

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ di BOLOGNA

**DIPARTIMENTO DI INTERPRETAZIONE E TRADUZIONE
SEDE DI FORLÌ**

CORSO di LAUREA IN

MEDIAZIONE LINGUISTICA INTERCULTURALE (Classe L-12)

ELABORATO FINALE

***DRAGON QUEST:*
QUANDO LA CREATIVITÀ INCONTRA LA TRADUZIONE**

CANDIDATO

Claudio D'Amico

RELATORE

Motoko Ueyama

Anno Accademico 2018/2019

Secondo Appello

INDICE

Introduzione	2
1. La storia di <i>Dragon Quest</i> e dell'<i>RPG</i>	3
2. Traduzione, localizzazione e <i>transcreation</i>	9
3. Obiettivi dell'elaborato e modalità	13
3.1. Obiettivi	13
3.2. Struttura e modalità	13
4. Analisi della localizzazione italiana	14
4.1. Dialetti	14
4.2. Lingue ibride	24
4.3. Altro	32
Conclusione	41
Bibliografia	42
Sitografia	42

Introduzione

Che cosa vuol dire tradurre? La prima e consolante risposta vorrebbe essere: dire la stessa cosa in un'altra lingua. Se non fosse che, in primo luogo, noi abbiamo molti problemi a stabilire cosa significhi “dire la stessa cosa”, e non lo sappiamo bene per tutte quelle operazioni che chiamiamo parafrasi, definizione, spiegazione, riformulazione, per non parlare delle pretese sostituzioni sinonimiche. In secondo luogo perché, davanti a un testo da tradurre, non sappiamo quale sia *la cosa*. [...] (Umberto Eco, *Dire quasi la stessa cosa – Esperienze di traduzione*)

La traduzione è spesso definita come “scienza imperfetta”, in quanto il compito di rendere disponibile un testo in un'altra lingua è enormemente complesso e mai del tutto preciso. Per proseguire nella metafora della “scienza”, essa si dirama in numerosissime branche, ognuna delle quali ha le proprie convenzioni e regole. La localizzazione videoludica è una delle meno studiate (O'Hagan, 2010), per questo l'elaborato presente propone di affrontare un caso particolare: la localizzazione italiana della serie di giochi di ruolo *Dragon Quest*, caratteristica in quanto al suo interno propone dialoghi scritti usando dialetti italiani, “fusioni” con lingue straniere e altre scelte traduttive peculiari.

Dopo aver illustrato sinteticamente la storia del genere dei titoli menzionati e dato un'occhiata alla loro successione nel Capitolo 1, nel secondo si tratterà la differenza tra “localizzazione” e “traduzione”, affiancando entrambe alla nozione di *transcreation*, che presuppone un'attività creativa molto più libera da parte del traduttore. Essa è un mondo a se stante, che si sposa bene con i videogiochi, i quali fondano la loro fortuna sull'unione delle caratteristiche di altri media (regia, narrazione, comparto sonoro), aggiungendovi la possibilità di interagire con l'ambiente circostante. È dunque un processo fondamentale, che consente al giocatore di fruire di tali prodotti nel miglior modo possibile (Czech, 2013). Talvolta può anche essere complementare al videogioco, arricchendone l'esperienza al punto da essere considerata una componente indipendente (Bernal-Merino; 2011). Quest'ultimo punto costituisce uno dei fulcri dell'elaborato, il cui fine ultimo, come specificato brevemente nel terzo capitolo, sarà analizzare la localizzazione di dialoghi tratti dai *Dragon Quest*, mostrati e discussi poi nel quarto.

Capitolo 1

La storia di *Dragon Quest* e dell'*RPG*

Il panorama videoludico odierno dispone di un parco titoli molto variegato, il che sottintende la presenza di numerosi generi con caratteristiche ben definite. A titolo esemplificativo, si distingue il *Platform*, in cui il giocatore muove un personaggio attraverso piattaforme con l'obiettivo di arrivare alla fine del livello¹; lo *Shooter* (o *Sparatutto*), in cui si utilizzano armi da fuoco per proseguire nell'avventura²; il *Role-Playing Game* (o gioco di ruolo), abbreviato in *RPG*, in cui si controllano diversi personaggi con ruoli definiti ed è solitamente caratterizzato da epopee piene di dialoghi e di luoghi da visitare. *Dragon Quest*, la serie di videogiochi che ha dato il titolo al presente elaborato, rientra in quest'ultima categoria; per essere precisi, è definibile un *Japanese Role-Playing Game*, o *J-RPG*, branca del genere nata in Giappone che nel tempo ha assunto suoi tratti distintivi.

Il primo capitolo della serie risale al lontano 1986, in un'epoca in cui la scena *RPG* era piuttosto povera. Il gioco di ruolo era nato appena agli inizi degli anni Ottanta, ma si concentrava su costosissimi PC che ben pochi potevano permettersi; si pensi a *Wizardry* e *Ultima*, entrambi pionieri che rimasero però di nicchia, in quanto il *Family Computer*³ di Nintendo, nonostante i tentativi di trasposizione del gioco di ruolo come inteso nei titoli per PC, era ancora povero di *RPG* che potessero far affermare il genere. Il fulcro che ne costituiva l'essenza, formato da statistiche, livelli, incontri casuali, narrativa piena di dialoghi, era molto diverso da ciò a cui i videogiocatori dell'epoca erano abituati. Titoli di successo come *Super Mario Bros* (1985⁴) e *Metal Gear*⁵ (1987) duravano in media dalle due alle sette ore, mentre *Final Fantasy* (1987), uno dei pionieri dell'*RPG* su console, ne durava ventiquattro. Anche il primo *Dragon Quest*, rilasciato per *Famicom* il 27

¹ L'esponente di spicco del genere è il franchise di *Super Mario*, ideato dalla mente di Shigeru Miyamoto, il cui primo titolo ha debuttato nel 1983 sugli *arcade* nelle sale giochi.

² Genere particolarmente di successo che nel corso della storia ha generato diversi sottogeneri (*Sparatutto su rotaie*, *First Person Shooter*, *Third Person Shooter*). Alcuni titoli esemplificativi sono i *Call of Duty*, gli *Halo* e i *BioShock*, per citare i più famosi.

³ Abbreviato in *Famicom* ed esportato nel resto del mondo come *Nintendo Entertainment System*, o *NES*, uscì nel luglio 1983 in Giappone, nell'ottobre 1985 negli Stati Uniti e a settembre del 1986 in Europa (in Italia tuttavia è arrivato in ritardo rispetto al resto del mondo, nel novembre 1987).

⁴ A meno che non venga specificato diversamente, tutte le date di uscita menzionate tra parentesi si riferiscono a quelle del Paese di rilascio originario.

⁵ Serie di titoli di genere *Stealth* ideata da Hideo Kojima.

maggio 1986, presentava caratteristiche simili a *Final Fantasy*, e ciò significava che gli autori di tali titoli chiedevano uno sforzo in più ai loro videogiocatori, giacché fino a quel momento la componente narrativa era posta in secondo piano.

Dragon Quest fu ideato da Koichi Nakamura, fondatore della casa di sviluppo *Chun Soft*, e Yuji Horii, promettente *game designer*, entrambi appassionati dei citati *Wizardry* e *Ultima*. Forti del successo che avevano ottenuto con i loro titoli⁶, riuscirono a creare un gioco di ruolo che funzionasse su *Famicom* coinvolgendo anche il noto compositore Koichi Sugiyama e il mangaka di successo Akira Toriyama⁷. *Dragon Quest* riscosse sin da subito un grande successo per la sua colonna sonora accattivante e per lo stile dei suoi disegni, che nonostante non potessero essere mostrati al meglio a causa della limitata capacità della console di allora, contribuirono comunque a dare al gioco uno stile peculiare, soprattutto grazie ai disegni ufficiali contenuti nei manuali di gioco. Mostri dal *design* simpatico e talvolta semplice come gli *Slime* (piccole creature a forma di goccia d'acqua poi diventate mascotte della serie, un esemplare delle quali è mostrato nella *Figura I.*), un mondo grande da esplorare e uno stile di gioco che diventava affascinante anche per la sua componente più *hardcore*, in quanto spesso risultava molto punitivo verso i giocatori che affrontavano impreparati zone o avversari (caratteristica esaltata dalla possibilità limitata di salvare la partita), il titolo incarnò sin da subito l'essenza del gioco di ruolo secondo i giapponesi appassionati del genere. I capitoli successivi consolidarono il successo che il primo aveva ottenuto, mantenendo la medesima formula: lo stile di gioco a turni, un eroe "muto" che compieva un'impresa per liberare il mondo dal male con al seguito diversi personaggi, l'inconfondibile estro artistico di Toriyama e la memorabile colonna sonora di Sugiyama.

⁶ Rispettivamente il *puzzle-game Door Door* (1983) e la *visual novel Portopia Rezoku Satsujin Jiken* (1983).

⁷ Padre di *Dr. Slump&Arale* e di *Dragon Ball*, pubblicati su *Weekly Shōnen Jump*, rivista di manga settimanale per ragazzi, rispettivamente nel 1980-1984 e nel 1984-1995.



*Figura 1. La mascotte di Dragon Quest, lo Slime, uno dei tanti mostri caratteristici della serie.*⁸

Il successo giapponese di *Dragon Quest*, e in generale dell'*RPG*, non si ripeté inizialmente nel resto del mondo. Negli Stati Uniti, infatti, il primo titolo della serie arrivò soltanto nell'agosto del 1989, ben tre anni dopo il suo debutto. I videogiocatori occidentali non erano completamente disposti a investire il loro tempo in un'esperienza che richiedeva loro decine e decine di ore, soprattutto quando si basava su una narrativa a volte poco complessa e accattivante. A ciò si aggiungevano anche i costi di localizzazione di titoli simili, piuttosto elevati proprio in virtù della mole di testo presente; tutte ragioni che relegarono l'*RPG* a genere di nicchia.

Fu soltanto nel 1997, con l'uscita di *Final Fantasy VII*, che il genere fu pian piano riconsiderato. Il successo del titolo, che presentava temi più maturi e personaggi carismatici, portò il pubblico occidentali a rivalutare il potenziale dell'*RPG*. Si cercò di investire nella localizzazione, e gli sviluppatori presero il fulcro del genere e lo reinventarono in un'ottica più occidentale. Titoli come *Baldur's Gate* (1998) e *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003), entrambi sviluppati dalla canadese *BioWare*, riscosero un successo tale che a tutt'oggi sono considerati importanti esponenti del genere. Tale situazione portò a una vera e propria differenziazione tra il tradizionale *Gioco di Ruolo alla Giapponese* e il *Gioco di Ruolo Occidentale*.

I *J-RPG* sono ancora oggi titoli di nicchia, eppure alcuni continuano ad essere popolari anche oltreoceano. Dopo lo scetticismo iniziale, il successo di *Final Fantasy VII* diede un contributo non indifferente alla diffusione di *Dragon Quest*. *Dragon Quest VIII* (2004), uscito in Europa nel 2006 per la console di *Sony PlayStation 2*, fu il principale fautore del consolidamento della serie anche in terre occidentali. Dal 2006 in poi, infatti, essa è diventata via via più popolare,

⁸ Fonte: <https://dragon-quest.org/wiki/Slime>

anche grazie ai numerosi *remake*⁹ creati per i capitoli più datati e difficilmente reperibili, e agli svariati *spin-off*¹⁰ derivati dall'opera madre. Nonostante un inizio burrascoso negli Stati Uniti e in Europa, è indubbio l'impatto che la serie ha avuto sul mondo del videogioco. Molte sue meccaniche sono state riprese da altri titoli dello stesso genere, si pensi alla possibilità di convincere i mostri sconfitti a diventare parte del proprio gruppo introdotta in *Dragon Quest V* (1992), che oltre ad aver generato *spin-off* come la serie *Dragon Quest Monsters* (il cui primo titolo è uscito nel 1998), ha anche fornito le basi per i *Pokémon*¹¹, oggi uno dei franchise più conosciuti al mondo.

Per sintetizzare la successione temporale degli undici capitoli che compongono la serie principale di *Dragon Quest*, di seguito sarà riportata una tabella che mostra le date di uscita giapponesi, statunitensi ed europee di ciascuna versione.

	PIATTAFORMA	USCITA JAP	USCITA USA	USCITA EUR
<i>Dragon Quest</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Famicom – MSX – Super Famicom – Game Boy Color – Cellulari – Nintendo Wii – Android, iOS – PlayStation 4 – Nintendo 3DS 	<ul style="list-style-type: none"> – 27 maggio 1986 – 1986 – 18 dicembre 1993 – 23 settembre 1999 – 2004 – 15 settembre 2011 – 28 novembre 2013 – 10 agosto 2017 – 10 agosto 2017 	<ul style="list-style-type: none"> – agosto 1989 – / – / – 27 settembre 2000 – / – / – 11 settembre 2014 – / – / 	<ul style="list-style-type: none"> – / – / – / – / – / – / – 11 settembre 2014 – / – /
<i>Dragon Quest II</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Famicom – MSX – MSX2 – Super Famicom – Game Boy Color – Cellulari – Nintendo Wii – Android, iOS – PlayStation 4 – Nintendo 3DS 	<ul style="list-style-type: none"> – 26 gennaio 1987 – febbraio 1988 – maggio 1988 – 18 dicembre 1993 – 23 settembre 1999 – 2005/2006 – 15 settembre 2011 – 26 giugno 2014 – 10 agosto 2014 – 10 agosto 2014 	<ul style="list-style-type: none"> – settembre 1990 – / – / – / – settembre 2000 – / – / – 9 ottobre 2014 – / – / 	<ul style="list-style-type: none"> – / – / – / – / – / – / – / – 9 ottobre 2014 – / – /
<i>Dragon Quest III</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Famicom – Super Famicom – Game Boy Color – Cellulari – Nintendo Wii – Android, iOS – PlayStation 4 – Nintendo 3DS 	<ul style="list-style-type: none"> – 10 febbraio 1988 – 6 dicembre 1996 – 8 dicembre 2000 – 19 novembre 2009 – 15 settembre 2011 – 25 settembre 2014 – 24 agosto 2017 – 24 agosto 2017 	<ul style="list-style-type: none"> – 12 marzo 1992 – / – 7 luglio 2001 – / – / – 4 dicembre 2014 – / – / 	<ul style="list-style-type: none"> – / – / – / – / – / – 4 dicembre 2014 – / – /

⁹ Reiterazione di un'opera con lo scopo di riproporla utilizzando mezzi tecnologici più avanzati.

