



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

DIPARTIMENTO DI INTERPRETAZIONE E TRADUZIONE

CORSO DI LAUREA IN MEDIAZIONE LINGUISTICA INTERCULTURALE

.....

***Localization is no joke: la localizzazione
videoludica dell'umorismo***
- Il caso Undertale

Relatrice

Prof. Rachele Antonini

Presentata da

Sara Fabbri

Sessione marzo 2026

Anno Accademico 2024/2025

*To the stars that lit my path
through the darkest nights.*

Sommario

Introduzione	3
Capitolo I: La localizzazione videoludica.....	4
1.1 Le difficoltà della localizzazione videoludica	7
Capitolo II: Componenti umoristiche nella localizzazione videoludica	10
2.1 Teorie dell'umorismo.....	11
2.2 Tipi di elementi umoristici e strategie traduttive	14
Capitolo III: <i>Undertale</i>: proposta di traduzione parziale degli elementi umoristici.....	16
3.1 <i>Undertale</i>: presentazione del videogioco	17
3.2 Proposta di traduzione parziale degli elementi umoristici	18
Conclusione	24
Bibliografia:	25
Sitografia:	29

Introduzione

L'industria videoludica è un settore in continuo sviluppo e gran parte del merito di questa crescita può essere attribuito alla disponibilità di versioni internazionali. Negli ultimi anni gli sviluppatori hanno posto molta più attenzione nel creare prodotti fruibili a un pubblico mondiale, spendendo tempo e risorse nella traduzione dei videogiochi in diverse lingue al fine di massimizzare le vendite.

La localizzazione videoludica è un campo dei *Translation Studies* che ha iniziato a generare interesse nei tardi anni Novanta, quando cominciarono a essere pubblicati i primi studi su questo fenomeno traduttivo. Negli ultimi decenni questo campo ha ricevuto una spinta non indifferente, e il numero di articoli, libri e ricerche è aumentato esponenzialmente (Mangiron, 2017). La localizzazione videoludica è incentrata sull'esperienza del giocatore: le aziende produttrici puntano a creare un prodotto che permetta al giocatore di vivere il videogioco localizzato esattamente come un utente che usufruisce della versione originale (Mangiron e O'Hagan 2006: 20). Per far sì che questo accada, è necessario che la qualità delle versioni tradotte del prodotto incontri in modo impeccabile le richieste degli utenti. Se la qualità della localizzazione non raggiunge gli standard richiesti, il giocatore rimarrà deluso dall'esperienza di gioco, nonostante il gameplay e l'avventura grafica rimangano invariati. Questa regola è valida per ogni genere, ma si riconferma soprattutto laddove il dialogo è una parte fondamentale del videogioco stesso. I giochi di ruolo, o RPG, sono l'esempio più evidente: essendo caratterizzati da storie complesse e dalla grande presenza di testo e di tipi di testo, necessitano di particolare attenzione quando si parla di traduzione e localizzazione (Mangiron, 2007).

Undertale è un videogioco di ruolo ideato e sviluppato tramite *GameMaker: Studio* da Toby Fox, compositore e sviluppatore di videogiochi statunitense. Pubblicato il 15 settembre 2015, ha subito ottenuto un enorme successo, venendo poi promosso come un cult grazie alla presenza di innovative meccaniche di gameplay, a una trama coinvolgente e a una caratterizzazione unica dei personaggi. Inoltre, è bene specificare la sua natura di RPG *indie*, abbreviazione del termine inglese *independent* che contraddistingue una produzione artistica non associata alle grandi case produttrici del proprio settore, e proprio per questa sua caratteristica, *Undertale* non ha mai ricevuto una localizzazione ufficiale in lingua italiana, nonostante il grande successo internazionale. Per questo e altri motivi legati alla particolarità del testo che il videogioco presenta al suo interno, questo elaborato prenderà in esame *Undertale* come caso di studio specifico.

