use the same (or worse) tactics to terrify and intimidate a 21-year-old male”.

Un esempio che si potrebbe invece giudicare come piuttosto problematico si presenta verso la fine del gioco quando Mathias, accecato dalla rabbia per la morte del fratello Vladimir, tenta di uccidere Lara, apostrofandola così:

EN:

Mathias: “This is for Vladimir, outsider!”

IT:

Mathias: “Questo è per Vladimir, puttana!”

In questo caso, oltre a prodursi una *mistranslation*, viene introdotto un epiteto sessista che non era in alcuna misura presente nel testo originale. Questo è il caso in cui occorre probabilmente prestare maggiore attenzione in assoluto, perché si va ad aggiungere un elemento discriminatorio non previsto dall'autrice del testo. Non è difficile supporre che un personaggio come Mathias, fratello dell'autore del tentato

²¹ <https://www.pcgamer.com/weve-played-the-controversial-tomb-raider-scene-heres-whats-really-happening/>

stupro, possa parlare in questo modo, ma la scelta rimane comunque ambigua, anche dal punto di vista di equivalenza traduttiva.

3.3.4 Considerazioni finali

Al di là di quanto esposto negli esempi riportati nei paragrafi precedenti, è facilmente osservabile come lo stacco più grande nella caratterizzazione di Lara si abbia con il *reboot* del 2013, come del resto era nelle intenzioni di Crystal Dynamics e della sceneggiatrice Rhianna Pratchett:

I'm one of multiple parents of Lara. ...My job was sort of to explore that human element... To explore Lara Croft: Tomb Raider... You know, the strength, the bravery... The British grit... Show those traits coming to the fore. Obviously still a human in a videogame, that's not ever going to be like a human in real life. Just push it... Push the boundaries a little bit. ...I don't think it's accurate to say that we took things away, it's more accurate to say that we rewound her. ...She doesn't know what she's capable of. It's a big surprise to her in a way."²²

Le intenzioni erano quindi chiare: rendere Lara più umana. Da questo punto di vista si può affermare che anche a livello linguistico l'operazione è riuscita: i continui monologhi interiori, le rassicurazioni, i dubbi di Lara ricordano continuamente al giocatore che sta controllando un personaggio sì forte e determinato, ma al contempo giovane, inesperto e fragile.

Ciò che nell'opinione dell'autore del lavoro va a rendere però la nuova Lara più suscettibile di critiche non è tanto il personaggio in sé quanto il modo in cui viene riconosciuta dagli altri personaggi che la circondano. Se si eccettuano poche occasioni, in tutti i titoli precedenti Lara non era principalmente una donna, era un'archeologa "impossibile" che incidentalmente era anche una donna. Ciò si riflette nella sua caratterizzazione a livello narrativo e testuale, e la localizzazione non snatura questo fattore.

L'aspetto della Lara dei precedenti capitoli che comunica il fatto di essere donna è soltanto quello estetico, e lo comunica in una maniera che è stata

²² <https://www.rockpapershotgun.com/2013/03/22/rhi-light-my-fire-rhianna-pratchett-on-tea-cakes-lara/>

giudicata esagerata e sessista. Se si considera però la caratterizzazione di Lara studiando le sue parole, è facile propendere per la teoria che considera Lara un personaggio positivo per quanto riguarda gli stereotipi di genere. Al di là del corpo impossibile e dei vestiti succinti, la vecchia Lara sconfessa gli stereotipi uno ad uno, e la forza e il sarcasmo che trasmette nella sceneggiatura ne sono ulteriore prova. Sostiene la giornalista Louisa Peacock in un articolo per *The Telegraph*:

In many ways, Lara was a superhero, so naturally she'd have bulging boobs and a tiny waist just like Batman and Superman have bulging muscles and chiselled jaws (because these are games and filmmakers' ideas of what superhero looks like). I certainly didn't find Lara Croft a negative role model, as many critics suggested. She went out into the world and treated it the same as men would. She was empowering. Just like Kill Bill's The Bride.²³

Nella trilogia *reboot* a Lara viene ricordato costantemente che è una donna, sia dai suoi alleati che dai suoi antagonisti, i quali, la prima volta che la incontrano, diranno “she’s just a girl”, a sottolineare che per loro non è una minaccia. Ovviamente è possibile dare l’interpretazione che la scrittrice Rhianna Pratchett, nel voler creare una Lara più umana e realistica, abbia voluto dipingere il mondo di Lara come più vicino al mondo reale, nel quale la discriminazione di genere è ancora viva e vegeta, e sarebbe quindi naturale per dei criminali senza scrupoli rivolgersi a Lara in certi termini; riferisce infatti Pratchett:

John Stafford, the narrative designer on Tomb Raider, and I have talked about this issue quite a bit. Make no mistake, the guy intends to kill Lara. Those moments and actions that occur are undeniably uncomfortable, because, like the kill itself, they should be. Nothing is taken lightly here.²⁴

In definitiva, nell’opinione dell’autore, la nuova Lara, per quanto sceneggiata in modo più realistico e al di là dell’aspetto estetico più “umano”, fa un passo indietro rispetto alla vecchia Lara per quanto riguarda la rappresentazione

²³ <https://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/9893950/Lara-Croft-in-Tomb-Raider-I-dont-need-reminding-that-shes-a-woman.html>

²⁴ <https://www.polygon.com/2012/10/15/3505936/rhianna-pratchett-nothing-is-taken-lightly-for-tomb-raider-subject>

femminile nel videogioco. Lo stesso vale per la caratterizzazione linguistica di Lara, che nella trilogia *reboot* insiste ancor più sul suo essere donna. Ciò su cui si vuole però porre l'attenzione è la localizzazione italiana della nuova trilogia, soprattutto per quanto riguarda il primo dei tre capitoli che, sebbene in maniera altalenante, contribuisce a portare alla luce in maniera ancor più marcata l'essere donna di Lara. Se i personaggi che la circondano la apostrofano con epiteti discriminanti ancor più spesso nella versione localizzata che in quella originale, la percezione di Lara come donna debole e bersaglio di continue discriminazioni si fa sentire in maniera ancora più marcata. Quello che la nuova trilogia fa è dipingere una Lara che, giovane donna, deve farsi strada in un mondo di uomini, a calci e pugni, per diventare gradualmente la *tomb raider* che il titolo promette. Si tratta di un arco narrativo perfettamente valido e che di certo merita di essere raccontato, ma a livello di rappresentazione non raggiunge la significatività della vecchia Lara, una supereroina certo irrealistica, ma proprio per questo forte e inarrestabile. Se a ciò si aggiunge, appunto, una localizzazione italiana che sotto certi aspetti sembra voler dipingere ancor più Lara come donna, il quadro è piuttosto chiaro.

Va sottolineato che i motivi per le scelte traduttive nella versione italiana possono essere dovuti a numerosi fattori, come il tempo, lo spazio, o il lavoro affidato a molteplici traduttori. In questa sede si è voluto analizzare il risultato finale in base a quanto affermato nei capitoli precedenti.

Il capitolo successivo si dedicherà invece alla figura del traduttore videoludico, alla sua identità, e alle scelte che si potrebbe trovare ad affrontare durante il processo traduttivo. A tale scopo, dopo una parte teorica in cui si tratteggia il ritratto del traduttore videoludico, si presenta un'intervista con le traduttrici italiane di *Rise of the Tomb Raider*, dalla quale verranno tratte le conclusioni sul processo traduttivo nella pratica.

Capitolo 4: Il videogioco come sistema culturale e il ruolo del traduttore

4.1 Videogiochi e cultura

Nei capitoli precedenti si fa spesso riferimento all'importanza culturale che al giorno d'oggi i videogiochi ricoprono all'interno della società. La parabola crescente del videogioco come nuovo *medium* inizialmente snobbato e considerato di seconda classe rispetto ai mezzi già affermati è, secondo McLuhan, tipica di ogni nuovo *medium*:

The student of media soon comes to expect the new media of any period whatever to be classed as pseudo by those who acquired the patterns of earlier media, whatever they may happen to be. (McLuhan 1964, in Egenfeldt-Nielsen *et al.* 2008:132)

In poche parole, una parabola ascendente simile a quella del videogioco è stata affrontata prima dalla radio, in seguito dal cinema, infine dalla televisione. Tuttavia, oggi, l'affermazione del videogioco come parte della cultura è evidenziabile sotto diversi aspetti: basti pensare ai canali sportivi come ESPN che da alcuni anni hanno iniziato a dedicare una sezione specifica¹ agli *eSport*, ovvero i videogiochi giocati in maniera competitiva. Si tratta di un esempio emblematico in quanto, fino a pochi anni fa, era impossibile pensare che due simboli culturali significativi come lo sport e i videogiochi potessero essere in qualche modo accomunati, in quanto erano percepiti come decisamente distanti l'uno dall'altro.

Di certo si potrebbe, come sottolineano Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2008:133), operare una distinzione significativa tra *pop culture* e *high culture*, e affermare che i videogiochi stanno ancora faticando ad affermarsi nella seconda, anche se vi sono numerosissimi videogiochi che fanno leva su sensibilità artistiche che si potrebbero

¹ <http://www.espn.com/esports/>

considerare vicine per certi aspetti a quelle del cinema cosiddetto d'essai o *arthouse*.²

Al di là di *dove* all'interno della cultura si possano sistemare i videogiochi, si vuole sottolineare come il campo accademico dei *game studies* si sia negli ultimi anni focalizzato sulla *game culture*, e quindi sulla percezione del videogioco come sistema culturale. Così come la letteratura tradotta fa parte del sistema letterario di una cultura e lo influenza (si veda la teoria dei *polisistemi* in Even-Zohar 1995), è possibile affermare che il videogioco è in primo luogo parte di un sistema culturale, e in secondo luogo, in riferimento alla localizzazione, il videogioco tradotto va a influenzare la cultura di arrivo, assumendo quindi un ruolo di rilievo notevole.

Da qui, nel trasporre un videogioco da una cultura a un'altra, oltre alle considerazioni che si potrebbero idealmente raccogliere sotto l'ombrello del *cultural turn* dei Translation Studies, entrano in gioco (come si vedrà nel paragrafo successivo) anche considerazioni che vengono tenute in conto in una prospettiva di *Gender Translation Studies*. L'influenza che il videogioco ha sulla cultura porta a considerazioni di tipo etico sul messaggio che il traduttore deve (in quanto dipendente da forme di patronato che soggiacciono al sistema della traduzione, si veda Lefevere 1992a) o vuole trasmettere, e se il passaggio da una cultura a un'altra debba rendere necessario modificare o mitigare elementi che potrebbero non essere accettati dalla cultura di arrivo.

Ciò dà quindi alla traduzione un "ruolo sociale", in quanto guardiana della trasmissione di determinati valori culturali e, per quanto riguarda il videogioco, ciò può risultare ancor più significativo in quanto si è parlato delle difficoltà che il *medium* ha a risolvere le proprie questioni di genere. In questo senso il traduttore videoludico assume un ruolo di grande importanza, in quanto, seppur limitato da fattori non dipendenti da lui come ad esempio le richieste del cliente, va direttamente a influenzare la percezione del *medium*, almeno nella sua componente narrativa, e di riflesso la percezione che la società ha del videogioco stesso.

² Si citano, a titolo di esempio, *Journey* (Thatgamecompany, 2012), *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013)

4.1.1 Il videogioco come sistema culturale

Mäyrä (2008:12) sostiene che il videogioco non vada più considerato, nell'ambito di uno studio accademico, come parte di altre aree, bensì come una forma di cultura a sé stante:

Contemporary game studies differ from the earlier traditions of studying games within such disciplines as history, ethnography, military simulation or educational sciences principally for the emphasis on games as a particular form of culture.

Il motivo, prosegue, è legato alla già menzionata pervasività del gioco in ogni sua forma nella società moderna, e questa presa di posizione del videogioco come forma culturale viene paragonata al *cultural turn* degli anni '90 all'interno dei Translation Studies:

It has become customary to speak about a 'cultural turn', which relates to the increasing role of linguistics and meaning for academic study. This development has often been linked philosophically to social constructionism, the view that our perceptions of reality are socially and culturally produced, rather than independent and objective facts. (13)

Ciò porta alla definizione di *game culture* come un *system of meaning* che è possibile paragonare al linguaggio stesso, ma anche alla musica o alla danza. L'autore sostiene che il gioco è stato spesso paragonato ad altre forme di storytelling come la letteratura e il cinema, ma vi sono altri modi per un gioco di produrre significato, proprio come la musica trasmette il suo significato attraverso un canale non linguistico. Il videogioco, in particolare, si avvale di canali linguistici e visuali per trasmettere il proprio significato, ma è presente una componente fondamentale, quella dell'interazione, che rappresenta una forma di comunicazione a sé stante.

Si tratta di quell'elemento astratto che si può definire *gameplay*. Si tratta delle regole fondamentali che stanno alla base di un gioco (*video* o altrimenti), le quali definiscono l'esperienza: "Gameplay is what you do. It's not the interface (thus, saving your game is not gameplay), it's not the graphics and it's not the story. It's the part of the game that absolutely requires the player's participation." (14). Vi sono

quindi delle componenti visive, sonore, testuali, ma vanno tutte a servire quello che rende un videogioco tale, ovvero la partecipazione attiva dell'utente: "Gameplay isn't the entire experience of a game, but it's what makes it a game, what makes it this game." (von Barth, in Newman e Simons, 2007: 67).

Date queste caratteristiche uniche, il videogioco si distingue in maniera significativa dalla letteratura o dal cinema, e può pertanto essere considerato e studiato in ogni suo aspetto come forma culturale a sé stante, per quanto indubbiamente assorba influenze da altre forme culturali come l'arte.

Non è d'altro canto facile far rientrare il videogioco in una classificazione precisa in quanto forma artistica, poiché vi è uno spettro talmente ampio di tipologie di videogiochi, ognuno con il proprio scopo, i quali vanno a coprire "esigenze" completamente diverse: un videogioco potrebbe focalizzarsi completamente sulla storia, offrendo quindi un'esperienza narrativa simile a quella di un libro. Un altro potrebbe invece puntare su un comparto visivo che ricorda quello di una pièce teatrale. Ancora, e significativamente, un videogioco potrebbe staccarsi completamente da ciò che viene classificato come "arte" e proporsi come una forma esclusivamente competitiva, associabile quindi a uno sport o a un hobby.