¹⁰ Nel contesto di opere di intrattenimento come libri, film e videogiochi, con *spin-off* si intende un'opera derivata da quella principale che generalmente vuole approfondire personaggi, contesti, ambientazioni e meccaniche che altrimenti non troverebbero spazio.

¹¹ Noto franchise che si compone di videogiochi, serie animate, manga, giochi di carte collezionabili e molto altro, nato in Giappone nel 1996 con la coppia di titoli *Pokémon Rosso e Verde*. Il fulcro della serie consiste nel catturare una serie di creature e farle combattere con altre che si incontrano durante l'avventura.

<i>Dragon Quest IV</i>	– Famicom – PlayStation – Nintendo DS – Android, iOS	– 11 febbraio 1990 – 22 novembre 2001 – 22 novembre 2007 – 17 aprile 2014	– ottobre 1992 – / – 16 settembre 2008 – 7 agosto 2014	– / – / – 12 settembre 2008 – 7 agosto 2014
<i>Dragon Quest V</i>	– Super Famicom – PlayStation 2 – Nintendo DS – Android, iOS	– 27 settembre 1992 – 25 marzo 2004 – 17 luglio 2008 – 12 dicembre 2014	– / – / – 17 febbraio 2009 – 22 gennaio 2015	– / – / – 20 febbraio 2009 – 22 gennaio 2015
<i>Dragon Quest VI</i>	– Super Famicom – Nintendo DS – Android, iOS	– 9 dicembre 1995 – 28 febbraio 2010 – 10 giugno 2015	– / – 14 febbraio 2011 – 24 giugno 2015	– / – 20 maggio 2011 – 24 giugno 2015
<i>Dragon Quest VII</i>	– PlayStation – Nintendo 3DS – Android, iOS	– 26 agosto 2000 – 7 febbraio 2013 – 17 settembre 2015	– 1° novembre 2001 – 16 settembre 2016 – /	– 1° novembre 2001 – 16 settembre 2016 – /
<i>Dragon Quest VIII</i>	– PlayStation 2 – Android, iOS – Nintendo 3DS	– 27 novembre 2004 – dicembre 2013 – 27 agosto 2015	– 15 novembre 2005 – 29 maggio 2014 – 20 gennaio 2017	– 13 aprile 2006 – 29 maggio 2014 – 20 gennaio 2017
<i>Dragon Quest IX</i>	– Nintendo DS	– 11 luglio 2009	– 11 luglio 2010	– 23 luglio 2010
<i>Dragon Quest X</i>	– Nintendo Wii – Nintendo Wii U – Microsoft Windows – Android, iOS – Nintendo 3DS – PlayStation 4 – Nintendo Switch	– 2 agosto 2012 – 30 marzo 2013 – 26 settembre 2013 – 16 dicembre 2013 – 4 settembre 2014 – 16 novembre 2017 – 16 novembre 2017	/	/
<i>Dragon Quest XI</i>	– Nintendo 3DS – PlayStation 4 – Microsoft Windows – Nintendo Switch	– 29 luglio 2017 – 29 luglio 2017 – 4 settembre 2018 – 27 settembre 2019	– / – 4 settembre 2018 – 4 settembre 2018 – 27 settembre 2019	– / – 4 settembre 2018 – 4 settembre 2018 – 27 settembre 2019

*Tabella 1. Le date di uscita con le relative console.*¹²

Osservando la *Tabella 1*, è possibile constatare che molte versioni dei *Dragon Quest* restano esclusive giapponesi, nonostante il successo che la serie riscuote nei mercati statunitense ed europeo. Il decimo capitolo, ad esempio, non è mai approdato fuori dal Giappone, allo stesso modo le versioni *remake* per *PlayStation 4* e *Nintendo 3DS* dei primi tre sono rimaste nel loro Paese natale. Anche la versione per *Nintendo 3DS* di *Dragon Quest XI*, l'ultimo capitolo ad oggi, resta un'esclusiva giapponese, nonostante le altre versioni dello stesso siano state localizzate per i mercati esteri. Il motivo è probabilmente legato a scelte di marketing volte a garantire maggiori vendite per determinate console. Siccome i costi di localizzazione sono spesso impegnativi, si è optato per limitare alcune versioni, a favore di una maggiore qualità in quelle che invece sono state esportate.

Forse è questo connubio di motivi che ha reso la localizzazione occidentale dei *Dragon*

¹² Fonti riportate nella sezione *Sitografia* dell'elaborato.

Quest tanto riconoscibile. Davanti a una lingua come il giapponese, che differenzia i registri al punto che un nativo può capire immediatamente se il parlante è un uomo o una donna, i localizzatori hanno tentato di ovviare alle differenze linguistiche tramite scelte traduttive legate all'accennato concetto di *transcreation*, giacché risulta ben più complesso limitarsi alla nozione di “traduzione” come intesa nella sua accezione tradizionale. La versione italiana dei *Dragon Quest*, come menzionato nell'Introduzione, presenta infatti dialetti, lingue “ibride” che uniscono l'italiano a lingue straniere, e altre scelte creative e singolari. Si tratta dunque un caso unico nel suo genere, in quanto si è a tutti gli effetti plasmato un mondo di gioco pieno di peculiarità linguistiche. Prima di approfondire la questione, tuttavia, è opportuno specificare cosa si intenda per “localizzazione” e “traduzione”, e definire il concetto di *transcreation*, che come si vedrà si sposa molto meglio con l'argomento centrale del presente elaborato.

Capitolo 2

Traduzione, localizzazione e *transcreation*

Il processo di traduzione dei videogiochi ha accompagnato il medium sin dai suoi albori, evolvendosi di pari passo. I primi videogiochi, titoli quali *Spacewar* (1961) e *Pong!* (1972), sviluppati rispettivamente da un gruppo di studenti del MIT e da Atari, non presentavano elementi testuali sufficienti da rendere necessario un vero e proprio lavoro di localizzazione. Come riportato nello scorso capitolo, però, i giochi di ruolo sviluppati in Giappone rivoluzionarono il panorama videoludico, poiché la loro enorme componente narrativa segnò la necessità di lavori di traduzione a 360 gradi. La componente narrativo-testuale, infatti, corroborava l'esperienza del giocatore con dialoghi che garantivano una maggiore immersione nel mondo di gioco; su questo fronte l'industria ha assistito a una crescita esponenziale nel corso degli anni, con le case di sviluppo che hanno evoluto i propri prodotti tecnicamente ma soprattutto narrativamente.

Fino ad ora si è parlato, in modo abbastanza intercambiabile, di “traduzione” e “localizzazione” per intendere la trasposizione di un prodotto videoludico dalla lingua di partenza alla lingua del mercato di riferimento; esiste però una differenza tra i due termini? Secondo la Treccani, per “traduzione” si intende:

L'azione, l'operazione e l'attività di tradurre da una lingua in un'altra un testo scritto o anche orale.¹³

Per completezza, la definizione del verbo “tradurre” recita:

Volgere in un'altra lingua, diversa da quella originale, un testo scritto o orale, o anche una parte di esso, una frase o una parola singola.¹⁴

Stando a quanto sopra, la traduzione sarebbe un atto che mette in relazione due lingue e, nel caso di prodotti di cultura o di intrattenimento, consente a un pubblico più ampio di fruire di tale prodotto. La localizzazione come intesa in questo elaborato, invece, si prodiga di modificare un videogioco in minima o in larga parte per renderlo accessibile al mercato, o meglio, alla cultura in cui approda (Di Marco, 2007; Mandiberg, Stephen, 2009; 2). Tali modifiche possono riguardare anche elementi

¹³ Fonte: <http://www.treccani.it/vocabolario/traduzione/>

¹⁴ Fonte: <http://www.treccani.it/vocabolario/tradurre/>

extratestuali, quali immagini, suoni, o anche complete animazioni. A titolo esemplificativo, prima del rilascio europeo di *Pokémon Diamante e Perla* (2006), lo *sprite*¹⁵ del *Pokémon Registeel* (visibile nella *Figura 2.*) è stato leggermente modificato perché sembrava eseguire il saluto nazista¹⁶.



Figura 2. A sinistra lo *sprite* giapponese e americano, a destra quello europeo.¹⁷

In questo caso l'adattamento ha riguardato un'immagine, il comparto grafico quindi, ed è stato atto a evitare controversie in Europa in modo da garantire a tutti i potenziali giocatori un'esperienza di gioco con il minor numero di elementi potenzialmente disturbanti.

Un caso simile riguarda anche un franchise che, più che per i videogiochi, è diventato famoso per il gioco di carte ad esso correlato. Trattasi di *Yu-Gi-Oh!*, un gioco di carte collezionabili che deve la sua nascita alla serie manga di Kazuki Takahashi e pubblicata dal 1996 al 2004 nel settimanale per ragazzi *Weekly Shōnen Jump*. Brand di grande successo, periodicamente vengono disegnate e distribuite nuove carte da gioco che ampliano la collezione esistente. Spesso però esse subiscono leggere modifiche nei loro disegni, come è il caso, tra le tante, della carta *Giovane Maga Nera*, la cui versione americana (e quindi internazionale) ha rimosso il pentagramma inciso nella gemma che aveva sul petto, che poi ha assunto una semplice colorazione rossa, e ne ha ridotto il seno, come visibile nella *Figura 3.*

¹⁵ Trattasi di un'immagine bidimensionale usata in ambito informatico e videoludico per rappresentare vari elementi.

¹⁶ Fonte: <https://wiki.pokemoncentral.it/Registeel#Curiosit.C3.A0>

¹⁷ Fonte: <https://www.weirdworm.com/7-weak-controversies-surrounding-the-pokemon-games/>



Figura 3. Disegno giapponese a sinistra, americano/internazionale a destra.¹⁸

In questo caso il processo di localizzazione è stato volto a eliminare qualsiasi elemento religioso e, essendo *Yu-Gi-Oh!* un brand distribuito anche a bambini, limitare fattori troppo sessualmente espliciti. Benché interventi di questo tipo siano spesso opinabili e criticati come censura¹⁹, sono comunque esemplificativi nel mostrare come la localizzazione non sia un semplice equivalente della traduzione, ma si occupi di collocare un determinato prodotto tenendo conto della cultura di arrivo e delle relative convenzioni.

Tuttavia, sebbene siano stati condotti studi relativi al confine tra “localizzazione” e “traduzione”, alla fine risulta difficile identificare una differenza chiara e concreta (O’Hagan, Mangiron, 2013; 327). Si opta spesso per categorizzare il lavoro dei localizzatori di videogiochi nella “traduzione creativa”, espressione accademicamente nota come *transcreation*, in riferimento alla relativa libertà di cui godono. Il termine *transcreation* è forse più adatto ai fini di questo elaborato, in quanto sottintende una notevole presenza dell’azione umana, la quale sfrutta la libertà che può avere grazie alla natura stessa dei videogiochi per compiere scelte spesso non standardizzate, poco convenzionali e, a tratti, imprevedibili (O’Hagan-Mangiron, 2013; 107); la nozione di “traduzione” o di “localizzazione”, al contrario, tende a oscurare la figura dell’essere umano dietro il lavoro. La *transcreation* consiste nel ricreare completamente un concetto espresso nella lingua originale, per questo è spesso utilizzata durante le campagne marketing di un prodotto. Secondo questo ragionamento, l’idea di traduzione creativa è applicabile pienamente al mondo della

¹⁸ Fonte: <https://goboiano.com/20-times-yu-gi-oh-cards-censored/>

¹⁹ Molti utenti su Internet continuano tutt’oggi a discutere di queste scelte:

- https://www.reddit.com/r/yugioh/comments/7p9iiz/card_censorship/
- https://www.reddit.com/r/yugioh/comments/7onzed/who_censors_yugioh_cards_now/

localizzazione videoludica, giacché spesso richiede ai localizzatori di avere molta inventiva nel trasporre alcuni elementi dei videogiochi. Questo è il motivo per il quale si è deciso di prendere in esame proprio *Dragon Quest*, in quanto presenta diverse peculiarità traduttive che sono interessanti da studiare, soprattutto se rapportate all'originale giapponese. Il prossimo, breve capitolo fungerà da introduzione all'analisi vera e propria, in quanto illustrerà concretamente gli obiettivi dell'elaborato e le modalità con cui è stato condotto lo studio.

Capitolo 3

Obiettivi dell'elaborato e modalità

3.1. Obiettivi

Il presente capitolo funge da intermezzo tra la parte discorsiva e quella relativa alla vera e propria analisi. L'obiettivo principale dello studio della localizzazione italiana di *Dragon Quest* è verificare l'eventuale presenza di un filo conduttore che accomuni le scelte compiute dai localizzatori nell'affrontare le differenze linguistiche esistenti tra il giapponese e l'italiano. Inoltre, l'elaborato vuole costituire un contributo (per quanto minimo) al campo della Scienza della Traduzione (*Translation Studies*), e in particolar modo allo studio della localizzazione dei videogiochi, giacché spesso è proprio da essi che nascono i casi più interessanti da osservare.