Come precedentemente accennato, l'espansione dell'industria videoludica ha creato la necessità di versioni internazionali dei prodotti, attirando l'attenzione degli esperti di altre discipline accademiche come Scienze Sociali e Umanistiche, i quali hanno dimostrato un crescente interesse

verso i videogiochi, considerandoli come un nuovo tipo di narrativa e un mezzo di espressione e interazione dell'essere umano. Allo stesso modo, anche l'umorismo è stato largamente studiato in diverse discipline, dalla Psicologia alla Sociologia e dall'Antropologia alla Linguistica. Eppure, la relazione tra videogiochi e umorismo non ha mai ricevuto particolare attenzione (Lepre, 2014). Uno degli aspetti meno analizzati di questa relazione rimane sicuramente la localizzazione dell'umorismo all'interno del videogioco stesso, nonostante sia un processo che possiede un'enorme influenza sull'esperienza di gioco, oltre che notoriamente difficile da tradurre in modo efficace.

All'interno di *Undertale* sono presenti numerosi elementi umoristici, dalle freddure ai giochi di parole, che in lingua originale ovviamente funzionano, ma nel momento in cui il gioco viene localizzato, anche questi elementi devono essere tradotti in modo efficace. Nei giochi di ruolo, in particolare, le emozioni che trasmettono le parole sono fondamentali, perché trasportano il giocatore all'interno della storia e contribuiscono a mantenere un coinvolgimento emotivo (Dorman et al., 2005).

Questo elaborato si suddividerà in tre capitoli e ognuno di essi si pone un obiettivo specifico: il primo capitolo si concentrerà sulla localizzazione videoludica, analizzandone le caratteristiche e le difficoltà che insorgono quando si svolge questo processo, in quanto differenti dalle difficoltà che un traduttore affronta lavorando con altri media. Il secondo capitolo si occuperà dell'analisi dell'umorismo all'interno dei videogiochi. In primis, verranno presentate le teorie dell'umorismo più condivise, al fine di capire il ruolo e il funzionamento della comicità. Verranno poi analizzate diverse strategie traduttive riguardanti gli elementi umoristici per capirne l'efficacia all'interno di una tipologia di testo specifico come quello di un videogioco. Il terzo e ultimo capitolo prenderà in esame il caso di *Undertale* e nello specifico sarà dedicato alla proposta di traduzione parziale in lingua italiana degli elementi umoristici all'interno del videogioco. Una prima sezione verrà dedicata a presentare il videogioco, mentre la seconda è volta ad esaminare i frammenti di testo originali selezionati per la trasposizione in italiano e a motivare le scelte traduttive effettuate nel processo di localizzazione.

Capitolo I: La localizzazione videoludica

L'industria videoludica, sin dalla sua nascita negli anni Settanta, ha continuato a crescere fino a diventare un fenomeno di portata mondiale. Nonostante la maggior parte dei videogiochi vengono distribuiti in lingua giapponese o inglese, la volontà delle aziende di espandersi nel mercato globale ha portato sviluppatori e produttori a localizzare i loro giochi in diverse lingue. Questa tendenza ha dato origine a un nuovo campo nella traduzione, ossia la localizzazione videoludica, la quale combina

la localizzazione di software con la traduzione degli elementi audiovisivi (Mangiron, O'Hagan, 2006). La localizzazione videoludica si interseca con altre discipline, quali la traduzione audiovisiva, quella tecnica e quella letteraria. Nonostante abbia diverse caratteristiche in comune con questi diversi tipi di traduzione, allo stesso modo se ne differenzia chiaramente (Mangiron, 2016), presentando nuove dinamiche nel campo traduttivo che ancora oggi non sono del tutto esplorate (O'Hagan e Ashworth, 2002; Pym, 2004). Questo perché i videogiochi sono costituiti di diversi elementi caratteristici come il testo *in-game* o *on-screen*, gli elementi audio, cinematografici e artistici, senza dimenticare il manuale di gioco e la confezione in cui vengono distribuiti (Chandler, 2005: 49). Inoltre, solitamente contengono diverse tipologie di testo, come menù, messaggi di sistema o di aiuto nell'interfaccia del giocatore, passaggi letterari e script per il doppiaggio e il sottotitolaggio (Mangiron, 2016).