Per quanto, come riporta ancora Mayra (23), considerare il videogioco come parte di una definizione di cultura ripresa dal campo dell'antropologia culturale, come la seguente:

The system of shared beliefs, values, customs, behaviours, and artefacts that the members of society use to cope with their world and with one another, and that are transmitted from generation to generation through learning. (Bates and Fratkin, 2002: 7)

possa sembrare azzardato, i numeri visti nel primo capitolo suggeriscono che il videogioco *ha* in effetti una parte importante nella vita delle persone, almeno per quanto riguarda certi *range* demografici e geografici.

L'importanza e l'impatto del videogioco che emerge come forma culturale a sé vanno a mettere in primo piano il significato della localizzazione videoludica, in quanto assume un ruolo di primaria importanza nel trasmettere le manifestazioni della *game culture* del luogo di origine e modificarle e adattarle per il luogo di arrivo.

Secondo la teoria dei *polisistemi* sviluppata da Even-Zohar (1990), la letteratura tradotta può giocare un ruolo più o meno importante a seconda del sistema letterario in oggetto, ma in ogni caso il suo ruolo viene definito dalla cultura di arrivo e non dalla cultura di partenza. Si tratta quindi di una forma di adattamento agli stilemi dettati dal sistema letterario preesistente. Allo stesso modo si può supporre che la parte testuale di un videogioco si conformi a questo tipo di transizione durante il processo di traduzione, adattandosi quindi alla cultura di arrivo: è ancora una volta quello che la localizzazione vuole intendere con il trasmettere il *look and feel* del testo originale. Tuttavia, se si considera il videogioco come forma culturale a sé stante, esso va visto, al momento di portarlo verso un'altra cultura, nella sua totalità: come prodotto sì testuale ma anche visivo, sonoro, interattivo. Non è però semplice adattare un videogioco alla cultura di arrivo a livello, ad esempio, di prodotto visivo, a meno di ricorrere a elementi come la censura, scene tagliate o altri espedienti di questo tipo. A conti fatti, la localizzazione rimane il processo che in maniera più preponderante decide e decreta in che modo si voglia far percepire un videogioco nella cultura di arrivo, controllandone e decidendone l'appartenenza al sistema culturale e agli stilemi della *game culture* del paese di arrivo.

4.1.2 Localizzazione o censura?

L'esempio più immediato per concepire il "salto" di un videogioco da una cultura a un'altra è quello della localizzazione di videogiochi dal giapponese. Se è vero che i videogiochi sono nati negli Stati Uniti, non è un caso che la cosiddetta *golden age of videogames*³ venga solitamente fatta iniziare con la pubblicazione di *Space Invaders* da parte di Taito, una compagnia giapponese, nel 1979. Il Giappone si è immesso nella corsa all'oro dello sviluppo dei videogiochi molto presto, ed è rimasto per decenni il secondo produttore al mondo, superato dagli Stati Uniti. Oggi è in ogni caso terzo, a causa della preponderante intrusione della Cina nella corsa.⁴ Al di là di ciò, i videogiochi giapponesi giocano un ruolo molto importante all'interno della *game culture* stessa, e sono quindi spesso oggetto di

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Golden_age_of_arcade_video_games

⁴ <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

localizzazione. Se è più difficile, per una persona che vive in Europa, notare uno stacco culturale giocando a un videogioco realizzato negli Stati Uniti (e viceversa), ben più facile è notare le differenze non solo visive, ma anche narrative e più in generale di sensibilità artistiche e a livello di *gameplay* di un videogioco giapponese. È facilmente intuibile come il processo di localizzazione di un videogioco giapponese sia più complesso nell'aspetto di trasposizione culturale. La necessità di proporre una *domestication* di un titolo, rendendolo più appetibile a un pubblico occidentale ha portato a ibridi interessanti come la saga *Ace Attorney* (Capcom, 2001), che hanno mantenuto l'ambientazione giapponese ma i riferimenti culturali, i cosiddetti *realia*, vengono adattati alla cultura americana, creando un *clash* di culture che risulta però funzionante. D'altro canto, i propositori della "purezza" del videogioco giapponese approvano un approccio che punta maggiormente alla *foreignization*, e quindi a mantenere ogni singolo elemento culturale appartenente al Giappone, portando a un impatto ben più straniante.

Relativamente allo scopo del presente lavoro, il problema si pone nel momento in cui un elemento della cultura di partenza risulterebbe discriminatorio o offensivo nella cultura di arrivo. La cultura giapponese, ad esempio, si basa su una concezione della figura femminile all'interno della società che possiede ancora le caratteristiche di una società fortemente patriarcale. Non è quindi raro riscontrare in un videogioco giapponese, ben più spesso che in un videogioco occidentale, che i personaggi femminili siano relegati a ruoli secondari, sessualizzati e in ogni caso in posizione subalterna rispetto ai protagonisti maschili. In *Persona 5* (Atlus, 2016) il giocatore si troverà a stringere amicizia con una delle sue insegnanti di scuola che, di notte, per arrotondare il magro stipendio da insegnante, fa la *maid*, ovvero una cameriera vestita in divisa con gonna corta e grembiule che, una volta chiamata, pulirà la stanza del protagonista e lo apostroferà come "master". Va sottolineato che nella *storyline* in questione emergono presto sottotesti a carattere sessuale; si implica infatti che il personaggio in questione possa offrire anche favori sessuali al protagonista. Nella cultura giapponese i *maid caffè* sono una realtà esistente e ben delineata all'interno della cultura. Una rappresentazione del genere per un personaggio

femminile non farebbe storcere il naso a un giocatore giapponese quanto a uno occidentale.

Tuttavia, si potrebbe sostenere che ricevere questo tipo di informazioni sia un modo di capire come funziona una cultura straniera ed eventualmente rispettarne la diversità e lontananza. D'altro canto, la trasmissione di un messaggio di questo tipo a un pubblico occidentale potrebbe esacerbare problemi di rappresentazione femminile già presenti. In ogni caso, a livello tecnico, si tratta di un personaggio che si muove e agisce all'interno del gioco. Non è possibile semplicemente "tagliarlo" dal videogioco anche se questa fosse la volontà del *publisher* occidentale del titolo, a meno di un *rework* completo. Il localizzatore potrebbe in questo caso agire sul linguaggio del personaggio, riducendo per esempio le istanze di "master" nei suoi dialoghi. Non è però detto che il localizzatore abbia questa libertà, per via di imposizioni del *publisher*, oppure non abbia la volontà di farlo, in quanto vuole preservare l'elemento culturale del titolo.

Vi sono numerosi esempi in cui la localizzazione di un titolo dal giapponese all'inglese ha eliminato elementi discriminatori. In *Snatcher* (Konami, 1998) sono stati rimossi numerosi dialoghi piuttosto espliciti nei confronti di una delle protagoniste, una ragazza quattordicenne, età che peraltro viene alzata a 16 nell'edizione occidentale del titolo. In *Fire Emblem Fates* (Nintendo, 2015) sono stati eliminati alcuni dialoghi che facevano supporre un possibile stupro da parte di un personaggio contro un altro, ed è stato completamente eliminato un minigioco nel quale si potevano "accarezzare" i personaggi del gioco utilizzando il *touch screen* della console Nintendo 3DS.

A parte quest'ultimo caso, che è comunque possibile effettivamente considerare come localizzazione, vediamo come in effetti il traduttore può intervenire linguisticamente su un titolo, alzando ad esempio l'età di un personaggio o eliminando dialoghi inappropriati. Rimane però il fatto che un intervento del genere potrebbe essere considerato come una forma di censura o di mancata fedeltà al testo di partenza. Tuttavia, se si considera la questione da un punto di vista di *etica della traduzione*, il traduttore potrebbe considerare come più etico il non voler trasporre questi elementi nella cultura di arrivo.

4.1.3 Il ruolo sociale della traduzione

Pym (1997) vede il tema dell'etica nella traduzione come duplice; da un lato l'etica è ciò che regola il rapporto tra il traduttore e i clienti, le tariffe, le comunicazioni e tutto ciò che è esterno alla traduzione stessa ma riguarda il mercato. Dall'altro lato, per Pym è etica tutto ciò che riguarda la cooperazione del traduttore in quanto mediatore tra culture dominanti e culture dominate, tra culture di arrivo e culture di partenza. In questo senso il traduttore assume un ruolo sociale, in quanto può controllare che tipo di valori vanno a penetrare nella cultura di arrivo.

Vi sono occasioni in cui l'etica personale del traduttore in quanto facilitatore di una mediazione tra culture può entrare in conflitto con altri fattori; il conflitto tra ciò che la professione del traduttore richiede al traduttore di fare secondo determinate regole (che si potrebbero assimilare alla deontologia) e ciò che è invece una spinta morale verso ciò che è "giusto" o ciò che è "bene", e quindi dettami di carattere etico o morale, emerge spesso nell'attività traduttiva. Si pensi ad esempio a situazioni in cui una traduzione potrebbe portare a diffusione di pensieri dannosi per la società, o per l'appunto che introduca elementi discriminatori che vengono in qualche modo trasmessi a più persone. In alcuni casi, come in quello riportato da Mona Baker (2013),⁵ è possibile che il traduttore venga perseguito dalla legge; nel caso in questione, il traduttore e interprete arabo Mohamed Yousry fu accusato di favoreggiamento al terrorismo per aver tradotto una lettera dell'imputato, l'egiziano Abdel Raman, come peraltro richiesto dall'avvocato difensore.

For the first time in US legal history, "an interpreter was held responsible for the actions of an attorney for whom he worked and for the content of the attorney-client conversations which he facilitated. The case, and others that followed, reminded the profession that interpreters and translators can be held accountable not only for how they translate but also for the content, provenance and circulation of what they translate.

⁵ <http://www.monabaker.org/?p=660>

Si tratta naturalmente di casi molto specifici, forse lontani da ciò su cui si vuole porre l'attenzione in questa sede, ma l'esempio può aiutare a capire che il traduttore può essere ritenuto responsabile per ciò che traduce. Allo stesso modo, sebbene in misura decisamente minore, un traduttore che introduce volontariamente un elemento che può considerarsi problematico dal punto di vista razziale, di genere ecc. potrebbe essere considerato responsabile di aver diffuso e reso raggiungibili a più persone idee o comportamenti considerabili come negativi.

In questo senso quindi la traduzione assume un ruolo sociale, in quanto ha la possibilità di controllare in che modo le informazioni provenienti dagli altri sistemi culturali vengono percepite nel nostro. Di recente, i Translation Studies hanno incorporato nel loro campo di indagini proprio questo fattore: il traduttore non è un ente isolato, non è una macchina, bensì una figura calata in un contesto sociale, una figura che lavora e negozia costantemente con i significati e che ricopre numerosi ruoli diversi. Questa sociologia della traduzione sposta il focus di analisi dal testo al traduttore stesso in quanto essere sociale che fa parte di reti formate da altre persone, e gli effetti che la traduzione può avere sulla società (Wolf 2007, Berneking 2017).

All'interno di questa dimensione sociale della traduzione, che quindi concepisce il traduttore come entità capace di produrre un cambiamento, si innestano le basi dei *Gender Translation Studies*, che in qualche modo portano alle estreme conseguenze il potere della traduzione, affidandole il compito di ribaltare le convenzioni di genere stabilite dalla letteratura.

4.2 Il ruolo del traduttore videoludico in una prospettiva gender-oriented

Quanto visto finora dipinge il traduttore e la traduzione come elementi di grande importanza all'interno della società. Il traduttore, in un'ottica inquadrata nel focus dei Translation Studies, deve possedere determinate competenze che gli permettono di compiere le scelte *giuste* al momento di tradurre. Inoltre, il traduttore è un essere sociale, che si interfaccia con altre persone e perciò subisce l'influenza di un *network* di persone a sé affini e a sua volta le influenza. Non è una monade isolata, bensì si colloca all'interno di un sistema dinamico e in evoluzione: il mercato della traduzione.

Per quanto riguarda il traduttore videoludico si vuole però suggerire una maggiore attenzione relativamente alle teorie portate avanti dai Gender Translation Studies. Dato che, come è stato argomentato in precedenza, il mercato e le community che ruotano intorno al videogioco sono per certi aspetti ancora preda di una concezione patriarcale della società, la visione della traduzione proposta dalle teorie femministe sulla traduzione potrebbe utilmente adattarsi alla figura del traduttore videoludico. A livello basilico, la teoria femminista sulla traduzione muove dalla teoria di Derrida (1978) sul *fallologocentrismo*, secondo la quale il linguaggio è, nel suo uso, inerentemente *male-oriented*. Da questa premessa, la teoria femminista abbraccia e porta avanti la teoria traduttiva avanzata durante il *cultural turn*, arrivando a voler utilizzare la traduzione come mezzo di ribaltamento delle forme patriarcali presenti nella letteratura, come strumento di affermazione del femminile e, in generale, del *diverso*.

Date queste premesse, è ragionevole pensare che, per un traduttore che si occupa in particolare di un ambiente per certi aspetti più problematico della letteratura, sulla quale si focalizza la maggior parte delle teorie femministe sulla traduzione, possa essere valido a maggior ragione un approccio che tenga in considerazione queste ultime.