3.2. Struttura e modalità

Per motivi di familiarità con i titoli, l'analisi verterà intorno alle versioni per *Nintendo DS* di *Dragon Quest IV* (ITA: 2008), *Dragon Quest V* (ITA: 2009), *Dragon Quest VI* (ITA: 2011) e *Dragon Quest IX* (ITA: 2010). Il capitolo si suddividerà in tre sottosezioni: una dedicata ai dialoghi che presentano dialetti italiani, una con dialoghi che mostrano "lingue ibride" tra l'italiano e lingue straniere, e un'ultima con dialoghi che non rientrano in nessuna di queste due categorie. I testi sono stati presi da appositi video *YouTube*, di cui sarà possibile visionare il link e il minutaggio nelle note a piè di pagina e nella *Sitografia* apposita. In ogni sottosezione le versioni italiana e giapponese saranno raggruppate in una tabella, con tanto di trascrizione del giapponese secondo il sistema Hepburn. A livello strutturale, l'analisi considererà il genere e l'età del parlante, il suo stato sociale e il rapporto con l'interlocutore, giacché è sulla base di questi fattori che la lingua giapponese presenta differenze sostanziali nel come articola una frase. Dopo ogni tabella, infine, sarà presentata una discussione scaturita dall'analisi comparata delle due versioni.

Capitolo 4

Analisi della localizzazione italiana

Il presente Capitolo costituisce la parte focale dell'elaborato. Come menzionato in precedenza, esso verterà intorno all'analisi e alla discussione di alcuni dialoghi tratti dai titoli della serie *Dragon Quest* menzionati nel precedente Capitolo. Data la caratteristica tipica del giapponese di differenziare notevolmente il proprio linguaggio in base al genere, all'età, alla classe sociale del parlante, al rapporto con l'interlocutore e al contesto in cui è inserita una determinata conversazione, l'analisi vuole scoprire se la localizzazione in questione può essere annoverata tra i casi di *transcreation*.

Nel Capitolo 2 si è definito il concetto anche con l'espressione italiana di "traduzione creativa", poiché necessita di una maggiore creatività nel lavoro di traduzione e/o localizzazione. Seguendo questo filo conduttore, si possono individuare tre differenti tendenze traduttive nei *Dragon Quest*: l'uso di dialetti, di "ibridi" tra l'italiano e lingue straniere, e un'ulteriore tendenza che non rientra nelle due categorie citate.

4.1. Dialetti

La prima tendenza traduttiva della presente analisi riguarda l'uso dei dialetti per adattare i dialoghi. Nello specifico, nel caso in esame saranno presenti quattro esempi di dialoghi, tre dei quali mostreranno il dialetto toscano, mentre l'ultimo il romano.

*Ehilà! 'Un so chi siete, ma 'un potevate sceglie' un momento migliore pe' arriva'! So' venuto hui pe' spenge' huella fiamma malefiha che brucia 'ncima a i'ffaro. Solo che huesti mostri mi stanno dando del filo da torce', e 'un riesco a sali' fino a lassù! Forse chiedo troppo, ma non è che ci potete anda' voi a risolve' la faccenda? [...]*²⁰

おお! どなたかは知らないがちょうどよい所へ来てくれました! この灯台にともっている邪悪な炎を消すつもりでここまで来たのですが…… 魔物たちが強くてこれ以上進めなかったのです。お願いします! わたしに代わって邪悪な炎を消してきてはくれませんか? [...]

²¹

²⁰ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 4:45-5:01: <https://www.youtube.com/watch?v=PjAqyOgtz9E&list=PL0E79D68F2587B9BA&index=42>

Oo! Donataka wa shiranai ga chōdo yoi tokoro e kite kuremashita! Kono tōdai ni tomotteiru jaakuna honō o kesu tsumori de koko made kita no desu ga... Mamonotachi ga tsuyokute kore ijō susumenakatta no desu. Onegai desu! Watashi ni kawatte jaakuna honō o keshitekite wa kuremasen ka? [...]

Tabella 2. Dialogo di Baldo Baldini, personaggio di Dragon Quest IV.

Il dialogo presentato nella *Tabella 2.* vede il personaggio di *Baldo Baldini*, uomo di mezza età che si occupa di commerciare armi, interagire per la prima volta con il protagonista. In italiano la sua peculiarità è una pronuncia spiccatamente toscana: il dialetto è reso tramite troncamenti (“*Un so chi siete, ma ‘un potevate sceglie’ un momento migliore pe’ arriva!’*”) e aspirazioni delle lettere *c* e *q* (“*hui*”, “*malefiha*”) così da emulare il più possibile il parlato.

La versione giapponese, al contrario, non presenta inflessioni dialettali di alcun tipo, ed è invece molto standard e formale. Il dialogo sia apre con il pronome *どなたか* (*donataka*), un modo rispettoso per rivolgersi a uno sconosciuto. Allo stesso modo, frequente è l’utilizzo della forma *ですます* (*desumasu*) dei verbi, una coniugazione che denota formalità e distacco tra i parlanti. A titolo esemplificativo, le frasi “*どなたかは知らないがちょうどよい所へ来てくれました* (*Donataka wa shiranai ga chōdo yoi tokoro e kite kuremashita*),” e “*この灯台にともっている邪悪な炎を消すつもりでここまで来たのですが……* (*Kono tōdai ni tomotteiru jaakuna honō o kesu tsumori de koko made kita no desu ga...*)” contengono *くれました* (*kuremashita*), passato di *くれます* (*kuremasu*), verbo ausiliare che indica un’azione eseguita per qualcun altro, e *です* (*desu*, *essere*) nelle loro forme estese. Esse vengono utilizzate prevalentemente in contesti formali, o comunque tra parlanti che non godono di un elevato livello di intimità. Come ulteriore prova di quanto detto, riprendendo il secondo segmento di cui sopra è possibile fare un’ulteriore osservazione: il verbo *です* (*desu*), inserito nel composto *来たのです* (*kita no desu*), fa parte della costruzione *んです* (*-n desu*), il cui utilizzo principale è spiegare o confermare un enunciato. Il

²¹ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 8:06-8:19: <https://www.youtube.com/watch?v=dkRXU73OxLg&list=PL9XCAG5E43SYwQTguZp-JjPh8tqrI19jL&index=21>

motivo per cui il costrutto si presenta nella forma 来たのです (*kita no desu*) anziché 来たんです (*kita n desu*) è perché la prima è perlopiù letteraria, per cui se utilizzata in un dialogo o in una conversazione ha un’accezione molto più formale.

Alla luce di quanto detto, risulta esservi una differenza di registri abbastanza evidente tra le versioni italiana e giapponese; è opportuno anche menzionare che, a differenza del giapponese, in italiano i registri formale e informale non vengono utilizzati allo stesso modo. Il giapponese fa infatti della differenziazione dei suoi stili una caratteristica portante della costruzione di una frase, ed è infatti uno degli elementi linguistici più difficilmente rendibili in traduzione. Per questa ragione, nel caso del personaggio di *Baldo Baldini* il dialetto toscano ha arricchito il suo linguaggio di una simpatia e una caratterizzazione assenti in giapponese, ma ha altresì prodotto un’immagine del suo modo di esprimersi molto diversa dall’originale.

Ma che voi dormi’ fino a i’ttramonto? Lo sai bene che se arrivi ancora in ritardo al tramonto i’ccapo s’arrabbierà a bestia! Un sei altro che un buono a nulla, Baldo Baldini! Mentre te tu dormivi, t’ho preparato i’ceestino con il pranzo. Eccolo qua. Ora fila di corsa al lavoro ed evita d’anda’ ‘ngiro a fa’ i’bbighellone! Ha’ capito? Vai!²²

あなたいつまで寝てるの？早くお店に行かないとまた親方にしかられるわよ。ねえあなたったら……。やっと起きたわね。はいこれお弁当。家を出たら寝ぼけないでまっすぐ西に歩くなよ。じゃあ今日もがんばってきてね。²³

Anata itsu made neteru no? Hayaku omise ni ikanai to mata oyakata ni shikareru wa yo. Nee anatattara... Yatto okita wa ne. Hai kore obentō. Ie o detara nebokenai de massugu nishi ni aruku na yo. Jaa kyō mo ganbatte ne.

Tabella 3. Dialogo tra Baldo Baldini e la moglie, Dragon Quest IV.

Nella *Tabella 3.* soprariportata è presente un ulteriore esempio di dialetto toscano come scelta traduttiva. Sebbene coinvolga il medesimo personaggio (che stavolta non è il parlante, bensì l’interlocutore), è diverso dal precedente in entrambe le lingue. Come per il dialogo nella *Tabella 2.*, anche qui la pronuncia toscana è stata riproposta con l’utilizzo di troncamenti (“*Ma che voi dormi’*”

²² Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 0:52-1:13: https://www.youtube.com/watch?v=1CmRCm_x0b8&list=PL0E79D68F2587B9BA&index=20

²³ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 17:14-17:33: <https://www.youtube.com/watch?v=NexhwN6EU7Y&list=PL9XCAG5E43SYwQTguZp-JjPh8tqrII9jL&index=9>

fino a i'ttramonto?"); tuttavia, siccome la conversazione avviene tra marito e moglie e quindi presuppone un alto grado di intimità tra i parlanti, sono state inserite espressioni tipiche del parlato come: “[...] *se arrivi ancora in ritardo [...] i'ccapo s'arrabbierà a bestia*”, “[m]entre **te tu** dormivi” oppure “[...] *evita d'anda' 'ngiro a fa' i'bbighellone*”. La versione italiana ha però attribuito alla donna un tono spazientito, come testimoniato dalle frasi “[u]n sei altro che un buono a nulla, Baldo Baldini!” e “[h]a' capito? Vai!”, sfumatura che in giapponese non sembra trasparire.

L'originale mostra sin da subito il livello di intimità tra i due parlanti con l'uso di あなた (*anata*), pronome corrispondente all'italiano “tu”, ma che in questo caso è traducibile piuttosto come “caro”. In giapponese i pronomi personali sono usati raramente tra sconosciuti perché troppo diretti, e si predilige invece rivolgersi all'interlocutore usandone il nome o il cognome; il pronome あなた (*anata*), proprio in virtù della sua accezione diretta, è diffuso principalmente tra coppie sposate. Vi sono poi alcuni elementi che mettono in evidenza il genere del parlante: le particelle わよ (*wa yo*) in “早くお店に行かないとまた親方にしかられるわよ。 (*Hayaku omise ni ikanai to mata oyakata ni shikareru wa yo*)” e わね (*wa ne*) in “やっと起きたわね。 (*Yatto okita wa ne*)” sono infatti tipiche del linguaggio femminile. Riguardo a quest'ultimo segmento vi è un'ulteriore considerazione da fare: la controparte italiana è la già citata “[u]n sei altro che un buono a nulla, Baldo Baldini!”, frase che appare detta con un tono spazientito. L'originale giapponese è traducibile letteralmente come “finalmente ti sei svegliato”, e sebbene possa celare un'accezione simile a quella resa in italiano (l'avverbio やっと (*yatto*) può infatti indicare una certa urgenza), non lascia trasparire il medesimo tono severo che invece è attribuito alla donna nell'adattamento.

Per concludere, a differenza del caso precedente in cui vi era una differenza di registri notevole tra l'originale e l'italiano, in quello in esame i localizzatori hanno conservato un livello di intimità simile a quello dell'enunciato giapponese, nonostante abbiano leggermente alterato il tono con cui è stato inteso il dialogo originale.

Maremma frahassona, ma che 'll'è huesta haciara?! Te devi esse' novo di huì... Guarda, hapisco che avresti fatto volentieri a meno di veni' 'nvahanza huì dentro, ma lamentarti 'un ti servirà a nulla. Ascolta me: se voi ave' hualche speranza di resiste' 'nquest'inferno, ti honviene risparmià' le forze... Cerca di dormi' un po', finché ne hai la possibilità. Huì i momenti di tranquillità son rari, e 'un durano mai troppo a lungo...²⁴

おいドタバタうるせえぞ! ちったあしずかにしやがれ。.....どうやら新入りみたいだな。こんなことに連れてこられて不安な気持ちはわかるがまあ落ち着けよ。ここはムダな体力使ってるヤツからおっ死んじまう場所だからな。今日のところはもうねとけ。明日の朝は早いぜ。²⁵

Oi dotabata urusee zo! Chitta shizuka ni shiyagare. ... Dō yara shin'iri mitai da na. Konna koto ni tsurete korarete fuanna kimochi wa wakaruga maa ochitsuke yo. Koko wa mudana tairyōkutteru yatsu kara osshinjinmau basho dakara na. Kyō no tokoro wa mō netoke. Ashita no asa wa hayai ze.

Tabella 4. Dialogo di Rocko, personaggio di Dragon Quest IX.

Il dialogo nella *Tabella 4*. ripropone nuovamente il dialetto toscano, ma si differenzia ulteriormente dai due precedenti. Il parlante è *Rocko*, un uomo di circa trent'anni che si occupa di pilotare un treno magico. Nella versione italiana il toscano è stato riportato, ancora una volta, tramite troncamenti (“*Te devi esse' novo di huì...*”, “[...] *se voi ave' hualche speranza di resiste' n'quest'inferno, ti honviene risparmià' le forze...*”) e aspirazioni delle lettere *c* e *q* (“*huesta haciara*”, “*hapisco*”, “*hualche*”). Un altro dettaglio interessante inserito per rendere chiaro l'uso del toscano è l'esclamazione iniziale, “*Maremma frahassona*”. Il termine “*maremma*”, oltre a far riferimento a una vasta area geografica della Toscana, è spesso usato dai parlanti della regione come esclamazione all'interno di svariati contesti; nei *Dragon Quest*, per riproporre questa caratteristica, i localizzatori sono soliti utilizzare, per i personaggi che usano il toscano, il termine “*maremma*” unito a uno relativo a un contesto specifico, e il caso di *Rocko* è esemplificativo in tal senso.