Sono diverse le definizioni e descrizioni affibbate al termine "localizzazione" all'interno dell'industria del software e della traduzione (Esselink, 2000). Chandler (2005: 12) offre una definizione molto semplice descrivendo la localizzazione come «The process of translating the game into other languages.». Eppure, il processo di traduzione è solo una delle fasi coinvolte nella localizzazione, di fatto sono diverse le persone chiamate in causa come ad esempio sviluppatori, graphic designer, scrittori e altre figure professionali specializzate (Gouadec 2004: 528-529). Anche Esselink (2000: 5), nella sua guida alla localizzazione, ritiene che ci sia una differenza tra i due processi: «Translation is only one of the activities in localization; in addition to translation, a localization project includes many other tasks such as project management, software engineering, testing, and desktop publishing.» Qualche anno dopo, Quah (2006: 19) propone una definizione più complessa e dettagliata: «[Localization is] the process of changing the documentation of a product, a product itself or the delivery of services so that they are appropriate and acceptable to the target society and culture», introducendo quindi una nuova dimensione socio-culturale nel processo. Infine, la localizzazione è stata definita dalla Localization Industry Standards Association (LISA, 2007) come «taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold». Tutte queste definizioni, che si sono evolute nel tempo, alla fine convergono negli stessi punti, quali traduzione linguistica, adattamento culturale e mercato.

Alcuni autori, tra cui Grigas, Dagiené, Jevsikova (2004: 171), ritengono che la fase più importante del processo sia essenzialmente la traduzione del prodotto (Méndez, 2019). Tuttavia, nell'industria videoludica tutti gli elementi coinvolti hanno la stessa importanza, in quanto il videogioco viene gradito maggiormente quando non solo è linguisticamente accurato per un mercato

locale specifico, ma anche culturalmente adatto e adattato (Esselink 1998). Il mercato stesso gioca un ruolo importante nella presa di decisioni degli sviluppatori, in quanto la localizzazione è strettamente legata alle strategie di vendita e deve tenere in considerazione numerosi fattori, tra cui la dimensione del mercato, il precedente rendimento di videogiochi simili, gli investimenti di tempo e denaro necessari e il potenziale guadagno (Chandler 2005: 49). Tenendo in considerazione questi fattori, gli sviluppatori devono decidere quanto tempo e capitale investire nelle versioni internazionali del gioco e di conseguenza scegliere il livello di localizzazione più adatto. Mangiron (2016: 190) presenta tre principali livelli di localizzazione:

- 1) *Box and docs*: viene tradotto solamente il testo della confezione, del manuale e dei documenti fisici indirizzati ai paesi in cui il prospetto di guadagno è minimo o dove la lingua del prodotto originale è largamente diffusa.
- 2) Localizzazione parziale: il testo *in-game* viene tradotto, ma i file audio presenti vengono lasciati in lingua originale e sottotitolati nella lingua di arrivo, strategia utilizzata quando scarseggiano budget e tempo.
- 3) Localizzazione completa: vengono tradotti testo e file audio, completi di doppiaggio nella lingua di arrivo e occasionalmente muniti di sottotitoli in altre lingue. Questo livello comporta una mole di lavoro decisamente maggiore. È necessario ingaggiare dei doppiatori per il voice-over e adattare la grafica di gioco con il lip-sync del testo tradotto. I personaggi all'interno del gioco devono quanto più sembrare e come dei madrelingua nella lingua di arrivo, per garantire un'esperienza di gioco immersiva (Dodaro, 2014). Ciò ha, ovviamente, dei costi estremamente elevati e non può effettuarsi su produzioni indipendenti o titoli sconosciuti.