4.2.1 Alcuni cenni storici

Simon (1996:1) apre il suo lavoro sulla traduzione femminista affermando che traduzione e femminile sono da secoli inevitabilmente inscindibili, in quanto viste come la controparte più “debole” dell’*altro*, che sia l’autore o l’uomo. Del resto, nota, l’espressione “les belles infidèles”, a indicare traduzioni sì piacevoli alla lettura ma distanti dal testo originale, possiede immediatamente una connotazione negativa riguardo alla supposta “infedeltà” femminile e la rapporta alla traduzione. La traduzione femminista vuole operare un ribaltamento di questi costrutti sociali preesistenti nella letteratura, riportando la voce femminile al volume, per così dire, che le compete. Lo scopo principale della traduzione femminista è, quindi, il seguente:

Feminist translation theory aims to identify and critique the tangle of concepts which relegates both women and translation to the bottom of the social and literary ladder. To do so, it must investigate the processes through which translation has come to be “feminized,” and attempt to trouble the structures of authority which have maintained this association. (1)

La base entro la quale questo progetto può essere messo in atto è riscontrabile nel *cultural turn* dei Translation Studies, che ha avuto luogo attorno al 1990. Si tratta di uno spostamento nel pensiero della teoria traduttiva verso l’inclusione della dimensione culturale all’interno del processo:

The turn to culture implies adding an important dimension to translation studies. Instead of asking the traditional question which has preoccupied translation theorists, “how should we translate, what is a correct translation?”, the emphasis is placed on a descriptive approach: what do translations do, how do they circulate in the world and elicit response? (7)

Di conseguenza, il maggior focus sulla cultura, sul ruolo attivo del traduttore all’interno del processo traduttivo, sul suo ruolo sociale, è terreno fertile per una teoria femminista della traduzione, che fa suoi i precetti messi in atto dal cultural

turn e va a costruire su di essi una teoria improntata sulla considerazione del *gender*:

Lo spostamento della concezione della traduzione da semplice attività linguistica a pratica di negoziazione tra culture e identità permette alla riflessione sulla prassi traduttiva di prendere in considerazione vari fattori politici e culturali, tra cui anche il genere come costruzione. (Baccolini e Illuminati, 2018:527)

In questo modo, facendo un parallelo tra la connotazione di debolezza che si instaura, secondo Simon, tra donne e traduzione,

Accomunati da una tradizionale subalternità disciplinare (Simon 1996, Taronna 2006), i translation studies e il pensiero femminista condividono un'esigenza e volontà di trasformazione della lingua come luogo in cui si esprime e si rappresenta la differenza. (527)

A livello "pratico", ovvero di traduzione effettiva di testi, un contributo significativo allo sviluppo dei feminist translation studies è stato dato da un gruppo di scrittrici femministe sperimentali operanti in Quebec negli anni '70 e '80. Il forte stacco che queste opere propongono rispetto alle norme letterarie preesistenti porta alla nascita di una *écriture au féminin*, che per la sua radicalità si presta a essere tradotta in ottica femminista:

[La traduzione femminista] è stata il fortunato risultato della cross-fertilizzazione *écriture au féminin* quebecchese, femminismo della seconda ondata, [...], "cultural turn" negli studi sulla traduzione, nonché di post-strutturalismo e decostruzione (Santaemilia 2011:56, in Baccolini e Illuminati 2018:528)

Si tratta quindi di una "tempesta perfetta" di influenze che hanno permesso lo sviluppo di una teoria che abbia alla sua base l'essere inclusiva, e il rappresentare il *diverso*.

La traduzione femminista si è inizialmente occupata della questione del genere nella letteratura preesistente e del ruolo del traduttore nella società, spostandosi in seguito sulla vera e propria traduzione di testi a contenuto

femminista, come nel caso della narrativa quebecchese degli anni '70 e '80. Si tratta però anche di una vera e propria definizione di regole e strutture che permettano lo sviluppo di una pratica traduttiva nuova per liberare il linguaggio dagli stereotipi di genere: “la traduzione in quanto pratica di testualizzazione può avere un ruolo di primo piano nel progetto femminista di liberazione del linguaggio dal sessismo e dagli stereotipi di genere” (Di Giovanni e Zanotti, 2018:34).

In questo senso, dunque, una concezione della traduzione come inclusiva e libera dai vincoli che l'hanno attanagliata per secoli potrebbe trovare una sua applicazione nel campo della traduzione videoludica, in modo da porre una maggiore attenzione sulle problematiche di genere che per alcuni aspetti ancora persistono nel campo. Questa consapevolezza dovrebbe essere innanzitutto fatta propria dal traduttore, sebbene, secondo la teoria femminista, la traduzione dovrebbe essere concepita come “writing project”, che coinvolge sia il traduttore che l'autore (Simon, 1996:7).

4.2.2 Le competenze e il ruolo del traduttore videoludico

Nel capitolo 1 sono state illustrate le diverse tipologie testuali che un traduttore videoludico può trovarsi ad affrontare durante il processo traduttivo. La localizzazione videoludica è un universo variegato che comprende elementi della localizzazione software, della traduzione audiovisiva, tecnica (ad esempio nei testi legali), e letteraria. Ognuna di queste tipologie testuali richiede al traduttore quella che Kiraly (2000) definisce “translation competence”, che riguarda l'abilità di “comprehend a text written in one language and produce an ‘adequate’ TT for speakers of a different language on the basis of that original text” (10). Come sottolineano O'Hagan e Mangiron (2013:249), questa competenza non è sufficiente per il traduttore, che deve anche sapere come adattarsi alle esigenze del mercato, essere consapevole di trovarsi all'interno di un network di traduttori e di svolgere il suo ruolo in un'area professionale ben delineata. Deve essere capace di “justify one's work when necessary, to negotiate and collaborate with other translators and subject matter experts to accomplish tasks at hand”. (Kiraly, 2000:13). In particolare, Mangiron (2006:311) delinea sette *core skills* che

idealmente il traduttore videoludico dovrebbe possedere (in Mangiron e O'Hagan 2013:250):

- Familiarità con la terminologia relativa al software e alle piattaforme di gioco
- Familiarità con la traduzione audiovisiva
- Conoscenza del linguaggio idiomático
- Creatività
- *Cultural awareness*
- Familiarità con la *game culture*
- Familiarità con la *pop culture* a livello globale

A queste, Dietz (2006:2) aggiunge competenze tecniche relative all'uso del software e dell'hardware, alle capacità di Teamwork. Ci si vuole però qui focalizzare sulle *skills* di *Cultural awareness* e di familiarità con la *game culture* proposte da Mangiron, in quanto si tratta delle abilità per le quali meglio si può integrare il discorso sui Gender Translation Studies.

Il concetto di *cultural awareness* si ricollega al concetto di *transcreation* già presentato nel Capitolo 1 che, nel permettere al traduttore di adattare il testo di partenza al contesto culturale, gli conferisce una notevole libertà di movimento. Ciò comprende quello che viene definito come “culturalization” o adattamento culturale. Dietz (2006:9) definisce la “culturalization” come “the adaptation of games “to account for certain cultural conventions and preferences”, mainly related to the areas of sex, violence, and religion” (Mangiron e O'Hagan, 2013:211).

Si può citare quindi ad esempio una forma di adattamento alle sensibilità occidentali di elementi di un videogioco giapponese; si è già menzionato l'innalzamento dell'età di un personaggio femminile. La culturalization richiede, secondo Edwards (2008), “trying to identify overt geocultural issues by examining theme, locale, and content type, and looking at issues such as the use of religion, beliefs, ethnicity, gender, historical events, political systems and cultural practices” (Mangiron e O'Hagan, 2013:212).

Il localizzatore dovrà quindi possedere la *cultural awareness* e la familiarità con la *game culture* che gli permettano di fare scelte che siano consone con il progetto di *culturalization* del titolo in oggetto, allo scopo sia di non offendere il giocatore o in ogni caso romperne la “suspension of disbelief” introducendo elementi stranianti, mantenere il *look and feel* del titolo originale e, di conseguenza, offrire un prodotto di qualità che possa essere redditizio per il publisher, evitando al contempo di incorrere nella censura.

È facile comprendere come la *transcreation* e la *culturalization* si possano legare al concetto di *fedeltà all'originale* che viene rivisto completamente sia dal *cultural turn* dei Translation Studies che dalla prospettiva femminista; tradizionalmente il concetto di fedeltà è stato studiato nei termini della traduzione parola per parola, o in seguito come equivalenza dinamica, in cui il traduttore è invisibile. La fedeltà viene rivista completamente dal progetto femminista:

Feminist translation thus reframes the question of “fidelity,” which has played like a stultifying refrain through the history of translation. For feminist translation, fidelity is to be directed toward neither the author nor the reader, but toward the writing project—a project in which both writer and translator participate. (Simon, 1996:2)

La traduzione si avvicina pertanto alla riscrittura, che viene effettuata nel caso dei FTS allo scopo sì di sovvertire le norme patriarcali esistenti nella letteratura, ma anche di epurare il linguaggio da forme discriminatorie eventualmente presenti. Ciò la accomuna con il processo di *transcreation* che la localizzazione videoludica vede come ideale definizione del processo traduttivo. Del resto, la definizione storica di Bassnett e Lefevere (1990:10):

Translation ... is one of the many forms in which works of literature are “rewritten”, one of many “rewritings”. In our day and age, these “rewritings” are at least as influential in ensuring the survival of a work of literature as the originals ... One might even take the next step and say that if a work is not “rewritten” in one way or another, it is not likely to survive its publication date by all that many years, or even months. Needless to say, this state of affairs invests a non-negligible power in the rewriters.

come sottolineano O'Hagan e Mangiron (2013:236) può essere adattata al contesto della localizzazione videoludica sostituendo “rewriting” con “localization” e “literature” con “digital entertainment media”. Localizzazione come riscrittura e traduzione femminista come riscrittura sono quindi due direzioni che si sovrappongono almeno in parte, poiché la *culturalization* possiede in sé, secondo Edwards (2008), l'aspetto di non trasportare “issues of gender” da una cultura all'altra, e la traduzione femminista ha come una delle direzioni da intraprendere, come ricordano Di Giovanni e Zanotti (2018:34), quella di liberare il linguaggio da stereotipi di genere.

In questo senso, dunque, la traduzione videoludica (e di conseguenza il traduttore), potrebbe essere associata all'intento liberatorio e inclusivo della traduzione femminista; la visione della traduzione di Madame de Stäel e Spivak che Simon (2002, in Di Giovanni e Zanotti 2018:181) così espone:

Entrambe vedono nella traduzione un'attività che ha vaste implicazioni culturali e produce effetti che vanno analizzati su scala nazionale e globale. Ritengono inoltre che la traduzione sia plasmata da modelli storici di scambio globale, ma si rendono anche conto di come le traduzioni possono essere utilizzate per disturbare e riordinare queste relazioni. Per entrambe, la traduzione è un'attività di critica e intervento. Promuovendo certi valori letterari e interagendo all'interno di nuovi ambienti, le traduzioni hanno un impatto culturale.

può essere considerata nel senso di trasposizione culturale e riscrittura che la *transcreation* e quindi la *culturalization* portano avanti nell'ambito della traduzione videoludica. Il traduttore videoludico, quindi, ha già in un certo senso nella sua formazione ideale il concetto di evitare la discriminazione di genere, poiché rientra nel quadro più ampio delle *cultural skills*. Si vuole in questo senso tuttavia porre maggiore attenzione sulla discriminazione di genere poiché in primo luogo è un fattore di rischio presente nell'industria videoludica, e ciò permetterebbe quindi al traduttore una maggiore consapevolezza riguardo ai temi relativi al genere (senza naturalmente perdere di vista gli altri aspetti della cultura), ma anche perché le teorie della traduzione femminista toccano temi affini a quelli della localizzazione videoludica come *transcreation*, e perciò è possibile che per formazione del traduttore videoludico possa essere significativo

venire a conoscenza di queste teorie, in quanto contribuirebbero alla sua *cultural awareness* e, in definitiva, risulterebbero in un affinamento di quelle *cultural skills* che secondo Mangiron devono far parte del bagaglio professionale del traduttore videoludico.

D'altro canto, i supposti libertà e potere che vengono dati al traduttore dalla concezione di traduzione come riscrittura, condivisa sia dai FTS che dagli studi sulla localizzazione, vanno calati in un contesto che da secoli si basa sul *patronato* (Lefevre, 1992a):

The control exerted by Sony, Nintendo and Microsoft over console manufacturing as well as game development, along with publishing and game marketing and distribution, can be seen as constituting a kind of “patronage”, as discussed by Lefevre (1992a). Lefevre includes publishers as an example of patronage, and therefore we can argue that interactive publishers – especially the three platform holders – can be considered as part of the game industry patronage system. (Mangiron e O'Hagan 2013:238)

Il mercato della traduzione videoludica si basa sulle esigenze dei publisher che, possedendo più potere, danno di norma una direzione all'industria ben più marcata rispetto al singolo traduttore. Le dinamiche di potere all'interno dell'industria fanno sì che alle volte il singolo traduttore debba “piegarsi” alle esigenze del publisher, non necessariamente in senso negativo:

Game companies can be seen as contributing to a contemporary system of patronage to propagate a new form of entertainment through localization as rewriting [...] When treated as rewriting, game localization can be seen as a series of iterations in response to various constraints and forces. (240)

Questa serie di “constraints and forces” si ripresenta con forza nell'esperienza del singolo traduttore videoludico. Le situazioni in cui il traduttore agisce in determinati modi per esigenze del cliente, dettate a loro volta potenzialmente dal *publisher* stesso, sono comuni e numerose. In questo senso emerge prepotentemente l'idea dell'invisibilità del traduttore proposta da Venuti (1995), il quale sostiene che da sempre i traduttori non godono di quel prestigio e di

quell'autonomia tali da permettere loro di emergere come entità all'interno del processo, sempre sottoposti al controllo di *patroni* (che sia un mecenate medioevale o un moderno publisher) che in definitiva controllano il modo in cui le traduzioni vengono trasmesse.

Questo tipo di costrizioni è evidente se si analizza il “dietro le quinte” di un progetto di localizzazione nella pratica: a questo scopo, nel paragrafo successivo si presentano le riflessioni tratte da un'intervista con le traduttrici italiane di uno dei titoli della saga di *Tomb Raider*.

4.3 Il localizzatore videoludico nella pratica: intervista alle traduttrici italiane di *Rise of the Tomb Raider*

Finora, le riflessioni portate avanti nel corso del capitolo sono state di carattere prevalentemente teorico; le caratteristiche e le *skills* del traduttore videoludico come riportate ad esempio da Mangiron e O'Hagan (2013) e da Dietz (2007) si configurano in un'ottica didattica e di formazione del professionista del settore. Inoltre, si è accennato al fatto che il mercato della traduzione non sempre permette una totale libertà d'azione al traduttore, nonostante i Translation Studies spingano verso una direzione di questo tipo.

Per questi motivi si è deciso di condurre un'intervista con Marta Fumagalli e Cristina Contini,⁶ le traduttrici italiane di *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015), in modo da poter toccare con mano il processo di localizzazione di un videogioco che è stato analizzato nel capitolo 3, e ricevere eventuali conferme o smentite su quanto esposto al livello della teoria. Si presentano quindi le informazioni tratte dall'intervista, che vengono infine messe a confronto con quanto esposto finora.