La versione giapponese presenta un ennesimo livello di differenziazione stilistica in base al parlante. Il linguaggio di *Rocko* è tipico di una persona brusca, che utilizza lo stile informale a prescindere dalla situazione. Già nella prima frase, “おいドタバタうるせえぞ! (*Oi dotabata*

²⁴ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 0:14-0:37: <https://www.youtube.com/watch?v=DQNaChZuKD0&list=PLzj6tttCwWOzn3LOboTR8XdG-uOggPxQM&index=32>

²⁵ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 1:26:39-1:26:58: <https://www.youtube.com/watch?v=RJPyqk70oKM&list=PLOZOho2RXG3ygh1eaQ0-V8kk8o1L7bx1&index=12>

urusee zo!)”, è possibile fare alcune osservazioni che rendono subito chiara la sua natura. L’aggettivo in grassetto うるせえ (*urusee*) è una variante dello standard うるさい (*urusai*) usata tra amici o comunque in contesti colloquiali; questo tipo di inflessione riguarda verbi e aggettivi che terminano in *-ai* e *-oi*, la cui parte finale si trasforma in *-ee*. Se utilizzata liberamente, tuttavia, un nativo giapponese la ritiene piuttosto offensiva, o in generale brusca, soprattutto se combinata alla particella finale ぞ (*zo*). Usata prevalentemente da uomini per enfatizzare un’affermazione, può risultare inappropriata in quanto appare molto autoritaria e incisiva; simile in tal senso è la particella ぜ (*ze*). *Rocko* utilizza anche な (*na*), simile a ね (*ne*) in quanto serve a cercare una conferma o un accordo con l’interlocutore, ma se usata nel linguaggio maschile può avere connotazioni offensive. Allo stesso modo, l’uso di たゞ (*da*), forma piana²⁶ di です (*desu*), nella frase “どうやら新入りみたいだな (*Dō yara shin’iri mitai da na*)”, è diffuso in particolar modo tra gli uomini.

Nella seconda frase, “ちったあしずかにしやがれ。 (*Chitta shizuka ni shiyagare.*)”, è presente un altro elemento caratteristico di un linguaggio mascolino e rozzo: la forma imperativa しやがれ (*shiyagare*). Questo verbo è un caso particolare, in quanto è formato da due parti: し (*shi*), radice di する (*suru, fare*), e l’ausiliare やがる (*yagaru*), una sorta di suffisso che esprime in modo brusco e offensivo (in questo caso) disapprovazione verso le azioni di una persona. La forma imperativa di questo costrutto verbale è quindi un’esortazione incisiva e diretta, che però nella vita reale verrebbe vista come una grave mancanza di rispetto. Sommariamente, dunque, la frase è rendibile in italiano come segue: “E calmati un po’, che diavolo.”. Nel dialogo in questione *Rocko* fa spesso affidamento alla forma piana imperativa (落ち着け, ねとけ (*ochitsuke, netoke*)), ragion per cui le sue frasi appaiono come veri e propri ordini, anziché come semplici consigli.

L’ultimo elemento che verrà preso in analisi in questo dialogo è il verbo おっ死んじま

²⁶ Corrisponde alla forma verbale che si trova nel dizionario, ed è usata in contesti informali o in specifici costrutti verbali.

う (*osshinjimai*) nella frase “ここはムダな体力使ってるヤツからおっ死んじまう場所だからな (*Koko wa mudana tairyōkutteru yatsu kara osshinjimai basho dakara na*)”. La forma verbale proposta è una variante di 死んでしまう (*shinde shimau*), un costrutto verbale formato da una coniugazione del verbo 死ぬ (*shinu, morire*) unito all’ausiliare しまう (*shimau*), utilizzato per esprimere involontarietà, finalità o rimpianto. La frase riportata può essere tradotta nel seguente modo: “*Se sprechi le tue energie in questo posto morirai*”. La forma おっ死んじまう (*osshinjimai*) vuole suggerire una morte accidentale causata da uno sforzo eccessivo, ma nel dialogo si presenta in una sua forma contratta, che rappresenta un modo da parte degli scrittori giapponesi di avvalorare il linguaggio diretto, mascolino e offensivo del personaggio. Inoltre, il pronome ヤツ (*yatsu*), mostrato anche nel prossimo dialogo, è indice di un linguaggio molto brusco e tipico del parlato maschile, ma non necessariamente offensivo. Come si è visto, però, la versione italiana non dà a *Rocko* la medesima connotazione burbera, anzi, il dialetto mitiga notevolmente il suo linguaggio.

- *Questa proprio non me la spiego... Come mai il rapitore ha preso di mira solo i membri della nostra banda?!*

- *Non lo so, però sospetto che il rapitore sia un fantasma...*

- *Balle! I fantasmi non esistono! Il rapitore è una persona in carne e ossa! Comunque, ho il sospetto che il prossimo a sparire sarà Fredo. Ehi, Fredo! Che fai se vengono a portarti via?*

- *Portammi via ammè?! Ce provassero! Je sparo 'na scarica de cazzottoni che nun s'a scordeno finché campeno!*

- *Fredo, sei grande! Così si fa! Ma... Siamo sicuri che si può prendere a cazzotti un fantasma...?*²⁷

— ったく納得できねえ。オレたちの仲間ばかりさらわれるなんておかしいぜ。

— なああれってマジかな？ ゆうれいがさらうってやつ。

— あんなのただのウワサだって。そんなんでもビクビクすんなよ。それよりモザイオさ。次の標的はおまえかもよ？ ゆうかい犯が来たらどうするよ？

— へっへっへ！ 上等だぜ！ やれるもんならやってみろってんだ。そんなやつ返りうちにしてやるって。

²⁷ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 8:34-9:10: <https://www.youtube.com/watch?v=viy9Xq4ToBw&list=PLzj6tttCwWOzn3LOboTR8XdG-uOgqPxQM&index=25>

— さっすがモザイオ! やっぱたよりになるぜ!²⁸

- *Ttaku nattoke dekinee. Oretachi no nakama bakkari sarawareru nante okashii ze.*

- *Na arette maji ka na? Yūrei ga sarautte yatsu.*

- *Anna no tada no uwasa datte. Sonnan de bikubiku sunna yo. Sore yori Mozaio sa. Tsugi no hyōteki wa omae kamo yo?*

Yūkai han ga kitara dō suru yo?

- *He he he! Jōtō da ze! Yarerumon nara yattemirotten da. Sonna yatsu kaeriuuchi ni shite yarutte.*

- *Sassuga Mozaio! Yappa tayori ni naru ze!*

Tabella 5. Dialogo tra studenti dell'Accademia Studiorum, Dragon Quest IX.

La Tabella 5. di cui sopra riporta l'ultimo dialogo della presente sottosezione del Capitolo 4. Trattasi di una conversazione tra alcuni studenti dell'Accademia Studiorum, di conseguenza i parlanti sono adolescenti della stessa cerchia di amici. La versione italiana non presenta troppi elementi di cui discutere: solo uno degli studenti si esprime diversamente dagli altri, ovvero usando una pronuncia romana, mentre gli altri utilizzano un italiano standard informale, ma non propriamente colloquiale se non nell'uso di termini quali “balle” e “cazzotti” in due occasioni. La pronuncia romana è stata riprodotta principalmente sostituendo la lettera *e* alla *i* in tutte le particelle del discorso presenti nel dialogo (“[p]ortamme via ammè”, “[c]e provassero”, “[j]e sparo ‘na scarica de cazzottoni”). Attraverso questo dialetto, i localizzatori hanno voluto dare al ragazzo una caratterizzazione virile e sicura di sé, probabilmente seguendo lo stereotipo legato al romano. La controparte giapponese di questo dialogo, “上等だぜ! やれるもんならやってみろってんだ (Jōtō da ze! Yarerumon nara yattemirotten da)”, ha un tono simile alla versione localizzata. Presenta la particella ぜ (*ze*) e だ (*da*), forma piana del verbo です (*desu*, *essere*), che come già visto sono usate soprattutto nel linguaggio maschile. L'intero segmento è inoltre una sorta di sfida che viene lanciata dal personaggio, per cui i localizzatori sono stati fedeli al testo di partenza, ma hanno attuato una forma di *transcreation* nell'uso del dialetto.

²⁸ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 29:28-29:51: <https://www.youtube.com/watch?v=K2eqBwx8kN0&list=PLOZOho2RXG3ygh1eaQ0-V8kk8o1L7bx1&index=9>

Tornando all'inizio del dialogo giapponese, già solo la prima parola permette di capire che la conversazione avviene tra adolescenti: *ったく* (*ttaku*) è un'abbreviazione colloquiale di *まったく* (*mattaku*), un avverbio traducibile come “proprio”; infatti, l'intera prima frase, “*まったく納得できねえ* (*Ttaku nattoku dekinée*)”, nella localizzazione è diventata “[q]uesta **proprio** non me la spiego”. Similmente a quanto detto nel dialogo della *Tabella 4.* per l'aggettivo *うるせえ* (*urusee*), anche qui vi è un caso simile: il verbo in grassetto *できねえ* (*dekinée*) è una variante colloquiale di *できない* (*dekinai*), forma negativa di *できる* (*dekiru*), a sua volta potenziale del verbo *する* (*suru*, *fare*). Subito dopo è usato il pronome *オレたち* (*oretachi*, *noi*), formato da *オレ* (*ore*, *io*), variante molto mascolina di *私* (*watashi*, *io*), e *たち* (*tachi*), suffisso che indica pluralità. Il pronome *オレ* (*ore*) è molto diffuso tra i giovani perché conferisce un tono più virile all'enunciato, ma è inadatto ai contesti più formali. Inoltre, alla fine della seconda frase (“*オレたちの仲間ばかりさらわれるなんておかしいぜ* (*Oretachi no nakama bakkari sarawareru nante okashii ze*)”) è presente la particella *ぜ* (*ze*), che come accennato è usata nel parlato maschile per enfatizzare un'affermazione.

Nella frase immediatamente successiva è poi inserito l'avverbio *マジ* (*maji*), forma slang di *本当* (*hontō*, *davvero*), molto popolare tra gli adolescenti, che contribuisce ulteriormente a dare al dialogo una caratterizzazione giovanile. Anche il pronome *やつ* (*yatsu*) nella frase “*ゆうれいがさらうってやつ* (*Yūrei ga sarautte yatsu*)” è molto colloquiale, anzi, in base al contesto può anche avere un valore dispregiativo. Solitamente *やつ* (*yatsu*) è usato in riferimento a persone, da qui la possibile connotazione negativa, ma anche in generale a oggetti e situazioni. In questo caso, infatti, l'intera frase è traducibile sommariamente come segue: “*Il fatto che c'è un fantasma che rapisce le persone.*”.

La frase “*そんなんでもビクビクすんなよ* (*Sonnan de bikubiku sunna yo*)” contiene

un altro colloquialismo: il verbo すんな (*sunna*) è una contrazione di するな (*suru na*), forma piana imperativa negativa di する (*suru, fare*), ed è utilizzata spesso tra adolescenti coetanei. Poco dopo il segmento riportato vi è il pronome おまえ (*omae*) che, analogamente al già analizzato あなた (*anata*), corrisponde all'italiano "tu". A differenza di あなた (*anata*), tuttavia, おまえ (*omae*) è usato principalmente nel linguaggio maschile e può anche avere valore dispregiativo.

Il punto conclusivo che verrà analizzato in questa sottosezione riguarda un altro curioso caso di *transcreation*. In italiano l'ultimissimo segmento della *Tabella 5*. è il seguente: "Fredo, sei grande! Così si fa! Ma... Siamo sicuri che si può prendere a cazzotti un fantasma...?"; in giapponese, invece, si presenta in questo modo: "さっすがモザイオ! やっぱたよりになるぜ! (*Sassuga Mozaio! Yappa tayori ni naru ze!*)". La prima parte della versione italiana è una corrispondenza quasi letterale dell'originale, ma le due versioni si discostano subito nella seconda. Laddove in giapponese vi è un semplice "やっぱたよりになるぜ! (*Yappa tayori ni naru ze!*)", che equivale a "Si può proprio contare su di te!", la localizzazione inserisce una battuta, "Ma... Siamo sicuri che si può prendere a cazzotti un fantasma...?", completamente assente nel testo di partenza. Non è chiaro il motivo per cui sia stata fatta una simile scelta traduttiva, ciononostante questo non è l'unico caso in cui i localizzatori hanno optato per l'aggiunta di alcune linee di dialogo per dare una specifica caratterizzazione a un personaggio o a una situazione.

I dialoghi presi in esame in questa sottosezione sono serviti soprattutto a introdurre la varietà linguistica giapponese e la scelta peculiare dei localizzatori di usare dialetti italiani in alcuni adattamenti. Come si è constatato, non necessariamente la scelta dello stesso dialetto, il toscano in questo caso, ha avuto un filo conduttore. I tre personaggi analizzati sono infatti molto diversi tra loro: il primo è un uomo di mezza età che si occupa di rivendere armi, il secondo è la moglie del suddetto personaggio, il terzo è un uomo sui trent'anni che pilota un treno magico. Trattasi di personaggi che appartengono a classi sociali simili, ma che nonostante questo in giapponese hanno

linguaggi completamente diversi. L'ultimo dialogo riguarda invece una conversazione tra ragazzi, e la versione giapponese è ancora una volta completamente diversa dalle tre precedenti. In questo caso l'uso del romano per un singolo personaggio è giustificato dal fatto che, essendo tale dialetto associato a uno stereotipo di "virilità", si è voluto riprodurre la medesima caratterizzazione che questi ha in originale.

Nella prossima sottosezione si osserveranno quelle che in questo elaborato sono definite "lingue ibride", vale a dire fusioni tra l'italiano e altre lingue, e si tenterà di effettuare un'altrettanta analisi comparata per verificare se siano presenti altri casi di *transcreation*.

4.2. Lingue ibride

L'espressione "lingua ibrida", presentata più volte nel corso dell'elaborato, si riferisce a un italiano che presenta alcune caratteristiche di altre lingue. Possono essere fonetiche e/o grammaticali, come nel caso dell'italiano-russo della *Tabella 6*. e dell'italiano-portoghese della *Tabella 8*., oppure presentare intere parole o espressioni appartenenti ad un'altra lingua, come mostrato dall'italiano-spagnolo della *Tabella 7*..

*Alena! Dovresti essere più aggraziata. Tua madre aveva animo cuosì sensibile... In qualità di tutore di figlia di Zar, come puosso presentarmi davanti a tuo padre, se continui a usare maniere così puoco regali?*²⁹

姫! 少しは女らしくしていただかないと。お亡くなりになったお妃さまはとても上品な方でしたのに。姫の教育係としてこのじいは王様に合わせる顔がありませんぞ。³⁰

Hime! Sukoshi wa onnarashiku shite itadakanai to. Onakunari ni natta okisaki-sama wa totemo jōhinna kata deshita no ni.

Hime no kyōiku kakari to shite kono jii wa ō-sama ni awaseru kao ga arimasenu zo.

Tabella 6. Dialogo di Boris, personaggio di Dragon Quest IV.

Il primo dialogo di questa seconda sottosezione appartiene a *Boris*, personaggio di *Dragon Quest IV*, un anziano consigliere di corte che funge da tutore di una principessa (tra l'altro

²⁹ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 2:28-2:44: <https://www.youtube.com/watch?v=VUSuUW0kFPM&list=PL0E79D68F2587B9BA&index=10>

³⁰ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 11:42-11:53: <https://www.youtube.com/watch?v=1lyleTWMi9o&list=PL9XCAG5E43SYwQTguZp-JjPh8tqrI9jL&index=5&t=0s>

una dei protagonisti). Sia *Boris*, sia i personaggi che vivono nella città-castello di *Zamoskva* si esprimono in un italiano che emula la pronuncia russa. Nel dialogo della *Tabella 6*, questa caratteristica è mostrata dall'aggiunta della vocale *u* in tutte le parole che includono una *o* preceduta da consonante (*cuosì, puosso, puoco*), e dall'utilizzo delle preposizioni semplici anziché articolate nel segmento “[i]n qualità di tutore di figlia di Zar”, scelta volta a riproporre la difficoltà che i parlanti russi hanno nel memorizzare l'utilizzo degli articoli, totalmente assenti in russo. Proseguendo nell'analisi di questo segmento, i localizzatori hanno deciso di restare coerenti con il tema usando il titolo di “Zar” in riferimento al sovrano. Nella controparte giapponese della frase, “姫の教育係として [...] (**Hime no kyōiku kakari to shite [...]**)”, non si fa riferimento a uno “Zar”, bensì si usa il titolo di 姫 (*hime*), vale a dire “principessa”. Anche quando in giapponese si fa riferimento al sovrano in questione si usa il termine 王様 (*ō-sama*), che corrisponde all'italiano “re”, mancando quindi della connotazione zarista presente nella versione localizzata; l'uso del *kanji* per il suffisso *sama*³¹ (様), inoltre, mostra un alto livello di rispetto e riverenza che il personaggio prova nei confronti del sovrano.

La differenza più evidente tra l'originale e la localizzazione è ancora una volta il registro: basti pensare che nella localizzazione *Boris* si riferisce alla principessa, la *Zarina Alena*, con il suo nome proprio, mentre in giapponese utilizza il titolo, il già menzionato 姫 (*hime*). Lo stile dell'originale è informale, da qui l'informalità presente in italiano, ma il registro sottintende un alto grado di rispetto che invece nella versione localizzata non traspare. Oltre al già citato caso di 王様 (*ō-sama*), nel segmento “お亡くなりになったお妃さまはとても上品な方でしたのに。 (**Onakunari ni natta okisaki-sama wa totemo jōhinna kata deshita no ni.**)” vi sono ben tre elementi che avvalorano quest'affermazione: in due occasioni si usa il prefisso onorifico お (*o-*), particella linguistica che carica la parola a cui si unisce di un profondo grado di rispetto. Le due istanze in cui è presente, お亡くなりになったお妃さま [...] (**Onakunari ni natta okisaki-sama [...]**) sono

³¹ Il giapponese è pieno di suffissi onorifici che vengono posti alla fine di nomi propri, i quali indicano il grado di distanza tra i parlanti. Il più comune è *-san*, segno di rispetto che solitamente indica un basso grado di intimità, mentre il menzionato *-sama* è ancora più formale e rispettoso, soprattutto quando viene scritto con il *kanji*.

traducibili sommariamente come segue: “*L’onorevole regina scomparsa [...]*”. Il terzo elemento è 方 (*kata*), un sostantivo formale e rispettoso usato per rivolgersi a una persona. In questo caso, giacché *Boris* sta parlando di una regina morta tempo prima dell’inizio della storia, vuole onorarne la memoria colmando il suo enunciato di un’ulteriore dose di rispetto. In italiano tutte queste implicazioni sono mitigate notevolmente, se non completamente assenti. La controparte localizzata è infatti la semplice “[*t*]ua madre aveva animo cuosì sensibile...”, che sebbene a livello di contenuto non modifichi nulla dell’originale, non trasmette la stessa impressione che invece è evidente in originale.

L’ultimo elemento del dialogo che sarà analizzato si trova nel segmento finale, “姫の教育係としてこのじいは王様に合わせる顔がありませんぞ。 (*Hime no kyōiku kakari to shite kono jii wa ō-sama ni awaseru kao ga arimasenu zo.*)”. In esso è presente il termine ありません (*arimasenu*), forma negativa antica di あります (*arimasu*), verbo che indica la presenza di elementi inanimati o astratti. Trattasi di una forma non più utilizzata nel giapponese moderno, ma che è spesso vista in *anime*, manga e videogiochi che hanno come tema il Giappone antico, in quanto attribuisce una caratterizzazione arcaica che può essere utile per meglio contestualizzare determinati personaggi e/o ambientazioni. Un’interessante osservazione conclusiva, parzialmente slegata dal dialogo nella *Tabella 6.*, riguarda la citata *Zamoskva*, la città-castello in cui abita il personaggio in esame *Boris*. In originale chiamata サントハイム (*Santohaimu*), il nome italiano contiene la parola “*Moskva*”, che in russo (*Москва*) corrisponde alla capitale della Federazione Russa, Mosca. Nella localizzazione americana, invece, la città è chiamata *Zamoksva*, nome che all’interno contiene la parola “*zamok*”, termine russo (*замок*) per “castello”. È dunque lecito dedurre che i localizzatori nostrani abbiano preso spunto dalla versione americana del gioco per attribuire alla città, alla regione e ai personaggi un tema relativo alla Russia zarista³².

³² Come affermato qui: <https://dragon-quest.org/wiki/Zamoksva#Remake>

*Hola! ¿Ce conosciamo, señor? ¿Eh? No... No ce credo... No. ¡No es posible! ¡Chico! ¿Ma sei proprio tu? [...] ¡Si! ¡Sei tu! ¡Sei tu, chico! ¡Sei vivo! ¡Si, sei vivo! ¡Ay, que cosa buena! Lasciate guardare, chico... ¿Sabe? Somigli muchissimo a tuo padre. ¡Sei diventato un hombre muy grande ahora! [...] Pienso que tu l'abbia già escoperto, chico, ma tuo padre era el Rey de esto luego. ¡Tuo padre era el grande rey Russel de Denim! Ahora, però, sul trono de Denim siede su hermano, Alberto. Vamos, chico. Te porto da lui.*³³

はて? どちらさまでしたかな? ん? まさか……! もしかしたら……! もしやまさかっ! *Nome*³⁴坊っちゃん!? [...] やっぱり*Nome*坊っちゃんだ! まちがない! 生きて……生きていなさったんですね……。どれもっとよくお顔を見せてください。本当に……りっぱになられて…… [...] とにかく坊っちゃんが帰ってきたことをオジロン王に知らせなきゃ。すでにご存じでしょうがだんなさまは……パパスさまはこの国の王だったのです。今はパパスさまの弟オジロンさまが国王になられていますが。さあ坊っちゃん。私についてきてください。³⁵

*Hate? Dochira-sama deshita ka na? Mhm? Masaka...! Moshikashitara...! Moshi ya masaka! *Nome*-bocchan!? [...] Yappari *nome*-bocchan da! Machigai nai! Ikite... ikiteinasatta ndesu ne... Dore motto yoku okao o misete kudasai. Hontō ni... Rippa ni nararete... [...] Tonikaku bocchan ga kaette kita koto o Ojiron-ō ni shirasenakya. Sude ni gozonji deshō ga danna-sama wa... Papasu-sama wa kono kuni no ō datta no desu. Ima wa Papasu-sama no otōto Ojiron-sama ga kokuō ni nararete imasu ga. Saa bocchan. Watashi ni tsuite kite kudasai.*

Tabella 7. Dialogo di Sancho, personaggio di Dragon Quest V.

Il parlante del dialogo presente nella *Tabella 7*. è *Sancho*, un uomo di mezza età servitore di un re. Ispirato nel suo design al *Sancho Panza* del *Don Chisiotte* di Miguel de Cervantes³⁶ (cfr. *Figura 4*), per sottolineare questa caratteristica nella localizzazione italiana usa una lingua ibrida tra l'italiano e lo spagnolo. Chiari segni di questa scelta traduttiva sono termini spagnoli quali “*hola*”, “*señor*”, “*chico*”, “*hermano*” e segni di interpunzione invertiti per introdurre domande ed esclamazioni. Dal punto di vista del registro, la versione localizzata non si distingue per essere particolarmente formale. Nella primissima frase, quando *Sancho* non riconosce la

³³ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio **10:37-12:00**: <https://www.youtube.com/watch?v=aSIaKg8WzJM&list=PL6D0CF4340ADD9DA7&index=42>

³⁴ I *Dragon Quest*, come molti altri giochi di ruolo, danno la possibilità al giocatore di scegliere un nome per il proprio personaggio, che quindi solitamente non ne ha uno standard. Di conseguenza, quando i personaggi faranno menzione del nome del protagonista, nelle tabelle relative ai dialoghi sarà presente la dicitura *Nome*.

³⁵ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio **0:56-1:50**: https://www.youtube.com/watch?v=V9VB2TDzEc0&list=PLkDkv3_93q1T4jmjsJJkcMT27Q-if8uoN&index=25

³⁶ Fonte: <https://dragon-quest.org/wiki/Sancho#Trivia>

persona che ha di fronte (trattasi del protagonista), formula la sua domanda in un modo piuttosto informale per una conversazione con uno sconosciuto; il suo “¿Ce conosciamo, señor?” potrebbe infatti essere reso con un più formale “La conosco, per caso?”. Questa osservazione viene messa in risalto soprattutto se comparata all’originale giapponese. La domanda “どちらさまでしたかな? (*Dochira-sama deshita ka na?*)” è infatti una costruzione di rispetto che in giapponese viene usata per chiedere l’identità al proprio interlocutore. In particolare, il pronome *どちら* (*dochira*), seguito dal suffisso *さま* (*sama*), richiama un registro molto cortese e formale, che in italiano non è stato riproposto.

Subito dopo la frase di cui sopra, però, anche nell’originale vi è un abbassamento del registro. Sebbene mantenga lo stesso grado di rispetto che si evince dalla prima frase, *Sancho* in generale usa un registro più diretto e informale. Si rivolge a lui chiamandolo *坊っちゃん* (*bocchan*), un titolo onorifico attribuito ai figli di persone importanti, in quanto in questo caso il protagonista è figlio di un re; traducibile in italiano come “*signorino/giovane signore*”, è anche indice di rispetto. *Sancho* è però solito utilizzare la forma piana dei verbi: nel segmento “やっぱり *Nome*坊っちゃんだ! まちがない! (*Yappari *nome*-bocchan da! Machigai nai!*)” sono presenti *だ* (*da*), forma piana di *です* (*desu, essere*) e *ない* (*nai*), forma piana negativa del verbo *ある* (*aru, essere presente*). Nella parte immediatamente successiva, però, utilizza un verbo caratteristico della forma cortese. In “生きていなさったんですね……。 (*ikiteinasatta n desu ne...*)” il verbo in grassetto è una coniugazione di *なさる* (*nasaru*), forma onorifica di *する* (*suru, fare*), che in questo caso è rendibile in italiano come segue: “*Quindi ce l’ha fatta a sopravvivere...*”. La localizzazione ufficiale, in linea con il tono informale che ha attribuito al dialogo del personaggio, si limita ad un “¿*Sì, sei vivo!*”. Il segmento successivo, “お顔を見せてください (*okao o misete kudasai*)”, presenta a sua volta la forma imperativa cortese del verbo *見せる*

(*miseru, mostrare*) e il prefisso di rispetto お (*o*) davanti a 顔 (*kao, viso*).

Un altro elemento utilizzato per mostrare rispetto si trova nel segmento “りっぱになられて……”。(*rippa ni nararete...*)”. La parte in grassetto, *なられて (nararete)* è il passivo del verbo *なる (naru, diventare)* coniugato nella cosiddetta forma in *て (-te)*³⁷. Il passivo in giapponese è utilizzato molto spesso per rendere un enunciato più indiretto e, conseguentemente, più cortese, in quanto il livello di cortesia è misurato proprio in base a quanto si è indiretti. La citata forma in *て (-te)*, che solitamente presuppone la presenza di altri verbi per completare il periodo, se usata come nell'esempio serve a dare un senso di incompiutezza alla frase, rendendola così più indiretta e cortese.

L'ultimo segmento analizzato in questo dialogo, “すでにご存じでしょうがだんなさまは……” (*Sude ni gozonji deshō ga danna-sama wa...*)”, contiene un elemento caratteristico dello stile formale. La parte evidenziata, *ご存じ (gozonji)*, è infatti un modo rispettoso per riferire un concetto di cui l'interlocutore è già a conoscenza; in italiano, dunque, un corrispettivo dell'intera frase potrebbe essere: “Come sicuramente saprà, il signore era...”. Anche in questo caso vi è un fattore che rende più indiretta la frase: l'espressione *でしょう (deshō)*, che ha la funzione di esprimere incertezza in merito a un'affermazione.

Per concludere, sembra che per questo dialogo i localizzatori italiani abbiano fatto largo uso del concetto di *transcreation*. Oltre ad attribuire al personaggio una pronuncia spagnola per esplicitare il suo riferimento all'opera di Cervantes, riferimento che in originale era limitato al nome e all'aspetto fisico di *Sancho*, l'adattamento dei suoi dialoghi ha visto uno stravolgimento di come si rivolge al protagonista. È infatti solito chiamarlo “*chico*”, che in questo caso si traduce in un modo affettuoso per dire “ragazzo mio”, mentre l'originale *坊っちゃん (bocchan)* è sintomo di un

³⁷ La forma in *て (-te)* è stata mostrata più volte nel corso di quest'analisi, e tra le sue varie funzioni è utile a collegare due o più verbi che esprimono azioni svolte in successione.

grado di rispetto e riverenza che si ripetono per tutto il suo dialogo. In giapponese *Sancho* appare solito alternare elementi informali a registri molto più formali, mostrandosi però sempre consapevole della differenza gerarchica esistente tra lui e il protagonista, laddove in italiano questo dettaglio pare essere stato completamente rimosso.