4.3.1 Risultati dell'intervista

È evidente fin da subito che il traduttore videoludico si trova, nella pratica dell'attività professionale, ad avere a che fare con difficoltà relative al genere in numerosissime occasioni. Anche una semplice frase come “the player will unlock...” può portare a un'ambiguità data dal banale fatto che l'inglese non nota il genere dei suoi sostantivi. Dall'intervista emerge che, in un caso simile, si suole utilizzare, come prassi, il maschile come entità neutra. Si fa notare in ogni caso come il mondo del videogioco sta diventando negli ultimi anni più inclusivo, fino ad arrivare a presentare in alcuni titoli la possibilità di specificare “altro” come genere sessuale dell'avatar di gioco, e si potrebbe quindi aprire una discussione sul fatto che il maschile utilizzato come entità neutra sia un elemento da

⁶La trascrizione completa dell'intervista si trova in Appendice.

abbandonare. Per ora, però, ci si attiene allo standard vigente e inoltre “il cliente ha l’ultima parola”. Emerge già in questo caso la figura del cliente, che rimanda ai rapporti di forza presenti sul mercato della traduzione visti nei capitoli precedenti. Nel caso specifico di *Rise of the Tomb Raider*, alcune abilità a disposizione di Lara dai nomi quali “hunter” sono state, proprio in nome di non voler creare ambiguità, tradotte nominalizzando. “Hunter” non viene quindi esplicitato con “cacciatore” o “cacciatrice” in quanto rimarrebbe il dubbio che si riferisca al giocatore o a Lara.

Sul tema della fedeltà, sul mantenere quindi il *look and feel* del testo originale, nonostante possano esservi elementi “pericolosi”, le intervistate non hanno dubbi: “Noi ci atteniamo a quello che hanno scritto gli autori.” Se un personaggio è omofobo, sessista, razzista nel testo originale, allora queste sfumature andranno riportate nel testo di arrivo. Viene fatta l’eccezione di casi limite, particolarmente delicati a livello culturale, per i quali viene in ogni caso tenuta in conto l’opinione del cliente: “Si può inoltre parlare con il committente e chiedergli “siamo sicuri di voler diffondere questa cosa così come è stata pensata?”

Viene quindi considerato valido il punto di vista etico, nella misura in cui il traduttore rifiuti il lavoro prima di iniziare, e non che imponga la sua visione su una traduzione già accettata.

Tralasciando quindi i “casi limite”, per i quali comunque si propone una decisione “corale” con il cliente, come può essere quella di alzare l’età di un personaggio femminile minorenni, che sarebbe giudicato sconveniente, l’idea è quella di trasmettere il prodotto in maniera aderente alla cultura di partenza, più *foreignized* e con un minore intervento della *culturalization*. Un altro esempio che è emerso nell’intervista non riguarda aspetti linguistici ma è un tratto tipico dei videogiochi giapponesi che può essere considerato delicato: in molti videogiochi giapponesi, soprattutto di genere *picchiaduro*, i seni dei personaggi femminili vengono modellati in modo da reagire in maniera esagerata alla forza di gravità (la cosiddetta *jiggle physics* o *breast physics*).

Si tratta di un esempio che, sebbene non legato al processo traduttivo, richiama alla mente la possibilità, già menzionata precedentemente, di far

conoscere al pubblico di arrivo la cultura di partenza in ogni sua sfaccettatura, per quanto negativa o sconveniente possa essere ritenuta:

Secondo me, a meno di casi in cui ad esempio l'età del personaggio va alzata, perché altrimenti si incorrerebbe in una censura, si dovrebbe tendere a lasciare elementi come ad esempio le donne svestite in un videogioco picchiaduro come *Dead or Alive* senza alcuna censura o modifica, perché il prodotto è quello e chi lo acquista si aspetta esattamente quel tipo di esperienza. In quest'epoca non sarebbe neanche corretto effettuare operazioni di censura. Di certo mi auguro che il gioco in questione venga però giocato con consapevolezza che è finzione pura.

Per quanto riguarda un discorso simile, applicato però più concretamente al personaggio di Lara Croft, l'autore della tesi ha sottoposto alle traduttrici delle frasi tratte dagli script della nuova trilogia di Tomb Raider nelle quali il turpiloquio di Lara veniva mitigato. Si trattava soprattutto di frasi tratte dal titolo del 2013, del quale non si erano occupate, ma la risposta è stata in ogni caso che di nuovo, a meno di esigenze a livello di publisher, il livello di turpiloquio vada mantenuto quanto più possibile aderente all'originale. Non è stata ammessa la possibilità che il turpiloquio di Lara fosse stato mitigato in quanto donna.

Gli esempi successivi che sono stati sottoposti alle traduttrici riguardano gli appellativi "girl" e "young girl", che vengono resi con "piccola" in italiano, come si è menzionato nel capitolo 3. Le traduttrici in questo caso sono concordi nel dire che avrebbero fatto una scelta differente, perché nonostante il personaggio di Roth sia tratteggiato come a volte paternalistico nei confronti di Lara, l'uso di "piccola" o anche di "tesoro" introduce sfumature non presenti nel testo di partenza, giudicate anzi piuttosto sconvenienti. La scelta che in questi particolari casi è stata suggerita è stata quella di omettere l'appellativo.

In ogni caso ci si muove sempre sull'asse della fedeltà all'originale. Nel caso in cui infatti un appellativo sessista fosse stato rivolto a Lara nel testo di partenza, le traduttrici avrebbero deciso di mantenerlo tale, non mitigandolo in alcun modo. In generale, per quanto riguarda il personaggio di Lara Croft:

Se gli autori hanno deciso che in una situazione particolare dovevano far notare che Lara è una donna in un mondo di uomini, questo deve passare nella versione tradotta,

nel bene e nel male. Noi di solito facciamo una scelta di fedeltà. Poi, certo, sono prese di posizione. Se tu intervieni sul contenuto in qualche modo, bisogna vedere se il cliente è d'accordo.

In definitiva si tratta di non introdurre sfumature di significato non presenti nell'originale, e al contrario di non edulcorare il testo tradotto quando il testo originale non è edulcorato in alcun modo.

4.3.2 Riflessioni conclusive

Sono due i fattori che emergono in maniera preponderante dall'intervista, i quali sono stati affrontati dal punto di vista teorico nei paragrafi precedenti: il concetto di fedeltà all'originale e il "potere" del traduttore nel quadro dei rapporti che entrano in gioco nel mercato della traduzione. Si tratta in realtà di due elementi strettamente collegati.

Le traduttrici propongono un approccio che vede come obiettivo principale quello della fedeltà al testo originale, sia in senso positivo che negativo. Ciò è inoltre dettato dal fatto che la voce del cliente è considerata preponderante nel processo, il che sembra limitare in maniera decisiva l'azione del traduttore. Anche da un punto di vista più strettamente personale, tuttavia, si sceglie una via che porti alla vicinanza del testo di arrivo a quello di partenza, calcando meno la mano sugli aspetti della *culturalization*, a meno di "casi limite" nei quali si richiede in ogni caso l'intervento o il parere del cliente. Rimane in ogni caso presente la possibilità di una scelta personale di voler trasmettere alla cultura e al pubblico di arrivo gli elementi potenzialmente delicati senza alterarli (a meno che non sia per evitare la censura), delegando quindi al fruitore la responsabilità di prendere i contenuti provenienti ad esempio dalla cultura giapponese come frutto di forti diversità. Anche in questo caso, però, oltre al fatto che confidare che il fruitore del contenuto lo esamini con occhio critico (soprattutto quando si tratta di persone appartenenti a una fascia d'età dai 12 ai 18 anni) potrebbe essere rischioso, l'ultima parola spetta al cliente, che è in definitiva colui che orienta il progetto in una determinata direzione.

L'emergere dei rapporti presenti all'interno dell'industria è, come menzionato nel paragrafo 4.2, un fattore che può rivelarsi positivo o negativo; in ogni caso la presenza del secolare sistema del patronato anche all'interno dell'industria della localizzazione videoludica rappresenta certamente un fattore di grande influenza nella trasposizione del contenuto culturale di un videogioco. Nei riguardi dell'intervento di un editore nel caso di una traduzione letteraria, si propone il seguente esempio:

Partendo dal caso della traduzione in galiziano del romanzo *The Strange Case of the Dog in the Nighttime* dello scrittore inglese Mark Haddon [...] Castro dimostra il persistere di forti pregiudizi rispetto a pratiche di traduzione femministe volte a promuovere un uso non sessista della lingua. [...] Castro sostiene infatti che laddove il testo di partenza è neutro, la scelta di tradurre automaticamente con il maschile è sessista, e altrettanto inadeguata dell'opzione di rendere tutte le espressioni come femminili. (Di Giovanni e Zanotti, 2018:35)

Si tratta di un esempio volto a dimostrare come l'intervento dell'editore può in alcuni casi risultare negativo. Non sempre è così. Si ricorda nuovamente l'esempio della localizzazione di *Fire Emblem Fates*, per la quale Treehouse, team di localizzazione *in-house* di Nintendo, quindi direttamente sotto il controllo della *software house*, ha deciso di mitigare notevolmente gli elementi considerati sessisti nella versione giapponese.

In definitiva, sembra che apparentemente nella pratica ci si allontani dalla *disruptiveness* delle teorie femministe sulla traduzione, in quanto il concetto di fedeltà qui espresso sembra riflettere una visione pre-Translation Studies. Occorre però non dimenticare che gli studi femministi sulla traduzione vedono il concetto di fedeltà come fedeltà verso il *progetto di traduzione* (Simon, 1996), ed è quindi possibile tracciare un parallelo in questo senso: le traduttrici, durante l'intervista, hanno spesso parlato di "decisione corale", e si tratta di una definizione che si potrebbe affiancare al concetto di fedeltà proposto dai FTS. L'influenza del traduttore è in qualche modo ridotta, e il cliente è la forza preponderante in questo caso, ma il traduttore gioca il ruolo di interlocutore con il cliente e, in quanto possiede *skill* di negoziazione, può lavorare con quest'ultimo in caso di elementi giudicati delicati. In questo modo si raggiunge un

compromesso per il quale il traduttore non è affatto invisibile, ma si mostra nel suo dialogo con il committente, e la collaborazione tra i due contribuisce alla direzione che si vuole dare al progetto di traduzione. Si sposta quindi il focus dal traduttore alla traduzione in sé, frutto della collaborazione di persone con poteri diversi e ruoli diversi che, si auspica, porti a un risultato finale che non introduca fattori discriminanti.

Resta in questo caso valida, nell'opinione dell'autore della tesi, la conoscenza da parte del traduttore videoludico degli orientamenti proposti dalla teoria femminista sulla traduzione in quanto possa così sapere quali sono i fattori che potrebbero essere considerati di rischio e comunicarli al cliente, oltre alla capacità, a livello "micro", di non introdurre appellativi sessisti nel testo di arrivo quando non presenti in alcuna misura nel testo di partenza. Nel caso in cui l'appellativo sia presente nel testo originale, il traduttore potrà in definitiva perseguire un ideale di fedeltà al testo e, qualora lo ritenesse necessario, discutere con il cliente sul fatto che, nonostante il testo di partenza proponga un certo tipo di linguaggio, è possibile che si voglia mitigarlo per il testo di arrivo, nonostante la presenza nel testo di partenza. In ciascuno dei due casi il traduttore ha effettivamente un potere; nel secondo caso non è di gestione diretta della traduzione ma deriva da *cultural skills* acquisite che il cliente potrebbe non possedere.

4.3.3 Fedeltà e potere del traduttore

Se si considera tuttavia in un'ottica di fedeltà al progetto, il traduttore non sembra avere un potere significativo, se non quello di "consigliere" per chi dovrà prendere la decisione finale. Ciò va in apparente contraddizione con quanto analizzato nel capitolo 3. Sono stati presi in considerazione degli esempi nei quali si può supporre che sia stato il traduttore a effettuare in prima persona scelte che si rivelano delicate.

Infatti, la linea che emerge dall'intervista con Marta e Cristina, ovvero un approccio di fedeltà al testo originale indipendentemente dal contenuto linguistico, per quanto problematico esso si possa considerare, è in disaccordo con alcuni elementi su cui si è focalizzata l'analisi effettuata nel capitolo 3.

Procedendo con un approccio che non mitiga eventuali elementi discriminatori dal testo, si rischia di certo di trasmettere a un pubblico ancora maggiore contenuti che potrebbero essere giudicati dannosi e/o pericolosi, ma si mantiene la fedeltà verso il cliente e verso il testo come era stato concepito dall'autore. Nonostante si possa discutere sulla validità *tout court* di questo approccio in un'epoca come la presente, ricordando il valore della traduzione come strumento sociale e gli studi femministi sulla traduzione, non aggiunge in effetti nulla che non fosse presente nel testo di partenza. Le occorrenze più problematiche sono quelle in cui il livello dell'appellativo rivolto a Lara assume sfumature più pesanti rispetto a quanto presente nell'originale. Si tratta degli esempi, che sono stati ripetuti alle traduttrici durante l'intervista, nei quali Lara viene chiamata da Roth "piccola", quando nel testo originale l'appellativo era "young girl" o "girl". A maggior ragione, si ricorda inoltre la seguente linea di dialogo:

EN:

Mathias: "This is for Vladimir, outsider!"

IT:

Mathias: "Questo è per Vladimir, puttana!"

In un caso simile, non solo la fedeltà al testo originale viene sconfessata, ma si introduce anche un elemento discriminatorio non presente originariamente. Riguardo a casi di questo tipo, Marta e Cristina hanno espresso il loro disappunto in quanto mostrano una sfumatura di significato negativa non presente nel testo originale, sconfessandone la fedeltà. Si tratta, nell'opinione dell'autore della tesi, dell'elemento chiave su cui porre l'attenzione durante la traduzione, poiché doppiamente dannoso. Come già menzionato, anche tralasciare la fedeltà per mitigare un elemento discriminatorio potrebbe essere un approccio da tenere in considerazione nel localizzare un videogioco al giorno d'oggi, ma in questo caso specifico la mano del traduttore introduce di sua spontanea volontà un epiteto chiaramente sessista completamente assente nel testo originale. In un caso del genere, è probabile che il traduttore non abbia pensato alle ramificazioni possibili di una traduzione che aumenta il contenuto discriminatorio dell'enunciato, e non

ne abbia di conseguenza fatto menzione al cliente. Realisticamente, anche se non è possibile saperlo con certezza, il traduttore che ha reso il dialogo di Roth in questo modo:

EN:

Roth: "Not bad... where does a young lady like you learn to do a thing like that?"

IT:

Roth: "Niente male... dove hai imparato a fare queste cose, piccola?"

non ha valutato che ha il risultato di dare alla frase di Roth una sfumatura di significato sminuente per Lara, oltre a conferirle possibili intenzioni sessuali. Inoltre, in questo caso, a differenza del caso precedente in cui il personaggio di Mathias verosimilmente non viene snaturato nel fargli pronunciare un epiteto sessista, in quanto dipinto in ogni caso come spregevole e senza scrupoli, la frase di Roth modifica la percezione del suo personaggio che, seppur dotato di una certa accondiscendenza nei confronti di Lara, risulta a tratti nella traduzione italiana quasi voler flirtare con la giovane, introducendo ancora una volta un elemento assente nel testo di partenza, oltre all'appellativo discriminatorio.