Figura 4. Artwork di Sancho nel remake per NDS di Dragon Quest V.³⁸

*Ma che succede?! Aspetta un momenji! Ora ricordu... Mi chiamu Carver. Son u figliu dji un carpentiere dji Porto Seguro, u migliore da ciudaji! A o villajiu morivu dji noia, perciò son partitu e ho incontrato *Nome*... Perché mi state guardanji con faccia shtupita? Ah sì, forse è meglio che parli somniano... Comunque ora ricordo tutto! Siamo già venuti qui per affrontare Lacertow... [...]³⁹*

*思い出したぞっ! 今すべてを思い出したぜ! オレはたしかにサンマリーノの大工の息子ハッサンだ! けどそれがイヤで家をとびだして*Nome*たちと知り合ったんだったよな! それで……。そうだよ! ムドーに戦いをいどんだわいいけどよ……。 [...]⁴⁰*

*Omoidashita zo! Ima subete o omoidashita ze! Ore wa tashikani San Marīno no daiku no musuko Hassan da! Kedo sore ga iya de ie o tobidashite *Nome*tachi to shiriatta n datta yo na! Sore de... Sō da yo! Mudō ni tatakai o idonda wa ii kedo yo... [...]*

Tabella 8. Dialogo di Carver, personaggio di Dragon Quest VI.

³⁸ Fonte: https://dragon-quest.org/images/thumb/2/28/DQV_DS_Sancho.png/375px-DQV_DS_Sancho.png

³⁹ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 10:10-10:40: <https://www.youtube.com/watch?v=7lXITpgJYhI&list=PLD4E5060472FD94E2&index=34>

⁴⁰ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 14:39-15:01: https://www.youtube.com/watch?v=wfl1t3gX9dA&list=PLkDkv3_93q1TkiTKHLExMKOAGb6llc5eL&index=17

Il dialogo riportato nella *Tabella 8*. contiene un dettaglio molto interessante per quanto riguarda il concetto di *transcreation*. Il parlante è *Carver*, un ragazzo lottatore di circa venti anni figlio di un carpentiere. Nel dialogo si esprime utilizzando una lingua mista tra italiano e portoghese, come dimostrato da espressioni e frasi come “*momenji*”, “*ricordu*”, “*Son u figliu dji un carpentiere dji Porto Seguro, u migliore da ciudaji!*”, le quali contengono alterazioni nelle parole volte a fondere la pronuncia portoghese a quella italiana. Il dettaglio interessante a cui si è accennato poc’anzi è evidenziato nel seguente segmento: “*Perché mi state guardanji con faccia shtupita? Ah sì, forse è meglio che parli somniano...*”. Il “*somniano*” a cui *Carver* si riferisce è la lingua ufficiale di *Somnia*, uno dei regni più importanti del mondo di *Dragon Quest VI*. Essa corrisponde molto semplicemente all’italiano standard, ma il punto è un altro: inserendo questo dettaglio, i localizzatori hanno fatto in modo che gli stessi personaggi siano consapevoli delle differenze linguistiche esistenti nel mondo di gioco. Hanno quindi voluto legittimare una scelta traduttiva legata alla *transcreation* contestualizzandola all’interno dei videogiochi stessi, permettendo così ai giocatori di considerare le peculiarità linguistiche che incontrano nel corso dell’avventura parte integrante dell’esperienza. Altrettanto interessante è osservare come la frase sopracitata sia completamente assente in giapponese, rendendola quindi un’aggiunta dei localizzatori.

Il registro del dialogo è simile in entrambe le versioni. In questo caso l’italiano ha mantenuto il tono informale del giapponese, anche se quest’ultimo è quasi analogo a quanto visto per *Rocko* nella *Tabella 4*.. Frequente è l’uso delle particelle ぜ (*ze*) e ぞ (*zo*) a fine frase, che come già analizzato denotano un linguaggio mascolino e, per certi versi, rozzo; l’uso del pronome オレ (*ore*) è un altro segno del linguaggio informale maschile, così come lo è il diffuso utilizzo della forma piana di です (*desu, essere*) nei segmenti: “[...] 大工の息子ハッサンだ ([...] [*D*]aiku no musuko Hassan **da**)”, “*Nome*たちと知り合ったんだっただよな! (*Nome*tachi to shiriatta n **datta yo na!**)” e “それで……。そうだよ! (*Sore de... Sō da yo!*)”. Osservando gli ultimi due segmenti è possibile fare un’ulteriore analisi in merito alle particelle di fine frase. In giapponese, *Carver* usa spesso finire i suoi enunciati con よ (*yo*) e な (*na*). Ebbene, la prima è in realtà comune

in qualsiasi tipo di registro e stile e ha la funzione di porre enfasi su quanto detto; la seconda, invece, è simile a ね (*ne*), ma è molto più diffusa nel linguaggio maschile poiché può rendere un'affermazione più incisiva. Alla luce di quanto detto, è possibile confermare che il linguaggio di *Carver* in giapponese è simile a quello di *Rocko* in *Dragon Quest IX*. In entrambi i casi, tuttavia, la localizzazione italiana ha deciso di non riproporre lo stesso grado di “mascolinità” presente in originale.

Con ciò si conclude la seconda sottosezione del Capitolo 4, riguardante l'analisi delle cosiddette “lingue ibride”. Anche dallo studio di questi tre dialoghi si è potuto osservare la tendenza della localizzazione italiana di attribuire non soltanto caratteristiche linguistiche assenti in originale (forse proprio per ovviare alla notevole differenza tra le due lingue), ma anche di cambiare l'intero registro e tono degli enunciati, talvolta stravolgendoli come nel caso di *Boris* nella *Tabella 6*.. La prossima sottosezione tratterà scelte traduttive che non possono essere inserite in nessuna delle due categorie mostrate fino ad ora; si tenterà di osservare se anche in quel caso sia stato fatto un lavoro legato alla *transcreation*, piuttosto che alle nozioni più tradizionali di traduzione e localizzazione.

4.3. Altro

Il titolo di quest'ultima sottosezione è piuttosto vago, ciononostante è il più adatto a categorizzare i tre dialoghi che verranno analizzati di seguito. Il primo riguarda infatti l'adattamento del linguaggio di un fantasma, che presenta un interessante spunto da aggiungere all'idea di *transcreation*; il secondo la localizzazione del modo di esprimersi di un mostro benigno che ha contribuito a rendere popolare la “famiglia” a cui appartiene; il terzo è un esempio molto interessante di come in giapponese si possano sfruttare in modo creativo i diversi sistemi di scrittura per dare una caratterizzazione anomala ed estraniante a un personaggio.

<p><i>Oooh! Voi siete le priiime persooone che sono riusciite ad arrivaare fin qui... I fantaasmi che oggi aabitano nel nostro castelloo giuuunsero qui mooolti anni fa... Per me e per la Coontessa mia mooglie è impoossibile</i></p>

*ripoosare in paaace... Eppure, mi sembra ieeeri che la mia consooorte e io beveevamo il tè tranquillamente, guardando i fiori che sbocciaavano meravigliooosi... Scacciate dal casteello gli spettri che lo infeestano... Basterà sconfiggere il lorooo caaapo, e gli altri se ne andraanno via, con la cooda tra le lenzuooola... [...] Ooottimo! Sapeevo di poooter contare su di voi! Ci contaavo, perché io soono... Conte! Wah ah ah! Esseendo io un fantaasma, non è certo lo spiiirito che mi maaanca... [...]*⁴¹

おお！ここまで来る勇気のあった者はそなたたちが初めてじゃ。何年か前からこの城にゴーストたちが住みついてしまい……。わたしとソフィアは眠りにつくこともできぬ。かつてはこの城に咲く花々をながめ午後
の茶を楽しむのがわれらの幸せだったというに……。どうか願いじゃ！ゴーストたちのボスを追い出してくれぬか？ [...] そうかやってくれるか！うむ。そなたたちはまことに勇気のある者たちじゃ。 [...]

Oo! Koko made kuru yūki no atta mono wa sonatatachi ga hajimete ja. Nannen ka mae kara kono shiro ni gōsutotachi ga sumitsuite shimai... Watashi to Sofia wa nemuri ni tsuku koto mo dekinu. Katsute wa kono shiro ni saki hanabana o nagame gogo no cha o tanoshimu no ga warera no shiawase datta to iu ni... Dōka negai ja! Gōsutotachi no bosu o oidashite kurenu ka? [...] Sōka yatte kureru ka! Umu. Sonatatachi wa makoto ni yūki no aru monotachi ja. [...]

Tabella 9. Dialogo del Conte De' Functis, personaggio di Dragon Quest V.

Il primo dialogo di quest'ultima sottosezione, riportato nella *Tabella 9.*, riguarda il *Conte De' Functis*, personaggio di *Dragon Quest V*. Trattasi di un fantasma, da qui il gioco di parole del suo cognome con il termine “defunto”, che regnava all'interno di un castello ormai diroccato. Allo scopo di esaltare la sua natura di spettro, nella localizzazione italiana sono stati effettuati allungamenti vocalici esagerati (“*Voi siete le priiime persoone [...]*”, “[...] [*M*]i sembra *ieeeri che la mia consooorte e io beveevamo il tè [...]*”) così da simulare il linguaggio dei fantasmi nell'immaginario comune, o almeno in quello più comico. Tale caratteristica è stata inoltre accorpata a un altro dettaglio: nella localizzazione il personaggio è solito fare battute in merito alla somiglianza del suo titolo, “*Conte*”, al verbo “*contare*”, come si evince dai segmenti finali del dialogo: “*Sapeevo di poooter contare su di voi! Ci contaavo, perché io soono... Conte!*”; inoltre, subito dopo il personaggio fa un'ennesima battuta, stavolta riferendosi alla sua stessa natura

⁴¹ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 12:23-12:59: <https://www.youtube.com/watch?v=AOQCZz5x-d0&list=PL6D0CF4340ADD9DA7&index=6>

⁴² Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 13:23-13:41: https://www.youtube.com/watch?v=J24G_e2xZP0&list=PLkDkv3_93q1T4jmjsJJkcMT27Q-if8uoN&index=3

di fantasma: “*Esseeendo io un **fantaaasma**, non è certo lo **spiiirito** che mi maaanca...*”. In generale tutti i suoi dialoghi, anche quelli non riportati nell’analisi, contengono giochi di parole simili a quelli esemplificati. Per verificare se questa sia un’ennesima dimostrazione di *transcreation* dei localizzatori italiani, è necessario analizzare anche l’originale giapponese.

Se in italiano il personaggio ha una connotazione molto comica e divertente, la stessa cosa non può essere detta per la sua controparte nipponica. Innanzitutto, gli scrittori giapponesi gli hanno attribuito un linguaggio antiquato, forse proprio per via della sua natura di fantasma; già nella prima frase vi sono due elementi che dimostrano quest’affermazione: “*ここまで来る勇気のあった者はそなたたちが初めてじゃ。* (*Koko made kuru yūki no atta mono wa **sonatatachi** ga hajimete ja.*)”. Il termine *そなたたち* (*sonatatachi*), formato dal pronome di seconda persona *そなた* (*sonata*) unito al suffisso di pluralità *たち* (*tachi*), è un altro modo per dire “*tu/voi*” in giapponese. È tuttavia poco utilizzato perché arcaico, ed è solitamente inserito all’interno di opere di finzione per caratterizzare personaggi antichi o inseriti in un’ambientazione appartenente a un’epoca passata. Allo stesso modo, la particella *じゃ* (*ja*) è una variante di *だ* (*da*), forma piana di *です* (*desu*, *essere*), ed è comune nel linguaggio degli anziani o, all’interno di contesti di finzione, è utile per attribuire una connotazione arcaica al personaggio che la utilizza. Un altro arcaismo è il pronome *われら* (*warera*), forma plurale di *われ* (*ware*), un modo antiquato per dire “*io/noi*”, usato spesso in opere letterarie e di intrattenimento allo stesso modo dei citati *そなた / そなたたち* (*sonata/sonatatachi*).

Come visto per *Boris* nella *Tabella 6.*, anche in questo caso viene utilizzata la forma arcaica del negativo dei verbi, come mostrato di seguito: “*わたしとソフィアは眠りにつくこともできぬ。* (*Watashi to Sofia wa nemuri ni tsuku koto mo **dekinu.***)” e “*ゴーストたちのボスを追い出してくれぬか?* (*Gōsutotachi no bosu o oidashite **kurenu** ka?*)”. Le due parti in grassetto, *できぬ* (*dekinu*) e *くれぬ* (*kurenu*), corrispondono alle più moderne *できない* (*dekinai*) e *くれない* (*kurenai*), forme piane negative di *できる* (*dekiru*, *saper fare*) e *くれる* (*kureru*, *portare a*

termine). Un dettaglio da tenere in considerazione è che, nei casi in esame, solo il primo dei due verbi ha un effettivo valore negativo, infatti la frase in cui è inserito è traducibile come “*Io e Sofia non riusciamo neanche a riposare in pace.*”; il secondo mostra invece un utilizzo diverso della forma: la possibilità di invitare il proprio interlocutore a svolgere un’attività in modo indiretto e, quindi, cortese. La frase in esame, dunque, è traducibile come segue: “*Potreste scacciare il capo dei fantasmi?*”; in italiano esiste un costrutto che usa il negativo come in giapponese, “**Non è che potreste scacciare il capo dei fantasmi?**”, ma è una forma del parlato molto marcata, per cui inadatta in questo contesto.

Gli ultimi elementi da analizzare per questo dialogo non riguardano propriamente arcaismi, bensì espressioni che denotano un certo grado di cortesia. L’avverbio どうか (*dōka*) nel segmento “どうか願いじゃ! (***Dōka negai ja!***)” è rendibile in italiano con espressioni quali “*ti/vi prego*” o “*ti/vi scongiuro*”, e quindi in base all’utilizzo può risultare molto pesante. In questo caso, infatti, una traduzione in italiano in grado di trasmettere la stessa gravità e lo stesso tono di urgenza potrebbe essere: “*Vi prego, ascoltate la mia richiesta!*”. Vi è poi la parola olofrastica うむ (*umu*), che equivale a “*sì*”, ma non è molto diffusa nel linguaggio moderno se non per rare situazioni; è però utilizzata, come altre espressioni viste in precedenza, in contesti di finzione per evidenziare l’appartenenza di un personaggio a un’altra epoca. Infine, l’avverbio まこと (*makoto*) nel segmento “そなたたちはまことに勇気のある者たちじゃ。 (*Sonatachi wa **makoto** ni yūki no aru monotachi ja.*)” corrisponde a una versione onorifica dell’italiano “*davvero*”; trattasi di un altro elemento poco comune oggi, ma che è sintomo di un grado di formalità e di rispetto piuttosto elevati. In italiano il segmento è dunque rendibile come segue: “*Siete delle persone davvero coraggiose.*”.

L’analisi comparata della versione italiana e giapponese del dialogo del *Conte De’ Functis* ha dato ulteriore prova del lavoro di *transcreation* che è stato fatto nella localizzazione dei *Dragon Quest*. Non soltanto in questo caso si è deciso di non riproporre lo stesso tono che il personaggio ha in originale, bensì gli è stato dato un linguaggio molto simpatico e giocoso,

caricandolo di un'accezione comica che nella versione giapponese non traspare. Una cosa molto simile è accaduta per il dialogo successivo.

*I miei saluti, sbaviandanti! Allora, la chiave magica si è rivelata utile? Slimeraviglioso! Sono slimontato sul mio sbavaloroso destriero e ho slurpercorso molte leghe per servire lo slurprincipe di Gualdo Traverso. Slimvece, cosa ha fatto?! Mi ha fatto slurpcarcerare come un criminale! È questo lo slimodo di trattare lo sbavaloroso Slimartù? Ma slurperché quegli occhi pieni di sospetto? Vi supplico, abbassate le armi. Il mio unico desiderio era di slurporre le slimie notevoli risorse di slurprodezza e cavalleria al servizio del bene. [...]*⁴³

むむっそなたたちまほうのカギを使いここへ来たのだな? いやーよかったよかった。ホルス王子にカギをかけられどこへもゆけず困っておったのだ。私はこのような身なりであるがあやしい者ではないぞ? ただの旅のまものピエールである。……やっ! 剣はおさめてくれ! 剣はおさめてくれ! 私は騎士道をしげきされホルス王子の供をしたく思いこの城へやって来たのだ。 [...]

Mumu sonatatachi mahō no kagi o tsukai koko e kita no da na? Iyaa yokatta yokatta. Horusu-ōji ni kagi o kakerare doko e mo yukezu komatte otta no da. Watashi wa kono yōna minari de aru ga ayashii mono de wa nai zo? Tada no tabi no mamono no Piēru de aru... Yaya! Ken wa osamete kure! Ken wa osamete kure! Watashi wa kishidō wo shigeki sare Horusu-ōji no kyō wo shitaku omoi kono shiro e yatte kita no da. [...]

Tabella 10. Dialogo di Slimartù, personaggio di Dragon Quest VI.

La Tabella 10. riporta una parte del dialogo di Slimartù, personaggio di *Dragon Quest VI* parte degli *Slime*, famiglia di mostri citata nel Capitolo 1. Nello specifico, Slimartù è un *Cavaliere Slime*, mostro composto da un essere che utilizza uno *Slime* come destriero e sogna di essere riconosciuto come un vero e proprio cavaliere. Nella versione italiana del suo dialogo, e per estensione dei dialoghi di tutti gli appartenenti alla famiglia *Slime*, si fanno continue allusioni a liquidi e simili poiché il corpo di queste creature è fatto prevalentemente di acqua o di sostanze analoghe; frequenti sono infatti i prefissi “sbav-”, “slim-“, “slurp-”, come nei termini “sbaviandanti”, “sbavaloroso”, “slimeraviglioso”, “slimvece”, “slurpercorso” e “slurpcarcerare”.

⁴³ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 3:24-4:06: <https://www.youtube.com/watch?v=nmVKjRsv3GU&list=PLD4E5060472FD94E2&index=58>

⁴⁴ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 2:36-2:54: https://www.youtube.com/watch?v=zGqsS4_p3IU&list=PLkDkv3_93q1TKiTKHLExMkOAGb6Ilc5eL&index=28

A riprova dell'analisi condotta fino a questo momento, è lecito affermare che anche in questo caso l'originale non presenti il medesimo tic linguistico. Al contrario, mentre in italiano *Slimartù* e gli *Slime* sono resi ancora più riconoscibili grazie al loro linguaggio singolare, in giapponese il personaggio in questione ha un tono forbito, a tratti cavalleresco. Ricompare il pronome *そなたたち* (*sonatatachi*) visto nella precedente analisi del *Conte De' Functis*, un modo arcaico e rispettoso per dire "voi". La frase in cui si trova il suddetto pronome contiene anche un ulteriore elemento da analizzare: "むむっそなたたちまほうのカギを使いここへ来たのだな? (*Mumu sonatatachi mahō no kagi o tsukai koko e kita no da na?*)". L'espressione *のだ* (*no da*) è un'altra iterazione della forma più cortese di *んです* (*n desu*), costruito verbale con funzione esplicativa analizzato nel dialogo di *Baldo Baldini* nella *Tabella 2.* L'utilizzo di *のだ* (*no da*) seguito dalla particella finale *な* (*na*), che ha la funzione di rendere più convincente un enunciato, è un modo piuttosto elegante e tipico del parlato maschile di porre una domanda.

Proseguendo nel discorso dei toni cortesi, in un segmento successivo *Slimartù* presenta la seguente frase: "私はこのような身なりであるがあやしい者ではないぞ? (*Watashi wa kono yōna minari de aru ga ayashii mono de wa nai zo?*)". I due frangenti evidenziati, *である* (*de aru*) e *ではないぞ* (*de wa nai zo*), sono entrambi forme del verbo *です* (*desu, essere*). La prima è diffusa soprattutto nel linguaggio letterario, e se usata da un personaggio fittizio attribuisce all'enunciato un tono piuttosto forbito. Allo stesso modo, *ではない* (*de wa nai*) è la forma piana negativa di *です* (*desu*) ed è usata nello scritto, mentre nel parlato è più diffusa la contrazione *じゃない* (*ja nai*); la particella successiva, *ぞ* (*zo*), vista più volte nel corso di questo elaborato, serve a porre enfasi sull'affermazione del personaggio. Entrambe le forme sono poco comuni nel parlato, per cui se inserite in un dialogo elevano il tono e lo stile dell'enunciato.

In italiano, come si è visto, queste sottigliezze non sono presenti. Nell'adattare i dialoghi di *Slimartù* i localizzatori hanno optato per una modifica quasi completa della sua caratterizzazione, non riproponendo lo stesso tono cavalleresco della versione giapponese, bensì

attribuendogli un valore comico allo scopo di renderlo più accattivante. Un tentativo di adattare le caratteristiche del giapponese è invece stato fatto per il prossimo dialogo, che costituirà anche l'ultimo elemento dello studio proposto in questo elaborato.

<p><i>Siete venuti qui per imprigionarmi ancorargh in quellargh minuscola anforargh? Poveri illusi! Non avete nessunargh speranzargh di fermare Epidemon, la malattiargh maledettargh! Nessunargh!</i>⁴⁵</p>
<p>オロかなるしんにユウ者ヨ。ワレヲふたたび封印センとヤッテきたカ……。ソウハさせヌ……。させヌぞォ ォ! なんジ病魔のワザワイアレ! あレ! あレ! 46</p> <p><i>Oroka naru shinnyūsha yo. Ware o futatabi fūin sento yatte kita ka... Sō wa sasenu... Sasenu zooo! Nanji byōma no wazawai are! Are! Are!</i></p>

Tabella 11. Dialogo di Epidemon, mostro di Dragon Quest IX.

Quest'ultimo dialogo è forse uno dei più interessanti analizzati fino ad ora. Il parlante è *Epidemon*, antico mostro di *Dragon Quest IX* responsabile di un'epidemia. La versione italiana mostra un tic linguistico inserito dai localizzatori forse proprio per alludere all'essenza del mostro: dopo ogni parola che termina con la lettera "a" è stata posposta l'onomatopea legata al dolore "argh" ("ancorargh", "quellargh", "anforargh", "nessunargh"). Oltre a questa caratteristica, però, la localizzazione non presenta altre peculiarità degne di nota.

Ciò che invece è interessante osservare è l'originale, poiché è probabile che al suo interno siano presenti elementi che legittimano la scelta dei localizzatori mostrata sopra. Già solo il primissimo segmento, "オロかなるしんにユウ者ヨ。 (*Oroka naru shinnyūsha yo.*)", cattura l'attenzione di un nativo giapponese per l'uso anomalo dei *kana*⁴⁷. Le sillabe in grassetto sono scritte in *katakana*, il sillabario dedicato ai prestiti e delle parole di origine straniera; tuttavia, in questo caso non vi sono parole di altre lingue, per cui la norma richiederebbe l'utilizzo dello

⁴⁵ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 1:15-1:21: <https://www.youtube.com/watch?v=mysJJHtig&list=PLzj6ttCwWOzn3LOboTR8XdG-uOgqPxQM&index=10>

⁴⁶ Dialogo preso dal seguente video, minutaggio 1:55:45-1:55:57: https://www.youtube.com/watch?v=xF2yAKOkx_U&list=PLOZOho2RXG3ygkh1eaQ0-V8kk8o1L7bx1&index=4&t=0s

⁴⁷ Insieme ai *kanji*, i caratteri di origine cinese, e all'alfabeto romano, sono due dei quattro sistemi di scrittura giapponesi. Si distinguono in *hiragana* e *katakana*, sillabari divisi in tante sillabe quanti sono i fonemi della lingua.

hiragana (o dei *kanji*) in un modo simile a come segue: “おろかなるしんにゆう者よ。”; quest’alternanza anomala dei *kana* si ripete per tutto il dialogo presentato nella *Tabella 11*. L’effetto che suscita una scrittura del genere è di straniamento, eppure si pone perfettamente in linea con la natura del parlante, una mostruosità responsabile di una terribile malattia. Inoltre, per sottolineare l’età longeva della creatura, gli scrittori giapponesi le hanno attribuito il pronome *われ* (*ware*; in questo caso scritto in *katakana* ワレ), un già citato modo arcaico per riferirsi a se stessi. Come ulteriore prova del senso di antichità che pregna il dialogo del mostro, il segmento “ソウハさせヌ……させヌぞォォ! (*Sō wa sasenu... Sasenu zooo!*)” contiene *させぬ* (*sasenu*; in questo caso scritto *させヌ* e *させヌ*), la forma negativa arcaica del verbo *させる* (*saseru*, *permettere*), che come mostrato più volte conferisce un tono antiquato al parlante che la utilizza.

Questo dialogo, forse più di altri, dimostra i modi con cui in giapponese è possibile formulare una frase, persino a livello visivo. La presenza di quattro stili di scrittura viene spesso sfruttata da chi scrive un personaggio per attribuirgli svariate caratterizzazioni, un dettaglio difficilmente rendibile in traduzione. Come si è osservato nella versione italiana di *Epidemon*, i localizzatori hanno tentato di riproporre il tono grottesco del mostro avvalendosi degli strumenti a disposizione della lingua. Per ovvi motivi di differenze linguistiche, non hanno potuto riprodurre allo stesso modo il senso di straniamento che viene generato in originale, né tantomeno il suo linguaggio arcaico, ma tramite il tic linguistico dell’onomatopea “*argh*” sono comunque riusciti a preservare parte delle intenzioni originali.

In conclusione, l’analisi della localizzazione italiana di dialoghi tratti da *Dragon Quest IV, V, VI e IX* ha voluto mostrare come è possibile conservare la varietà linguistica del giapponese, lingua diametralmente opposta all’italiano, uscendo dagli schemi tradizionali di “traduzione” e “localizzazione” e avvalendosi della nozione più ampia della *transcreation*. In tal modo, i localizzatori hanno potuto avvalersi in modo simile della varietà linguistica dell’italiano, tramite

dialetti, elementi di altre lingue europee, o modifiche “ad hoc”, per dare una caratterizzazione propria ai mondi di gioco analizzati.

Conclusione

A mano a mano che la stesura dell'elaborato proseguiva, la *transcreation* si è dimostrata sempre di più il perno intorno allo studio condotto su *Dragon Quest*. Si è partiti dal Capitolo 1, in cui si è tracciata a grandi linee la storia dell'*RPG*, il genere a cui appartiene questa storica serie trentennale, nel mentre si sviluppava parallelamente il racconto che ha portato alla nascita dei titoli in questione e si accennava alla loro peculiare localizzazione. Proseguendo su questa scia, nel Capitolo 2 si sono introdotti i concetti di “traduzione” e “localizzazione”, tentando di delineare una distinzione. Alla luce dello studio condotto, l'unica affermazione certa è che il confine tra i due è talmente labile che talvolta sfugge. Molto spesso, infatti, il concetto di *transcreation*, della “traduzione creativa”, è molto più in linea con l'atteggiamento con cui si affronta il lavoro di traduzione, ed è probabilmente essenziale nel campo della localizzazione videoludica.

Come si è voluto dimostrare nello studio proposto nel Capitolo 4, affidandosi alla “traduzione creativa” i localizzatori spesso trovano soluzioni che aggirano gli ostacoli più grandi che si incontrano nell'approcciare una lingua come il giapponese; si pensi ai vari registri e stili esistenti in base al genere e all'età del parlante, in primis. Sebbene ciò porti talvolta alla perdita di alcune sottigliezze che rendono subito riconoscibili determinati personaggi, è altrettanto probabile che vengano prese scelte capaci di arricchire le versioni adattate, rendendole in tutto e per tutto esperienze parallele a quelle offerte dal medium di turno (videogioco, in questo caso); esperienza, questa, che è stata il motivo fondamentale che ha generato questo studio.