Se si concede, quindi, che l'approccio di fedeltà totale al progetto e al cliente esposto dalle traduttrici nell'intervista sia idealmente quello da seguire, è verosimilmente difficile che singole frasi come quelle appena citate vengano segnalate dal cliente come delicate, o che vengano in altra maniera notate in fasi successive del lavoro. Nei casi più circoscritti e, in una certa misura, "limitati" come quelli appena citati, si conclude che è infine il traduttore ad avere l'ultima parola, nonostante si auspichi che una traduzione di "outsider" con "puttana" venga quantomeno notata in fase di revisione.

È per questo motivo che, come menzionato, le *cultural skills* di un traduttore dovrebbero incorporare l'attenzione alla discriminazione di genere. Come è probabile sia successo nel caso di *Tomb Raider*, gli elementi discriminatori introdotti nel testo non sono stati notati o in ogni caso non sono stati giudicati tali, e per questo motivo in questi casi specifici la responsabilità ricade effettivamente sulle spalle del traduttore stesso.

Non è possibile sapere con certezza i motivi che hanno spinto il traduttore a optare per scelte come quelle sopra menzionate: la sua personalità, i suoi condizionamenti, i *bias* che la sua percezione della società introduce.

In definitiva, nella gestione di elementi che potrebbero essere definiti “microscopici” nel contesto macroscopico e globale del testo, è il traduttore a dover porre attenzione nel non introdurre discriminazioni che andrebbero a danneggiare la fedeltà al testo. Come si è visto nel caso degli esempi proposti nel capitolo 3, numerosi fattori possono concorrere al risultato esposto, che possono dipendere sia dal traduttore, ignaro del peso che una scelta di quel tipo può avere, che dal cliente, per motivi simili. Chi nel concreto *fa* quella scelta è però il traduttore.

Date queste conclusioni, riguardo in particolare al fatto che nelle decisioni di un certo tipo il traduttore abbia effettivamente il controllo sulla tipologia di elementi come quelli analizzati nel capitolo 3, si propone un profilo del traduttore videoludico che si trovi ad affrontare problematiche legate al genere, e nello specifico di un futuro traduttore che abbia il compito di lavorare sul prossimo capitolo della saga di *Tomb Raider*, valutando quindi l'importanza di Lara Croft all'interno della *game culture*.

4.3.4 Chi traduce Lara Croft?

Nel paragrafo precedente si è concluso che il traduttore, trovandosi di fronte a scelte traduttive che verosimilmente non saranno modificate nelle fasi successive del processo, si trova in alcuni casi a essere giudice di ciò che l'utente finale leggerà mentre gioca. Non si tratta, quindi, di decisioni globali, relative alla fedeltà al progetto, che va in ogni caso mantenuta, ma di decisioni “micro”, come può essere, appunto, la scelta di tradurre “young girl” con “tesoro”. È indubbio che, come emerso peraltro dall'intervista, in casi come questi, in cui si introduce una sfumatura di significato non presente nel testo originale, sfumatura che inoltre possiede toni discriminatori, il traduttore avrebbe potuto agire diversamente in nome della fedeltà al testo.

Nell'esempio citato precedentemente, in cui “outsider” viene reso con “puttana”, è evidente che il traduttore abbia fatto una scelta che produce un risultato

discriminatorio non presente nel testo di partenza. Che sia il risultato di disattenzione, di condizionamenti previ, di influenze esterne, si tratta in ogni caso di una traduzione che si trova nella versione finale del titolo, ed è stata quindi una scelta, cosciente o meno, del traduttore.

L'autore della tesi auspica però un passo ulteriore: data l'importanza e la delicatezza della discriminazione di genere nell'epoca attuale e nell'industria dei videogiochi, si suggerisce che anche nel caso in cui il testo originale presenti un epiteto sessista, il traduttore debba cercare di trovare un'alternativa meno discriminante, se possibile, con l'obiettivo di non snaturare in ogni caso la fedeltà al testo di partenza.

Se Mathias, in quello stesso dialogo, avesse definito Lara, invece di “outsider”, “cunt”, un epiteto decisamente offensivo in inglese, tanto da essere definito “the C-word” in modo da non pronunciarlo direttamente, l'idea di fedeltà totale al testo suggerirebbe, questa volta sì, di tradurlo con “puttana”, o “troia”, o un qualsiasi epiteto egualmente discriminatorio in italiano. Tuttavia, si fa notare come tradurlo con “stronza” o “bastarda” potrebbe in definitiva non snaturare la fedeltà del testo originale, in quanto in ogni caso farebbe passare con forza la rabbia del personaggio nei confronti di Lara. Si potrebbe obiettare che la forza dell'epiteto non sia esattamente la stessa, ma del resto ciò potrebbe essere dovuto proprio al fatto che “puttana” ha una connotazione discriminatoria legata al genere che “stronza” non ha.

Allo stesso modo, nella scena in cui Vladimir tenta di stuprare Lara, le dice, parlando in russo, “Ehi, bambola, come sei bella! Somigli a mia sorella” e in seguito, “Pensi di poterti nascondere, bambola?”. Gli appellativi usati da Vladimir in russo sono nel primo caso “Хорошенькая”,⁷ che potrebbe essere anche tradotto come “bellezza”, e nel secondo caso “кукла”, che significa letteralmente “bambola”. Non è presente una traduzione in italiano, in quanto queste linee di dialogo non sono sottotitolate (è presente, se i sottotitoli sono attivati, la dicitura “In russo”). Ipotizzando però che questi dialoghi debbano venire sottotitolati, si suggerisce che mitigando gli appellativi sessisti rivolti a Lara, se non addirittura eliminandoli, si possa comunque mantenere il tono della scena, soprattutto

⁷L'uso di “bambola” come appellativo per una donna non è comune in russo. Si tratta di un uso invece abbastanza familiare in Italia, soprattutto nei film doppiati, probabilmente spesso traduzione dell'inglese “baby”.

poiché l'atteggiamento aggressivo di Vladimir nei confronti di Lara traspare in ogni caso dai suoi gesti e dai suoi atteggiamenti.

Si ritiene in ultima analisi che nel caso di decisioni “micro” come queste possa valere la pena rinunciare a un epiteto leggermente più forte per un epiteto ugualmente forte ma meno discriminante, o quantomeno applicabile a uomini e donne indistintamente. Si vuole ancora una volta infine porre l'attenzione sul fatto che, nel momento in cui il traduttore ha optato per tradurre “outsider” con “puttana”, ha preso una decisione probabilmente istantanea o inconscia, mettendo in bocca al personaggio un epiteto dispregiativo che in quel momento gli era venuto in mente. Ipotizzando che in una scena simile al posto di Lara ci fosse stato un protagonista afroamericano, è difficile pensare che il traduttore avrebbe reso “outsider” con un insulto dispregiativo relativo all'etnia del personaggio in questione, in quanto una parola come “negro” è, in italiano, ben più tabù di “puttana”. Non sarebbe stata in quel caso una decisione automatica. Ciò va a sottolineare come si tratti, in questo caso specifico, di un problema relativo alla discriminazione di genere.

Che si tratti di discriminazione di genere o di qualsiasi altro tipo, si propone, in ultima analisi, che il traduttore, per quanto non abbia voce in capitolo nello scopo globale del progetto, possa in casi come i summenzionati prendere decisioni che diminuiscano in modo considerevole il contenuto discriminatorio, per quanto sia possibile che in minima parte compromettano la fedeltà della resa. Non si suggerisce di stravolgere completamente il testo ma, ove possibile, di optare per una scelta che possa potenzialmente creare meno frizioni. Un approccio del genere può e deve essere attuabile dal traduttore che, nell'effettuare scelte che siano in generale più inclusive, segue la lezione dei Gender Translation Studies.

Si tratta di acquisire una maggiore coscienza di ciò che si va a introdurre nel testo al momento di tradurre, un ampliamento delle *cultural skills* proposte da Mangiron che dia maggiore attenzione alle problematiche di genere. Il traduttore deve poter effettuare questo genere di scelte in modo cosciente e attento, al di là della fedeltà verso il progetto, considerando inoltre, tornando al lato pratico del mestiere, che difficilmente un qualsiasi cliente troverà da

obiettare alla scelta di rendere un epiteto come “puttana” con un altro insulto che semplicemente non chiami in causa il genere della persona insultata.

Durante l’intervista, è stata sottoposta a Marta e Cristina la seguente domanda, in merito all’identità dell’ideale traduttore di Lara Croft:

Secondo voi, è necessario che un personaggio come Lara venga tradotto da una donna? O, in ogni caso, una scelta del genere porterebbe a un risultato migliore?

Quando abbiamo tradotto c’era anche un uomo del team. Lara è stata tradotta coralmamente da uomini e donne. Secondo me nel caso di un personaggio come Lara no, perché comunque non ha delle caratteristiche prettamente femminili. Per quanto non sia più “cazzuta” come una volta è lì per combattere. Non era necessaria una sensibilità prettamente femminile per determinate cose.

Potrebbe però succedere. Stiamo lavorando a un altro titolo nel quale c’è una sensibilità fortemente femminile, un uomo potrebbe difficilmente mettersi nei panni di una donna.

Il genere di chi traduce non rappresenta, nell’opinione dell’autore, un fattore determinante. La maggiore sensibilità e attenzione verso tematiche di genere è un precetto che si considera valido indipendentemente dal genere di chi traduce, nonostante non si escluda, come notano le intervistate, che sia possibile che in alcuni casi sia necessaria una “mano femminile” per produrre un risultato migliore. Ciò su cui ci si è focalizzati in questa sede, tuttavia, riguarda l’adozione di pratiche attuabili da qualsiasi traduttore, indipendentemente dal suo genere e dal gioco che si traduce. La scuola femminista del Québec ha l’obiettivo dichiarato di “attaccare, sovvertire e decostruire la lingua convenzionale del patriarcato, sentita come estremamente misogina” (von Flotow 1991:72). Le traduttrici femministe rivendicano quindi la “possibilità di intervenire sul testo di partenza, di manipolarlo” (Baccolini e Illuminati 2018:529), utilizzando la traduzione come “vero e proprio strumento politico” (Lobtinière-Harwood 1991:27). Non si vuole in questa sede affermare che la traduzione videoludica debba necessariamente fare degli statement politici, o che sia il luogo giusto per farli, ma la maggiore sensibilità e attenzione che si propone ha semplicemente lo scopo di non trasmettere ulteriormente un messaggio che sia potenzialmente dannoso,

indipendentemente dal fatto che esso riguardi genere, razza, orientamento sessuale, ecc., manipolando il testo di partenza, per quanto in misura ridotta, per evitarlo, facendo in ogni caso attenzione per quanto possibile a non compromettere la *fedeltà* di cui si è ampiamente parlato.

A maggior ragione, questo tipo di approccio è valido per chi tradurrà Lara Croft in futuro, con una consapevolezza ancora maggiore, poiché si ha a che fare con quello che è, a conti fatti, un *cult text* all'interno della *game culture*. Eco (1995b) sottolinea, riguardo ai film di culto, come la caratteristica principale per essere definiti tali sia l'intertestualità, e in effetti i riferimenti a livello grafico, estetico, narrativo delle avventure di Lara si ritrovano in numerosi altri titoli. La saga di *Uncharted* (Naughty Dog) rappresenta sicuramente un'influenza diretta, ma si potrebbe affermare che ogni personaggio videoludico femminile forte e indipendente debba qualcosa a Lara. Si tratta di un personaggio talmente significativo che è uscito dai confini del videogioco per manifestarsi all'interno di altre forme culturali. Non è facile trovare altri protagonisti dei quali si possa dire altrettanto, sicuramente non altri personaggi femminili. Lara Croft è probabilmente il personaggio femminile più emblematico della storia dei videogiochi, nonché oggetto di numerosi essay e articoli nell'ambito dei *game studies*, come si è potuto osservare nel capitolo 2. Al di là della rappresentazione estetica che Toby Gard ha voluto dare di lei, è innegabile che Lara sia stata presa a modello dell'emancipazione femminile all'interno del videogioco, con la sua forza, il suo carisma e il suo coraggio; viene perciò naturale sostenere che l'approccio di maggiore attenzione alla discriminazione di genere nel videogioco sia ancor più significativo nel caso di quella che rappresenta una vera propria icona del *medium*.

Conclusioni

Con la presente tesi di laurea si è voluto, anzitutto, offrire un breve sguardo panoramico sull'industria videoludica, sottolineandone la crescita esponenziale e l'importanza a livello globale. Il videogioco rientra ormai di diritto tra le forme culturali più diffuse, ed è riuscito a conquistare il tempo libero di milioni di persone in un tempo relativamente breve rispetto alla sua data di nascita. La sempre maggiore diffusione e necessità di espansione del *medium* ha suscitato la parallela espansione del mercato della localizzazione videoludica, che ha permesso a milioni di giocatori e giocatrici provenienti da tutto il mondo di fruire al meglio dei contenuti proposti dalle *software house*, le quali hanno di conseguenza potuto espandersi ulteriormente e aumentare i loro orizzonti di business. Si è voluto, in particolare, porre attenzione alle statistiche riguardanti il bacino di utenza del videogioco, sull'età media dei giocatori e delle giocatrici e in particolare sul loro genere.

Da qui, si è mosso verso una panoramica sulla rappresentazione femminile nel videogioco; si è sostenuto che, sebbene in passato gli stereotipi sulla fetta di pubblico giocante più ampia tendessero a dipingere il videogiocatore medio come di sesso maschile, le percentuali attuali tratteggiano un panorama ben più diversificato di quanto vecchi stereotipi possano richiamare alla mente.

Tuttavia, come dimostrato sia dalla percezione del videogioco nella coscienza popolare fino a un decennio o poco più fa che dal marketing degli anni '80 e '90, c'è stato un periodo, nella vita di questo giovane *medium*, in cui il target principale era di sesso maschile. Ciò si riflette nella stereotipata rappresentazione femminile presente in moltissimi titoli del passato e, seppure ormai in misura fortunatamente minore, del presente. La donna rappresentata come oggetto sessuale, come semplice aiutante, come ricompensa, come *eye-candy*, quindi vestita in abiti succinti e provocanti, o messa continuamente in situazioni imbarazzanti e vista come degna di poca considerazione rispetto al potente e carismatico protagonista maschile: si tratta di *cliché* ben noti a chi segue l'industria del videogioco da più di un decennio.

Oggi, come è stato menzionato poco sopra, il videogioco si sta avviando verso una strada di maggiore inclusività, che non riguarda solo la rappresentazione di genere, ma anche quella relativa alla razza, all'orientamento sessuale, alla classe

sociale, e così via. Adrienne Shaw, in un suo articolo del 2017, sostiene che i *game studies* stessi abbiano bisogno di avviarsi verso l'intersezionalità, ovvero il considerare i diversi tipi di discriminazione presenti nei videogiochi sotto un unico ombrello, quello dell'intolleranza. Si sostiene tuttavia nella presente tesi che la questione di genere è probabilmente quella ancora oggi più pressante nel *medium*.

Allo scopo di analizzare la presenza della discriminazione di genere all'interno dei videogiochi, si è voluto prendere in considerazione il personaggio femminile forse più noto del mondo dei videogiochi, Lara Croft, protagonista della famosa saga *Tomb Raider*. Lara è forse l'unica eroina videoludica che è riuscita a distruggere in maniera così radicale i confini del *medium* in cui è stata creata, diventando protagonista di fumetti, libri, pellicole hollywoodiane, e assurgendo allo status di icona pop del videogioco, forse solo alla pari di un baffuto idraulico di origini italiane di nome Mario.

A differenza del famoso personaggio di Nintendo, Lara è però, significativamente, una donna, e viene dipinta senza alcuna remora come tale: dotata di un forte sex appeal, di abiti succinti e di un corpo impossibile, le intenzioni del designer Toby Gard nel crearla sono state molto chiare. Dietro queste credenziali, si nasconde però una donna forte, indipendente e carismatica: per questo motivo, le impressioni iniziali di Lara Croft come stereotipo sessista si rivelano essere in realtà passibili di discussione. A riprova di ciò, un *reboot* della saga che ha introdotto una nuova versione di Lara, più umana e meno idealizzata, l'ha forse resa meno *sex object* ma più realistica e fragile.

Tra questi due universi, chi considera la vecchia Lara un'icona femminista e chi poco più di una bambola gonfiabile per gli occhi di giovani *teenager*, e chi vede nella nuova Lara una donna, finalmente umana, oppure poco più di un'ennesima *damsel in distress*, resa più fragile e sensibile per rientrare in uno stereotipo di donna a suo modo sessista.

Ancora, passando tra questi due universi, si affronta un'evoluzione di Lara anche dal punto di vista linguistico. Si è deciso infatti di prendere in considerazione la localizzazione della maggior parte dei titoli della saga per verificare come in effetti la caratterizzazione della vecchia Lara fosse meno incline a renderla oggettificata, mentre quella dei titoli *reboot* è risultata a conti fatti più problematica, in quanto sono state riscontrate numerose istanze di elementi potenzialmente problematici

introdotti dalla localizzazione stessa e non presenti nel testo originale. Si è quindi voluto sottolineare come il progressivo allontanamento dagli stereotipi di genere presenti nei videogiochi passi anche dalla localizzazione e dal ruolo del traduttore nel contesto del processo traduttivo.

Grazie a un'intervista con le traduttrici italiane di *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015), si è potuta desumere, nonché confermare, l'importanza della fedeltà al progetto di traduzione: mantenere il *look and feel* del testo originale a prescindere dal suo contenuto, a meno che non sia problematico in maniera eccessiva. Tuttavia, come si è potuto notare, sono stati riscontrati casi in cui non solo non è stata rispettata la fedeltà al testo originale, ma è stato introdotto al contempo un elemento potenzialmente discriminatorio all'interno di esso.

Si sostiene quindi in definitiva che il traduttore, benché non abbia il controllo totale sul processo di traduzione possa in primo luogo segnalare al cliente gli eventuali elementi delicati su cui si trova a lavorare, e in secondo luogo acquisire una sufficiente sensibilità e conoscenza, da aggiungere alle sue *cultural skills* per riconoscere eventuali discriminazioni e mitigarle. Ciò è in accordo con la visione della traduzione più inclusiva e di stacco con il passato proposta dai *Gender Translation Studies*. Il traduttore videoludico, in quanto calato in un contesto che, come si è potuto dimostrare nei capitoli precedenti, ha affrontato e ancora affronta difficoltà a livello di rappresentazione di genere, può e deve intervenire per non trasmettere a un pubblico più ampio elementi discriminatori, cercando in ogni caso di non compromettere la fedeltà al testo originale in maniera eccessiva.

Nel finale, si delinea una figura del traduttore videoludico, e in particolare del traduttore di titoli futuri della saga di *Tomb Raider*, che possa con criterio analizzare scelte che potevano precedentemente essere frutto di *bias* precedenti, dell'intorno culturale, o di altri fattori, e avere quindi la sensibilità di mitigare materiale che potrebbe portare a discriminazioni. Si tratta naturalmente di un precetto che, in quanto fa sua la *disruptiveness* dei Gender Translation Studies, si può applicare a ogni tipologia di traduzione; viene in questa sede però considerato maggiormente importante in un luogo dove forse ve n'è più bisogno: nella traduzione videoludica e in particolare nell'avere a che fare con la donna *par excellence* del mondo dei videogiochi.

Bibliografia

Baccolini, R., V. Illuminati (2018). “Visibilità, co-creazione, identità: l’incontro fecondo tra prospettive di genere e traduzione.” In Di Giovanni, E., S. Zanotti, *Donne in Traduzione* (a cura di). Firenze/Milano: Bompiani, 521-556.

Bassnett, S. (2014). *Translation Studies (4th Edition)*. Londra/New York: Routledge.

Bassnett, S., A. Lefevere (1990). *Translation, History and Culture*. Londra: St. Martin's Press.

Bernal Merino, M. (2008). “Creativity in the Translation of Video Games”. *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*. 13, 57-70.

Bernal Merino, M. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York/Londra: Routledge.

Bernal-Merino, M. (2006). “On the Translation of Video Games.” *Jostrans: The Journal of Specialised Translation* 6, 22–36.

Bernal-Merino, M. (2007). “Challenges in the Translation of Video Games.” *Revista Tradumàtica*, 5,1-7.

Bernal-Merino, M. (2009). “Video Games and Children’s Books in Translation.” *Jostrans: Journal of Specialised Translation* 11, 234–247.

Bernal-Merino, M. A. (2006). “On the translation of video games.” *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36.

Bernal-Merino, M. A. (2008a). “Training translators for the video game industry”. In J. Díaz-Cintas (a cura di), *The didactics of audiovisual translation* 141-155.

Bernal-Merino, M. A. (2008b). "Creativity in the translation of video games." *Quaderns de Filologia. Estudis literaris* 13, 71-84.

Berneking, S. (2017). "A sociology of Translation and the Central Role of the Translator". *Journal of Biblical Text Research*, 41, 304-324.

Braithwaite, A. (2016). "It's About Ethics in Game Journalism? Gamergaters and Toxic Masculinity." *Social Media and Society*, 2 (4), 1-10.

Brown, J. (2011). *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi.

Brown, R., L. Hall, R. Holtzer, S. Brown, N. Brown. (1997). "Gender and video game performance". *Sex Roles*, 36, 793-812.

Carr, D. (2005). "Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences." *Simulation & Gaming*, 36(4), 464.

Carr, D. (2005). "Contexts, Gaming Pleasures, and Gendered Preferences," *Simulation and Gaming* 35 (4), 464-82.

Cassell, J., H. Jenkins (a cura di) (1998a). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, MA: MIT Press.

Chandler, H. M. (2005). *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media Inc.

Chiaro, D. (2007), "Not in front of the children? An analysis of sex on screen in Italy", in Remael A., J. Neves (a cura di), *A Tool for Social Integration? Audiovisual Translation from Different Angles. Linguistica Antverpiensia New Series*, 6, 255-276.

Consalvo, M. (2003). "Hot Dates and Fairy-Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games," in Wolf, M., B. Perron (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, 171–94. Londra e New York: Routledge.

Consalvo, M. (2006). "Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture." *New Media & Society* 8 (1), 117–137.

Consalvo, M. (2012). "Gender". In Wolf, M. (a cura di), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming (Volume 1)*, 245–248. Santa Barbara: ABC CLIO.

Crawford, G., J. Rutter (2006). "Cultural Studies and Digital Games." In *Understanding Digital Games*, Rutter, J., J. Bryce (a cura di), 148–204. Londra, Thousand Oaks, Nuova Dehli: Sage Publications.

Derrida, J. (1978). *Writing and Difference*. Chicago: The University of Chicago Press.

Désilets, A. (2007). "Translation Wikified: How will Massive Online Collaboration Impact the World of Translation?" *ASLIB Translating and the Computer 29 Conference Proceed- ings*. London: ASLIB.

Di Giovanni, E., S. Zanotti (a cura di) (2018). *Donne in Traduzione*. Firenze/Milano: Bompiani

Díaz Cintas, J. (a cura di) (2009). *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol: Channel View Publications.

Dietz, F. (2006). "Issues in Localizing Computer Games." *Perspectives in Localization*, Dunne, K. (a cura di), 121–134. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Dietz, F. (2007). "How Difficult Can That Be? The Work of Computer and Video Game Localization." *Revista Tradumàtica* 5: "La localització de videojocs".

Dietz, T. (1998). "An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior." *Sex Roles*, 38, 425-442.

Donovan, T. (2010). *Replay. The History of Video Games*. LaVergne: Lightning Source Inc.

Eco, U. (1995b). "Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage". *SubStance*, 14 (2), 3-12.

Edwards, K. (2008). "Reaching the Global Gamer." *Multilingual* 19 (7): 26-27.

Edwards, K. (2012). "Culturalization of Game Content." *The Game Localization Handbook (2nd ed.)*, Chandler, H. S. O'Malley, 19–34. Ontario and London: Jones & Bartlett Learning.

Egenfeldt-Nielsen, S., J. Smith, S. Tosca. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York/Londra: Routledge.

Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Even-Zohar, I. (1990). "The Position of Translated Literature Within the Literary Polysystem". *Polysystem Studies*, 11(1), 45-51.

Fernández-Costales, A. (2012). "Exploring Translation Strategies in Video Game Localization." *Monographs in Translation and Interpreting* 4, 385-408.

Fry, D. (a cura di) (2003). *The Localization Industry Primer*. LISA. In <http://www2.ilch.uminho.pt/falves/documentos/LISAprimer.pdf>.

Hartley, T. (2009). "Technology and Translation." *The Routledge Companion to Translation Studies*, Munday, J. (a cura di), 106-127. Londra/New York: Routledge.

Hartmann, T., C. Klimmt (2006). "Gender and computer Games: Exploring females' dislikes." *Journal of computer-mediated Communication* 11, 910-931.

Hasegawa, R. (2009). "Game Localization's History and Future". *Study report on advanced technology applications for developing digital content*, 121-132.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Torino: Einaudi (2002).

Ivory, A., J. Fox, F. Waddell, J. Ivory. (2014). "Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behaviour in an online multiplayer first-person shooter game." *Computers in Human Behavior*, 35, 148-156.

Jane, E. (2017). *Misogyny Online: A Short (and Brutish) History*. Londra: Sage Publications.

Kennedy, H. (2002). "Lara Croft: feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis." *Game Studies: International Journal of Computer Games Research*, 2 (2).

Kerr, A. (2006b). "The Business of Making Digital Games." In *Understanding Digital Games*, Rutter, J., J. Bryce (a cura di), 36-57. London, Thousand Oaks, Nuova Dehli: Sage Publications.

Kiraly, D. (2000). *A Social Constructivist Approach to Translator Education; Empowerment from Theory to Practice*. Manchester/Northampton: St. Jerome Publishing.

Kondrat, X. (2015). "Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?" *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6 (1), 171-193.

Kuznekoff, J., L. Rose. (2012). "Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues." *New Media and Society*, 15 (4), 541-556.

Lefevere, A. (1992a). *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*. Londra, Routledge.

Leonard, D. (2006). "Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies," *Games and Culture* 1(1), 83-88.

Lobtinière-Harwood, S. (1991). *Re-Belle et Infidèle. La traduction comme pratique de réécriture au féminin/The body Bilingual. Translation as a Rewriting in the Feminine*. Montréal/Toronto: Les Éditions du Remue-Ménage/The Women's Press.

Lucas, K., J. Sherry (2004). "Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation." *Communication Research*, 31, 499-523.

Mangiron, C. (2006). "Video Game Localization: Posing New Challenges to the Translator." *Perspectives* 14 (4), 306–317.

Mangiron, C. (2010). "The Importance of Not Being Earnest: Translating Humour in Video Games." In Chiaro, D. (a cura di) *Translation, Humour and the Media*, 89-107. Londra: Continuum.

Mangiron, C. (2011a). "Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras". *Trans: Revista de Traductología* 15, 53–67.

Mangiron, C. (2011b). "La localización de videojuegos japoneses: Traducir para divertir" In Lucas, F. (a cura di), *Japón y la Península Ibérica: cinco siglos de encuentros*, 311–330. Oviedo: Satori.

Mangiron, C. (2012). "Exploring New Paths towards Game Accessibility." In Remael, A., P. Orero, M. Carroll (a cura di), *Audiovisual Translation and Media*

Accessibility at the Crossroads: Media for All 3, 43-59. Amsterdam/New York: Rodopi.

Mangiron, C. (2013). "Subtitling in Game Localization: A Descriptive Study". *Perspectives: Studies in Translatology* 21 (1), 42-56.

Mangiron, C. (2018). "Game on! Burning Issues in Videogame Localization", *Journal of Audiovisual Translation*, 1 (1), 122-138.

Mangiron, C., M. O'Hagan (2006). "Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation." *Jostrans: The Journal of Specialised Translation* 6, 10-21.

Mangiron, C., M. O'Hagan (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Mangiron, C., M. O'Hagan, P. Orero (a cura di) (2014). *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Berna: Peter Lang.

Markey, P., C. Markey, J. French. (2014). "Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data". *Psychology of Popular Media Culture* 4, 277-295.

McCarthy, R., S. L. Coley, M. F. Wagner, B. Zengel, A. Basham. (2016). "Does playing video games with violent content temporarily increase aggressive inclinations? A pre-registered experimental study". *Journal of Experimental Psychology*.

Mikula, M., (2003). "Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft." *Continuum*, 17 (1), 79-87.

Mou, Y., W. Peng. (2009). "Gender and racial stereotypes in popular video games." *Handbook of research on effective electronic gaming in education*, 922-937.