Con la speranza di aver raggiunto l'obiettivo posto nel Capitolo 3 e di aver portato alla luce un caso unico che vale la pena di essere approfondito anche più di quanto fatto in questa sede, il presente elaborato giunge alla sua conclusione.

Bibliografia

- Bernal-Merino, M. À. (2006). *On the Translation of Video Games*. The Journal of Specialized Translation, 6, 22-36. http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php
- Bernal-Merino, M. À. (2011). *A brief history of game localisation*. Trans. Revista de traductología http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf
- Czech, D. (2013). *Challenges in video game localization: An integrated perspective*. Explorations: A Journal of Language and Literature, 1, 3-25. http://www.academia.edu/6639017/Challenges_in_video_game_localization_An_integrated_perspective
- Di Marco, F. (2007). *Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games*. Revista Tradumàtica, 5. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06central.htm>
- Mandiberg, S. (2009). *Translation (is) Not Localization: Language in Gaming*. Digital Arts and Culture 2009, UC Irvine, 2009. <https://escholarship.org/uc/item/6jq2f8kw#main>
- O'Hagan M. (2009). *Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games*. TTR - Traduction, terminologie, rédaction. La traduction au Japon/Translation in Japan 22 (1). <https://www.erudit.org/fr/revues/ttr/2009-v22-n1-ttr3935/044785ar/>
- O'Hagan, M. & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Piemontesi, M. (2018) *Tradurre la "Giapponesità": Esempi di localizzazione di elementi culturali specifici di videogiochi giapponesi*. Università di Bologna. <https://amslaurea.unibo.it/15150/>

Sitografia

- Articoli

Anni80, *Mario Bros*

<http://www.anni80.info/giochi-platform.html>

Ultimo accesso: 21/09/2019

Articulate, *Translation vs. Transcreation*

<https://www.articulatemarketing.com/blog/translation-vs-transcreation>

Ultimo accesso: 21/09/2019

Biografieonline (2012) *Storia dei videogiochi*

<https://cultura.biografieonline.it/storia-dei-videogiochi/>

Ultimo accesso: 25/08/2019

Gamasutra (2008) *The History of Dragon Quest*

https://www.gamasutra.com/view/feature/131926/the_history_of_dragon_quest.php

Ultimo accesso: 26/08/2019

Game Legends (2018) *La saga di Dragon Quest: storia ed evoluzione di un mito*
<https://www.gamelegends.it/272776/la-saga-di-dragon-quest-storia-ed-evoluzione-di-un-mito/>
Ultimo accesso: 26/08/2019

Goboiano (2015) *20 Times Yu-Gi-Oh! Cards Were Censored*
<https://goboiano.com/20-times-yu-gi-oh-cards-censored/>
Ultimo accesso: 25/08/2019

Magfest, *History of RPGs*
<https://super.magfest.org/mages-blog/history-of-rpgs>
Ultimo accesso: 21/09/2019

Projuventute (2016) *Tappe fondamentali nella storia dei videogiochi*
<https://pro-dei-media.projuventute.ch/Tappe-fondamentali-nella-stori.3560.0.html?&L=2>
Ultimo accesso: 25/08/2019

We are marketing (2018) *Transcreation, l'arte di gestire (e tradurre) le parole in un contesto globale*
<https://www.wearemarketing.com/it/blog/transcreation-larte-di-gestire-e-tradurre-le-parole-in-un-contesto-globale.html>
Ultimo accesso: 25/08/2019

Weirdword (2011) *7 Weak Controversies surrounding the Pokémon Games*
<https://www.weirdworm.com/7-weak-controversies-surrounding-the-pokemon-games/>
Ultimo accesso: 25/08/2019

UsGamer (2016) *The History of RPGs: How Dragon Quest Redefined a Genre*
<https://www.usgamer.net/articles/the-history-of-rpgs-how-dragon-quest-redefined-a-genre>
Ultimo accesso: 26/08/2019

- Risorse

Dragon Quest Wiki, Sancho
<https://dragon-quest.org/wiki/Sancho#Trivia>
Ultimo accesso: 27/08/2019

Dragon Quest Wiki, Zamoksva
<https://dragon-quest.org/wiki/Zamoksva#Remake>
Ultimo accesso: 27/08/2019

GuideToJapanese, *Passivo*
<http://www.guidetojapanese.org/learn/grammar/causepass>
Ultimo accesso: 20/09/2019

JapaneseProfessor, *Forme di です (desu)*
<https://www.japaneseprofessor.com/reference/grammar/conjugations-of-the-japanese-copula/>
Ultimo accesso: 20/09/2019

Jisho, *Definizione di どなたか (donataka)*
<https://jisho.org/search/donataka>
Ultimo accesso: 18/09/2019

Jisho, *Definizione di* くれる (*kureru*)

<https://jisho.org/search/%E3%81%8F%E3%82%8C%E3%82%8B>

Ultimo accesso: 21/09/2019

KawaKawaLearningStudio, *Particelle*

<https://kawakawalearningstudio.com/all/how-to-use-japanese-particles-%E3%81%AEno-%E3%82%88yo-%E3%81%ADne-and-%E3%81%8Bka-in-the-ending-sentence/>

Ultimo accesso: 20/09/2019

SljFAQ, *Forme in -ee di verbi ed aggettivi*

<https://www.sljfaq.org/afaq/itee-sugee.html>

Ultimo accesso: 19/09/2019

StackExchange, *Spiegazione di* しゃがる (*shiyagaru*)

<https://japanese.stackexchange.com/questions/11966/what-does-%E3%81%97%E3%82%84%E3%81%8C%E3%81%A3%E3%81%A6-imply-shiyagatte-doesnt-seem-to-show-up-directly-in-dictionari>

Ultimo accesso: 19/09/2019

ThoughtCo, *Forma* んです (*n desu*)

https://www.thoughtco.com/what-is-n-desu-2027871_18/09

Ultimo accesso: 18/09/2019

Treccani, *Definizione di* “remake”

<http://www.treccani.it/vocabolario/remake/>

Ultimo accesso: 26/08/2019

Treccani, *Definizione di* “tradurre”

<http://www.treccani.it/vocabolario/tradurre/>

Ultimo accesso: 13/09/2019

Treccani, *Definizione di* “traduzione”

<http://www.treccani.it/vocabolario/traduzione/>

Ultimo accesso: 13/09/2019

Wasabi, *Particelle di fine sillaba*

<https://www.wasabi-jpn.com/japanese-grammar/advanced-sentence-ending-particles/>

Ultimo accesso: 19/09/2019

Wasabi, *Forma* のだ (*no da*)

<https://www.wasabi-jpn.com/japanese-grammar/explanatory-noda/>

Ultimo accesso: 20/09/2019

WordReference, *Forma* てしまう (*-te shimau*)

<https://forum.wordreference.com/threads/te-shimau-and-its-more-casual-form.526796/>

Ultimo accesso: 19/09/2019

Wikipedia, *Definizione di* “spin-off”

[https://it.wikipedia.org/wiki/Spin-off_\(mass_media\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Spin-off_(mass_media))

Ultimo accesso: 26/08/2019

Wikitionary, *Particella* じや (ja)

<https://en.wiktionary.org/wiki/%E3%81%98%E3%82%83>

Ultimo accesso: 21/09/2019

- **Video**

Video versione italiana *Tabella 2.*, minutaggio **4:45-5:01**

<https://www.youtube.com/watch?v=PjAqyOgtz9E&list=PL0E79D68F2587B9BA&index=42>

Ultimo accesso: 21/09/2019

Video versione giapponese *Tabella 2.*, minutaggio **8:06-8:19**

<https://www.youtube.com/watch?v=dkRXU73QxLg&list=PL9XCaG5E43SYwQTguZp-JjPh8tqrI19jL&index=21>

Ultimo accesso: 21/09/2019

Video versione italiana *Tabella 3.*, minutaggio **0:52-1:13**

https://www.youtube.com/watch?v=1CmRCm_x0b8&list=PL0E79D68F2587B9BA&index=20

Ultimo accesso: 21/09/2019

Video versione giapponese *Tabella 3.*, minutaggio **17:14-17:33**

<https://www.youtube.com/watch?v=NexhwN6EU7Y&list=PL9XCaG5E43SYwQTguZp-JjPh8tqrI19jL&index=9>

Ultimo accesso: 21/09/2019

Video versione italiana *Tabella 4.*, minutaggio **0:14-0:37**

<https://www.youtube.com/watch?v=DQNaChZuKD0&list=PLzj6tttCwWOzn3LOboTR8XdG-uQgqPxQM&index=32>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione giapponese *Tabella 4.*, minutaggio **1:26:39-1:26:58**

<https://www.youtube.com/watch?v=RJPyqk70oKM&list=PLOZOho2RXG3ygkh1eaQ0-V8kk8o1L7bx1&index=12>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione italiana *Tabella 5.*, minutaggio **8:34-9:10**

<https://www.youtube.com/watch?v=viy9Xq4ToBw&list=PLzj6tttCwWOzn3LOboTR8XdGuQgqPxQM&index=25>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione giapponese *Tabella 5.*, minutaggio **29:28-29:51**

<https://www.youtube.com/watch?v=K2eqBwx8kN0&list=PLOZOho2RXG3ygkh1eaQ0-V8kk8o1L7bx1&index=9>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione italiana *Tabella 6.*, minutaggio **2:28-2:44**

<https://www.youtube.com/watch?v=VUSuUW0kFPM&list=PL0E79D68F2587B9BA&index=10>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione giapponese *Tabella 6.*, minutaggio **11:42-11:53**

<https://www.youtube.com/watch?v=1lyleTWMi9o&list=PL9XCaG5E43SYwQTguZp-JjPh8tqrI19jL&index=5&t=0s>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione italiana *Tabella 7.*, minutaggio **10:37-12:00**

<https://www.youtube.com/watch?v=aSIaKg8WzJM&list=PL6D0CF4340ADD9DA7&index=42>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione giapponese *Tabella 7.*, minutaggio **0:56-1:50**

https://www.youtube.com/watch?v=V9VB2TDzEc0&list=PLkDkv3_93q1T4jmjsJJkcMT27Q-if8uoN&index=25

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione italiana *Tabella 8.*, minutaggio **10:10-10:40**

<https://www.youtube.com/watch?v=7lXITpgJYhI&list=PLD4E5060472FD94E2&index=34>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione giapponese *Tabella 8.*, minutaggio **14:39-15:01**

https://www.youtube.com/watch?v=wfl1t3gX9dA&list=PLkDkv3_93q1TkiTKHLExMKOAGb6Ilc5eL&index=17

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione italiana *Tabella 9.*, minutaggio **12:23-12:59**

<https://www.youtube.com/watch?v=AOQCZz5x-d0&list=PL6D0CF4340ADD9DA7&index=6>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione giapponese *Tabella 9.*, minutaggio **13:23-13:41**

https://www.youtube.com/watch?v=J24G_e2xZP0&list=PLkDkv3_93q1T4jmjsJJkcMT27Q-if8uoN&index=3

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione italiana *Tabella 10.*, minutaggio **3:24-4:06**

<https://www.youtube.com/watch?v=nmVKjRsv3GU&list=PLD4E5060472FD94E2&index=58>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione giapponese *Tabella 10.*, minutaggio **2:36-2:54**

https://www.youtube.com/watch?v=zGqsS4_p3IU&list=PLkDkv3_93q1TkiTKHLExMKOAGb6Ilc5eL&index=28

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione italiana *Tabella 11.*, minutaggio **1:15-1:21**

<https://www.youtube.com/watch?v=myslJIHtig&list=PLzj6tttCwWOzn3LOboTR8XdG-uQgqPxQM&index=10>

Ultimo accesso: 27/08/2019

Video versione giapponese *Tabella 11.*, minutaggio **1:55:45-1:55:57**

https://www.youtube.com/watch?v=xF2yAKOkx_U&list=PLOZOho2RXG3ygh1eaQ0-V8kk8o1L7bx1&index=4&t=0s

Ultimo accesso: 27/08/2019

- **Date di uscita *Dragon Quest***

Dragon Quest I

[https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_(video_game))

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest II

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_II

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest III

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_III

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest IV

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_IV

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest V

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_V

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest VI

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_VI

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest VII

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_VII

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest VIII

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_VIII

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest IX

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_IX

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest X

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_X

Ultimo accesso: 21/09/2019

Dragon Quest XI

https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Quest_XI

Ultimo accesso: 21/09/2019

- Fonti per immagini

Dragon Quest Wiki, Figura 1.

<https://dragon-quest.org/wiki/Slime>

Ultimo accesso: 13/09/2019

Goboiano, Figura 3.

<https://goboiano.com/20-times-yu-gi-oh-cards-censored/>

Ultimo accesso: 13/09/2019

WeirdWorm, Figura 2.

<https://www.weirdworm.com/7-weak-controversies-surrounding-the-pokemon-games/>

Ultimo accesso: 13/09/2019

Dragon Quest Wiki, *Figura 4*.

https://dragon-quest.org/images/thumb/2/28/DQV_DS_Sancho.png/375px-DQV_DS_Sancho.png

Ultimo accesso: 20/09/2019

- **Altro**

Pokémon Wiki, *Registeel*

<https://wiki.pokemoncentral.it/Registeel#Curiosit.C3.A0>

Ultimo accesso: 25/08/2019

Reddit, *Censura Carte Yu-Gi-Oh!*

https://www.reddit.com/r/yugioh/comments/7p9iiz/card_censorship/

https://www.reddit.com/r/yugioh/comments/7onzed/who_censors_yugioh_cards_now/

Ultimo accesso: 25/08/2019

Wikipedia, *Nintendo Entertainment System (NES)*

https://it.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System

Ultimo accesso: 26/08/2019