Mulvey, L. (1975). "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Screen* 16 (3), 6-18.

Murray, S. (2018). *On Video Games. The Visual Politics of Race, Gender and Space*. Londra/New York: I.B. Tauris.

Nakamura, L. (2017) "Racism, Sexism and Gaming's cruel optimism". Malkovski, J., T. Russworm, *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games*. Bloomington: Indiana University Press.

Newman, J. (2004). *Videogames*. New York/Londra: Routledge.

Newman, J., I. Simons (2007). *100 Videogames*. Londra: Bfi.

Nida, E. (1964). *Toward a Science of Translating: With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Leida: E. J. Brill.

Nida, E., C. Taber (1969). *The Theory and Practice of Translation*. Leida: E. J. Brill.

O'Hagan, M. (2011b). "Community Translation: Translation as a Social Activity and Its Possible Consequences in the Advent of Web 2.0 and Beyond." *Linguistica Antverpiensia* 10, 11–23.

O'Hagan, M. (2012a). "Transcreating Japanese Video Games: Exploring a Future Direction for Translation Studies in Japan." In N. Sato-Rossberg, J. Wakabayashi (a cura di), *Translation Studies in Japanese Contexts*, 183–201. Londra: Continuum.

Pettini, S. (2017). "Gender in Game Localization. The case of Mass Effect 3's *FemShep*". In Ranzato, I., S. Zanotti (a cura di), *Linguistical and Cultural Representation in Audiovisual Translation*, 101-117.

Pym, A. (1997). *Pour une éthique du traducteur*. Ottawa: Université de Ottawa.

Reiß, K, H. Vermeer (2014). *Towards a General Theory of Translational Action: Skopos Theory Explained*. New York/Londra: Routledge.

Schleiner, A. (2001). "Does Lara Croft wear fake polygons?" *Leonardo* 34 (3), 221-226.

Shaw, A. (2012). "Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity". *New Media and Society*, 14, 28-44.

Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge. Sexuality and gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis/Londra: University of Minnesota Press.

Shaw, A. (2018) "Are we there yet? The Politics and Practice of Intersectional Game Studies." *The Velvet Light Trap*, 81, 76-80.

Simon, S. (1996). *Gender in Translation: Cultural Identity and the Politics of Transmission*. Londra: Psychology Press.

Spallaccia, B. (2017). *Misogynistic Hate Speech on Social Networks: a Critical Discourse Analysis* [tesi di dottorato]. Bologna: Università di Bologna.

Steele, C., J. Aronson. (1995). "Stereotype threat and the intellectual test performance of African Americans." *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 797-811.

Tartamella, V. (2009), "Il 'volgarometro': un questionario per valutare la forza offensiva delle parolacce." *Les insultes: bilan et perspectives, théorie et actions. Collection Languages. Université Savoie Mont Blanc*, 17, 113-138.

Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Vela Valido, J. (2011). "La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores". *Trans: Revista de Traductología* 15, 89-102.

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

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

Von Flotow, L. (1991). "Feminist Translation: Contexts, Practices and Theories". *TTR* 4(2), 69-84.

Von Flotow, L. (1997). *Translation and Gender. Translating in the Era of Feminism*. Manchester/Ottawa: St. Jerome Publishing/University of Ottawa Press.

Von Flotow, L. (2006). "Feminism in Translation: the Canadian Factor". *Wuaderns. Revista de Traducció* 13, 11-20.

Weibel, D., B. Wissmath. (2011). "Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow." *International Journal of Computer Games Technology* 2011(3), 1-14.

Williams, D., N. Martins, M. Consalvo, J.D. Ivory. (2009). "The virtual census: representations of gender, race and age in video games." *New Media and Society*, 11(5), 815-834.

Wolf, M., A. Fukari (a cura di) (2007). *Constructing a Sociology of Translation*. Amsterdam e Philadelphia: John Benjamins.

Wright, J., A. C. Huston, E. A. Vandewater, D. S. Bickham, R. M. Scantlin, J. A. Kotler, A. G. Caplovitz, J. H. Lee, S. Hofferth, J. Finkelstein (2001). "American children's use of electronic media in 1997: A national survey." *Applied Developmental Psychology*, 22, 31-47.

Sitografia

Activision Blizzard (2017) - *Call Of Duty: Wwii and Destiny 2 are the two Top Selling Console Games in North America Based on Revenue, with Call Of Duty: Wwii Topping More than \$1 Billion in Global Sales.*

<https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/call-duty-wwii-and-destiny-2-are-two-top-selling-console-games-o>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

AESVI (2018) - *AESVI presenta il rapporto annuale sul settore dei videogiochi in Italia nel 2017.* http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2898&dir_pk=902

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Baker, M. (2013) – *Ethics in the Translation and Interpreting Curriculum.*

<http://www.monabaker.org/?p=660>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Baravalle, A. (2018) - *GTA V è l'opera d'intrattenimento con il maggior successo commerciale di tutti i tempi.* <https://www.eurogamer.it/articles/2018-04-09-news-videogiochi-gta-5-opera-intrattenimento-maggior-successo-commerciale-di-tutti-i-tempi>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Batchelor, J. (2014) – *Game developers must fight internet abuse together.*

<https://www.mcvuk.com/development/games-developers-must-fight-internet-abuse-together>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Brightman, J. (2017) - *Rising game dev costs put squeeze on mid-tier studios.*

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-10-rising-game-dev-costs-put-squeeze-on-mid-tier-studios>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Consalvo, M. (2012) – *Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars*. <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

Davis, J. (2004) – *Toby Gard: Let the battle begin*.

<https://www.independent.co.uk/news/science/toby-gard-let-the-battle-begin-559868.html>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Ellison, C. (2013) – *Rhi, Light My Fire: Rhianna Pratchett On Tea, Cakes & Lara*.

<https://www.rockpapershotgun.com/2013/03/22/rhi-light-my-fire-rhianna-pratchett-on-tea-cakes-lara/>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

ESA (2013) – *2013 Annual report*. http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_2013_Annual_Report.pdf

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

ESA (2018) – *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*.

http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

ESPN – *eSports*. <http://www.espn.com/esports/>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Fandom – *List of longest videogame scripts*.

https://gaming.fandom.com/wiki/List_of_longest_video_game_scripts

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Feminist Frequency (2013) – *Damsel in Distress: Part 1. Tropes vs. Women in Videogames*.

https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Feminist Frequency (2013) – *Damsel in Distress: Part 3. Tropes vs. Women in Videogames.* <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-3-tropes-vs-women/>

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

Francis, T. (2012) – *We've played the controversial Tomb Raider scene, here's what's really happening.*

<https://www.pcgamer.com/weve-played-the-controversial-tomb-raider-scene-heres-whats-really-happening/>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Gamespot – *15 Most Influential Games of All time.*

https://web.archive.org/web/20070930063006/http://www.gamespot.com/gamespot/features/pc/most_influential/p6.html

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Gamespot – *The History of Tomb Raider.*

https://web.archive.org/web/20070926214233/http://www.gamespot.com/features/tombraider_hist/p3_01.html

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Gametrailers (2013) – *Tomb Raider. Review.*

<https://www.youtube.com/watch?v=UQse98oklto>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Good, O. (2009) – *Minority Report, The Non-white Gamer's Experience.*

<https://kotaku.com/5358562/minority-report-the-non-white-gamers-experience>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Graser, M. (2013) – *Videogame Biz: Women Still Very Much in the Minority*.
<https://variety.com/2013/digital/features/womengamers1200683299-1200683299/>

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

Hocking, C. (2007) – *Ludonarrative dissonance in Bioshock*.
https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

IGDA (2016) – *Developer Satisfaction Survey 2016*.
https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/resmgr/files_2016_dss/IGDA_DSS_2016_Summary_Report.pdf

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

IGN (1998) – *Tomb Raider 3: Beauty and Brains*.
<https://www.ign.com/articles/1998/09/05/tomb-raider-3-beauty-and-brains>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Ip, C. (2014) – *How do we know what we know about #Gamergate?*
https://archives.cjr.org/behind_the_news/gamergate.php

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Jenkins, D. (1998) – *Interview with Toby Gard*.
http://www.gamasutra.com/view/feature/131700/interview_with_toby_gard.php

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

LISA (2003) – *The Localization Industry Primer (2nd Edition)*.
<https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/Lo30625P.pdf>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

McElroy, G. (2012) – *Rhianna Pratchett: 'Nothing is taken lightly' for Tomb Raider subject matter*.
<https://www.polygon.com/2012/10/15/3505936/rhianna-pratchett-nothing-is-taken-lightly-for-tomb-raider-subject>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

McWhertor, M. (2015) – *The Tomb Raider reboot is now the franchise's biggest seller.* <https://www.polygon.com/2015/4/6/8354029/tomb-raider-2013-reboot-sales-square-enix>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Metacritic – *Tomb Raider.* <https://www.metacritic.com/game/playstation/tomb-raider>

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

Newzoo (2018) – *Top 100 Countries/Markets by Game Revenues.*

<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Newzoo (2019) – *Newzoo cuts global games forecast for 2018 to 134.9 billion dollars.*

<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-cuts-global-games-forecast-for-2018-to-134-9-billion/>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Nintendo - *The Legend of Zelda Ocarina of Time Commercial.*

https://www.youtube.com/watch?time_continue=20&v=evI5pF5h8Ck

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

O'Brien, L. (2017) – *Women in Videogame Development in 2017. A snapshot.*

<https://www.ign.com/articles/2017/12/20/women-in-video-game-development-in-2017-a-snapshot>

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

Ong, S. (2016) – *The Video Game Industry's Problem with Racial Diversity.*

<https://www.newsweek.com/2016/10/21/video-games-race-black-protagonists-509328.html>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Ownt (2003) – *All Time Top 20 Best Selling Games and More.*

<https://web.archive.org/web/20060221044930/http://www.ownt.com/qtakes/2003/gamestats/gamestats.shtm>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Peacock, L. (2013) – *Tomb Raider: I don't need reminding that Lara Croft is a woman.* <https://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/9893950/Lara-Croft-in-Tomb-Raider-I-dont-need-reminding-that-shes-a-woman.html>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Pew Research Center (2018) – *Demographics of Mobile Device Ownership and Adoption in the United States.* <http://www.pewinternet.org/fact-sheet/mobile/>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Philips, T. (2017) – *Horizon: Zero Dawn is Sony's biggest PS4 franchise debut.* <https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-06-horizon-zero-dawn-is-sonys-biggest-ps4-franchise-debut>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Plunkett, L. (2012) – *Sega, You Can't Show Hairy Balls in an Advertisement.* <https://kotaku.com/sega-you-cant-show-hairy-balls-in-an-advertisement-5918303>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Priestman, C. (2015) – *Tomb Raider and the Riot-grrrl feminism of the '90s.* <https://killscreen.com/articles/tomb-raider-and-riot-grrrl-feminism-90s/>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Pugliese, T. (2019) – *God Eater 3, La recensione.*

<https://multiplayer.it/recensioni/god-eater-3-recensione.html>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Pulliam-Moore, C. (2016) – *How Nintendo changed this racist Pokémon's design for the better.* <https://splinternews.com/how-nintendo-changed-this-racist-pokemons-design-for-th-1793855123>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Quart, A. (2012) – *The Age of Hipster Sexism.*

<https://www.thecut.com/2012/10/age-of-hipster-sexism.html>

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

Radford, T. (2000) - *Computer games linked to violence.*

<https://www.theguardian.com/uk/2000/apr/24/timradford>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Reeves, B. (2015) – *Tomb Raider's Writer Discusses The Evolution Of Lara Croft.*

<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/02/13/can-lara-be-sexy-and-other-questions-with-tomb-raider-s-writer.aspx>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Romano, C. (2017) – *10 scuole italiane per far diventare i videogiochi una professione.* <https://it.businessinsider.com/10-scuole-italiane-per-far-diventare-i-videogiochi-una-professione/>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Rose, M. (2013) – *How indies made an impact on a generation of game consoles.*

<http://indiegames.com/2013/11/how-indies-made-an-impact-on-a.html>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Schreier, J. (2012) – *You'll want to Protect the New, Less Curvy, Lara Croft.*

<https://kotaku.com/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft-5917400>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Statista (2017) – *Number of Smartphone Users Worldwide 2014 to 2020*.
<https://www.statista.com/statistics/330695/number-of-smartphone-users-worldwide/>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Stone, J. (2014) – *Gamergate's vicious right-wing swell means there can be no neutral stance*.
<https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/13/gamergate-right-wing-no-neutral-stance>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Straumsheim, C. (2015) – *Gaming Beyond Gamergate*.
<https://www.insidehighered.com/news/2015/04/28/women-gaming-discuss-role-academics-understanding-gamergate>

[Data di ultima consultazione: 27/02/2019]

Tomb Raider Chronicles (2009) – *Eidos Adjusts Forecast Projections*.
<https://www.tombraiderchronicles.com/headlines3592.html>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

TvTropes – *Fanservice*.
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FanService>

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

WeAreSocial (2018) – *Global in Digital Report 2018*.
<https://wearesocial.com/it/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Wen, A. (2018) – *Shadow of the Tomb Raider interview: 90s Lara is history*.
<https://www.vg247.com/2018/08/13/shadow-tomb-raider-interview-90s-lara-history/>

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Wikipedia – *Baldur's Gate*. https://it.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s_Gate

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Wikipedia – *Game Development Kit*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Game_development_kit

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Wikipedia – *Gioco di Ruolo Giapponese*.

https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo_giapponese

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Wikipedia – *Gioco reale di Ur*. https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_reale_di_Ur

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Wikipedia – *Golden Age of Arcade Video Games*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Golden_age_of_arcade_video_games

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Wikipedia – *Tennis for Two*. https://it.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two

[Data di ultima consultazione: 26/02/2019]

Wikipedia – *Tomb Raider (1996 Video Game)*.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(1996_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(1996_video_game))

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

Wikipedia – *Tomb Raider (film 2018)*.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(film_2018\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(film_2018))

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Wikipedia – *Tomb Raider Games*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider#Games

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Wikipedia – *Tomb Raider: Legend*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider:_Legend

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Wikipedia – *Tomb Raider: Underworld*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider:_Underworld#Development

[Data di ultima consultazione: 01/03/2019]

Wofford, T. (2014) – *Is Gamergate about Media Ethics or Harassing Women? Harassment, the Data shows.*

<https://www.newsweek.com/gamergate-about-media-ethics-or-harassing-women-harassment-data-show-279736>

[Data di ultima consultazione: 28/02/2019]

Appendice: Trascrizione dell'intervista alle traduttrici italiane di Shadow of the Tomb Raider

Secondo voi, in generale, il medium videogioco ha un problema con la discriminazione di genere? Vi siete già trovate, nella localizzazione, ad avere situazioni di difficoltà in tal senso? Di solito capitano spesso situazioni riguardanti il genere non espresso in inglese, banalmente player = giocatore/giocatrice, o difficoltà riguardo all'uso dei placeholder. Personalmente, mi è capitato di tradurre e di incontrare casi del genere, e la situazione è stata risolta chiedendo al cliente, che nella maggior parte dei casi sceglie di tenere il genere maschile.

Cristina Contini: Innanzitutto, nella maggior parte dei casi, come hai detto tu, il cliente ha l'ultima parola.

Marta Fumagalli: Di solito, in un caso come quello da te menzionato, lo standard è quello di usare il maschile. Si considera come entità neutra il maschile, è abbastanza assodato. Detto questo, è vero che da qualche anno è cambiata la sensibilità in merito, perciò cerchiamo il più possibile di utilizzare soluzioni neutre o *workaround*. Quando non è possibile si ritorna però al maschile come standard. Vi sono poi le questioni dei placeholder su cui ci si scontra quotidianamente nella pratica; molte volte non si sa con chi parla il personaggio, ma sono problematiche diverse, in quanto non sollevano la questione del genere. Penso che anche Cristina sia d'accordo.

CC: Sì, anche perché in italiano si usa come neutro il maschile. Si può fare un discorso più ampio sulla necessità di cambiare ciò, ma per ora usiamo di solito il maschile. C'è da dire che negli ultimi anni il mondo dei videogiochi è appunto diventato più inclusivo, non soltanto nella tematica maschile/femminile, ma anche per quanto riguarda in generale, l'"altro". Ci è capitato negli ultimi anni di lavorare su titoli in cui il giocatore può scegliere un personaggio in cui non c'è un maschile o femminile, perché il giocatore non ha scelto il suo orientamento sessuale.

Come vi siete poste nei confronti del tradurre il personaggio di Lara Croft? Si tratta di un personaggio con un certo background, una sua voce specifica. Sono

elementi che vengono presi in considerazione nel vostro processo? Avete ricevuto indicazioni specifiche dal cliente? Conoscevate già il personaggio di Lara Croft?

MF: Devo dire di no. In questo caso non ci sono stati dati né contesto sul personaggio né particolari linee guida su come Lara Croft avrebbe dovuto parlare o esprimersi. È stato ampiamente lasciato alla nostra libertà. Io in ogni caso avevo giocato a titoli molto vecchi, non ho seguito tutta la saga. È stato comunque positivo tornare a tradurla dopo averla giocata in gioventù.

Nella localizzazione del titolo precedente a Rise, Tomb Raider (2013), vi sono numerose istanze nelle quali il linguaggio di Lara viene mitigato (ad es. “bastardo” non viene tradotto). Che cosa pensate di una scelta del genere? Vi siete trovate in situazioni in cui avete volutamente mitigato il turpiloquio di Lara? In ogni caso, può essere secondo voi una scelta dovuta al fatto che è una donna? O si può trattare di una scelta dovuta al fatto che generalmente in italiano si usi meno il turpiloquio?

MF: Diciamo che ci sono livelli sia in inglese che in italiano. No, in ogni caso noi non saremmo d'accordo con una scelta di neutralizzare la parlata del protagonista o di chiunque. Devi in ogni caso porti il problema che il livello di turpiloquio che usi sia più o meno corrispondente al livello di quello inglese: che non sia troppo esagerato ma nemmeno troppo edulcorato. Non so come mai sia stata fatta una scelta del genere, se sia perché la parlante è una donna o perché è stato personalmente ritenuto un linguaggio troppo volgare, non lo so. Quello che ricordo, e l'ho menzionato prima dell'intervista a Cristina è che al tempo notai che Lara era meno volgare dei nemici, a livello di script originale. Probabilmente è stata una scelta della scrittrice originale. Ricordo che usava poco i soliti “shit” o “fuck” mentre di solito i nemici si facevano meno problemi in questo senso, ma ripeto, si tratta probabilmente di una scelta autoriale.

Sempre nello stesso titolo, Lara viene spesso apostrofata come “girl” nell'originale. Nella versione localizzata viene reso con “tesoro”. Che ne pensate di una scelta di questo tipo? Allo stesso modo, “young girl” viene reso in un'occasione con “piccola”. Che cosa ne pensate?

CC: Ci serve un po' di contesto. Se fosse stato ad esempio per prendere in giro Lara, ci poteva anche stare.

MF: Sì, bisogna vedere che non sia inteso con ironia o in altri modi. Se il tono è paternalistico in inglese, ci sta renderlo paternalistico anche in italiano, poi se siano queste le soluzioni adatte dipende appunto dal contesto.

Nel primo caso, Roth, un personaggio che fa da mentore e figura paterna di Lara, la sta incoraggiando a perseguire con il proprio obiettivo, perché “you have great instincts, girl, you just have to trust them” / “hai un grande istinto, piccola. Devi solo fidarti” Voi come lo tradurreste?

CC: Probabilmente avremmo omesso “girl”.

MF: Sì, decisamente. Conoscendo il nostro stile, l'avremmo tolto. Lì mi sembra più affettuoso che altro. In italiano invece è abbastanza sminuente, ha come dici tu un tono un po' diverso.

CC: La cosa più adatta in effetti sarebbe toglierlo, anche perché sarebbe la soluzione più neutra.

In una scena successiva, Roth sta cercando Lara, e nel chiamarla dice “where are you, girl?” / “dove sei, piccola?”

MF: In questo caso si potrebbe decidere di tradurre “dove sei, Lara?”, sarebbe decisamente meglio. Questo focalizzarsi su “piccola” lascia intuire sfumature che in inglese non ci sono.

In un'altra scena Lara trova Roth ferito a una gamba, e lei gli cura la ferita, e le dice “Not bad. Where does a young girl like you learn to do a thing like that?” / “Non male. Dove hai imparato a fare queste cose, piccola?”

MF: Anche qua avrei usato un'altra soluzione, sicuramente.

CC: Sì, anche solo dicendo ad esempio semplicemente “ragazza”, per far intendere soltanto il fatto che sia giovane. Funziona lo stesso. Oppure anche in questo caso si può togliere il riferimento.

MF: Sì, il “piccola” finale è abbastanza brutto.

CC: Anche perché in questo contesto di lei “infermierina” che lo cura, ce lo vedo veramente brutto in italiano.

A proposito di questo, ho notato, analizzando i giochi della saga, che mentre nei vecchi capitoli Lara non viene mai apostrofata o “notata” in quanto donna, i nuovi capitoli si focalizzano molto sul fatto che Lara sia una giovane ragazza, e perciò epiteti di questo tipo sono piuttosto frequenti.

MF: Sì, diciamo che se l’inglese riporta sempre questo concetto, ci sta che lo riporti anche l’italiano. Ma che non calchi la mano dove non necessario con elementi che fanno pensare ad altre accezioni.

Ritenete che il traduttore deve prendersi delle responsabilità al momento di tradurre in modo da, se possibile, non perpetrare stereotipi sessisti introducendo elementi discriminatori, anche a costo di perdere fedeltà? O vale in ogni caso la trasposizione del “look and feel” dell’originale?

(Mettiamo caso che in un videogioco vi sia un personaggio che si esprime in modo particolarmente violento, con espressioni razziste, sessiste, omofobe ecc. Se questo personaggio va percepito come “cattivo” forse la scelta è più semplice. Ma se fosse un “buono”? In ogni caso, vogliamo davvero far arrivare a più persone ancora un certo tipo di linguaggio? Ci prendiamo la responsabilità o no?

MF: No. Noi ci atteniamo a quello che hanno scritto gli autori. Cerchiamo di rendere lo stesso livello di tutte le sfaccettature di un personaggio.

CC: A meno che non si tratti di casi limite in cui l’argomento di cui si parla ha una valenza diversa in Italia, per qualche motivo storico o culturale, ma in ogni caso deve essere una scelta corale.

MF: Se gli autori hanno deciso che in una situazione particolare dovevano far notare che Lara è una donna in un mondo di uomini, questo deve passare nella versione

tradotta, nel bene e nel male. Noi di solito facciamo una scelta di fedeltà. Poi, certo, sono prese di posizione. Se tu intervieni sul contenuto in qualche modo, bisogna vedere se il cliente è d'accordo. Il prodotto che ti dà è quello, se ci metti le mani tu potrebbe essere anche una cosa non gradita.

In casi veramente limite ci si confronta con chi ha commissionato il lavoro e si riferisce che si hanno dei problemi etici con il tradurre determinati contenuti. Si tratta di una cosa che va fatta a monte del processo. Si può inoltre parlare con il committente e chiedergli “siamo sicuri di voler diffondere questa cosa così come è stata pensata?” Non è comunque una scelta che spetta al traduttore, deve essere una scelta corale, decisa da traduttore e committente, ed eventualmente autore originale. Non sta a noi che siamo purtroppo l'ultima ruota del carro della localizzazione e della traduzione in generale. Io la vedo così, ma è un mio punto di vista.

Per farti un esempio, anni fa traducevo i testi delle slot machine elettroniche per i casinò. L'agenzia mi aveva detto che il traduttore per il cinese si era rifiutato di accettare il lavoro per una scelta etica personale. Si tratta però di una scelta con la quale ti tiri fuori dal lavoro, però. Non puoi accettare e poi cambiarlo nell'ottica che preferisci. Non è una cosa molto corretta.

Per quanto riguarda il titolo da voi tradotto, Rise of the Tomb Raider, non ho in realtà riscontrato elementi potenzialmente critici da questo punto di vista. È frutto di una vostra attenzione particolare?

MF: Leggendo le domande prima dell'intervista mi sono ricordata di una cosa in particolare. La protagonista in questo caso è donna, mentre il giocatore viene considerato neutro con il maschile. C'erano una serie di abilità da sbloccare, come “hunter”, “master of...”; non ricordo bene, ma si tratta di nomi di abilità con la descrizione scritta sotto. C'eravamo posti il problema se le abilità si riferissero a Lara o al giocatore? Traduciamo “cacciatrice” o “cacciatore”? Alla fine, per uscire da questo dilemma abbiamo usato la forma nominale, usando ad esempio “caccia”. Avevamo usato dei workaround per evitare che il nome dell'abilità fosse maschile o femminile a seconda del fatto che si riferiva a Lara o al giocatore. Abbiamo scelto

una sorta di “via di mezzo”. Non ricordo altre attenzioni particolari nella traduzione. È stato un lavoro abbastanza standard.

Secondo voi, è necessario che un personaggio come Lara venga tradotto da una donna? O, in ogni caso, una scelta del genere porterebbe a un risultato migliore?

CC: Quando abbiamo tradotto c’era anche un uomo del team. Lara è stata tradotta coralmemente da uomini e donne. Secondo me nel caso di un personaggio come Lara no, perché comunque non ha delle caratteristiche prettamente femminili. Per quanto non sia più “cazzuta” come una volta è lì per combattere. Non era necessaria una sensibilità prettamente femminile per determinate cose.

Potrebbe però succedere. Stiamo lavorando a un altro titolo nel quale c’è una sensibilità fortemente femminile, un uomo potrebbe difficilmente mettersi nei panni di una donna.

MF: Sono però esempi limite, anche in questo caso. Vi potrebbero essere casi in cui una traduttrice donna viene considerata più affine al target, ma bisogna in ogni caso vedere i contenuti. In generale una donna non deve essere tradotta per forza da una donna, ma in alcuni casi potrebbe succedere che sia necessario o porti a un risultato migliore.

MF: Per concludere, a noi finora non è capitato un caso in cui un personaggio femminile crea problemi durante la traduzione. Il problema sul genere che sta uscendo fuori negli ultimi anni ci ha causato problemi ad esempio in casi in cui il giocatore può scegliere il proprio genere, tra cui anche quello indefinito. Ma si tratta di un altro campo. La questione della rappresentazione femminile finora non si è presentata in maniera significativa.

Secondo voi, considerando culture fortemente differenti, è accettabile che nella localizzazione venga ad esempio alzata l’età di un personaggio minorenne che si trova in situazioni “delicate”?

MF: Quello si tratta a mio parere di un “caso limite”, come si diceva prima. In ogni caso sarebbe una decisione concertata con il *publisher*.

CC: Anche perché in certi casi lasciare così elementi del genere potrebbe portare alla censura.

MF: Mi viene ad esempio in mente il caso della *jiggle physics*¹ nei personaggi femminili. Si tratta di qualcosa che nella cultura giapponese è accettato, lì i parametri sono un po' diversi.

Se si rimuovesse un elemento come la jiggle physics, in quanto potenzialmente offensivo per il pubblico occidentale, si tratterebbe secondo voi di localizzazione? O si sfocerebbe nella censura?

MF: Per come la vedo io, il titolo deve anche riflettere la cultura di partenza. Si tratta di un'opinione assolutamente personale, in questo caso, ma come noi siamo cresciuti con i cartoni giapponesi e i film americani, che ci hanno fatto conoscere le loro culture per quello che sono, ci sta anche che se una persona fruisce di un prodotto che nasce da un'altra cultura gli serva per conoscere quella cultura, nel bene e nel male. Se i giapponesi vedono come attraente la ragazzina di 16 anni e 40kg con un seno esagerato, per me è interessante capire che per loro quello è attraente. Certo, c'è anche il discorso della valenza che un elemento del genere può avere per i ragazzini che giocano al titolo, ma io parlo dal mio punto di vista di persona interessata alle varie culture.

CC: Secondo me, a meno di casi in cui ad esempio l'età del personaggio va alzata, perché altrimenti si incorrerebbe in una censura, si dovrebbe tendere a lasciare elementi come ad esempio le donne svestite in un videogioco picchiaduro come *Dead or Alive* senza alcuna censura o modifica, perché il prodotto è quello e chi lo acquista si aspetta esattamente quel tipo di esperienza. In quest'epoca non sarebbe neanche corretto effettuare operazioni di censura. Di certo mi auguro che il gioco in questione venga però giocato con consapevolezza che è finzione pura. Se vogliamo andare ad analizzare quello che i videogiochi possono produrre nei giocatori, quello è un altro discorso, a mio parere.

¹ Si tratta di una caratteristica, tipica dei videogiochi giapponesi, che porta i seni dei modelli tridimensionali dei personaggi femminili a muoversi in maniera esagerata e irrealistica.