Chandler (2005: 12-14) identifica un quarto livello, ossia non localizzare affatto. Il prodotto viene diffuso nel mercato internazionale senza variazioni linguistiche o culturali e senza costi aggiuntivi. Laddove il guadagno ipotizzato non raggiunge una cifra tale da giustificare una spesa ulteriore, l'obiettivo è vendere copie extra a costo zero e sondare il terreno per investimenti futuri. Generalmente, una localizzazione completa viene riservata a titoli tripla A (o AAA), ossia videogiochi prodotti e distribuiti da aziende di medie o grandi dimensioni, il cui budget di sviluppo è particolarmente elevato e prevedono di vendere un elevato numero di copie internazionalmente. Oltretutto, è solitamente destinata a paesi in cui il doppiaggio è maggiormente apprezzato, come ad esempio Francia, Italia, Germania e Spagna (Mangiron, 2016: 191). Nonostante la tendenza sia quella di puntare a una localizzazione completa, spesso i giocatori internazionali non sono entusiasti di ricevere un prodotto totalmente modificato. Spesso, viene apprezzato maggiormente un videogioco

che mantiene le caratteristiche culturo-specifiche della versione originale perché considerato più autentico (Dodaro, 2014).

1.1 Le difficoltà della localizzazione videoludica

La localizzazione dei videogiochi può essere un'impresa complicata nonché caotica (Dietz, 2007). Dal punto di vista dei Translation Studies, un videogioco può definirsi come un testo multimediale interattivo, che combina parole, immagini e suoni, il cui obiettivo primario è intrattenere (Mangiron Hevia & Centre for Translation and Textual Studies, 2006). Un videogioco è composto da una serie di elementi differenti, chiamati asset, che comprendono il testo *in-game*, gli elementi audio, artistici e la cinematica (Chandler, 2005:51).

I videogiochi possono essere estremamente diversi tra loro, non solo per quanto riguarda la trama e il gameplay, ma anche per il modo in cui interagiscono con altri prodotti, con gli eventi storici e con la cultura pop (Bernal-Merino, 2007). Pertanto, le competenze in campi specifici possono spaziare da quelle letterarie, come per i giochi fantasy, a quelle estremamente tecniche, necessarie per giochi sportivi o storici (Dietz, 2007). Di fatto, per i traduttori che intendono specializzarsi in questo campo, è fortemente consigliato avere dimestichezza con i diversi generi e possedere una conoscenza approfondita del mercato locale e dei prodotti simili, così da non trovarsi impreparati al presentarsi di un progetto (Bernal-Merino, 2007). Dietz (2007) ci tiene particolarmente a sottolineare quanto sia importante avere familiarità con il gergo specifico o tecnico sia nel testo di partenza che nella lingua di arrivo. È fondamentale conoscere le traduzioni standardizzate che appartengono a ogni genere e contemporaneamente sapere quali parole o espressioni non vanno tradotte perché ormai entrate in uso in lingua originale.

Méndez González (2014b), ha selezionato le caratteristiche del linguaggio specifico o settoriale presentate da Ruiz Rosendo che possono rappresentare un problema nella traduzione e le ha applicate al panorama videoludico. Segue un elenco delle più rilevanti:

- Sinonimia: termini differenti si riferiscono allo stesso elemento di una piattaforma o di un videogioco.
- Parole straniere: nell'industria videoludica molti termini inglesi sono entrati a far parte del vocabolario di altre lingue.
- Prestiti: molti termini, sia tecnici che *in-game*, vengono implementati nella lingua di arrivo. Possono essere lasciati nella lingua di origine o adattati fonologicamente.
- Neologismi: se un videogioco è ambientato in un mondo immaginario, possono insorgere diversi nuovi termini che vanno poi riadattati in traduzione.

- Abbreviazioni, acronimi e iniziali: tutti questi elementi testuali sono largamente diffusi in ogni tipo di videogioco.
- Falsi amici: molti termini che derivano dai videogiochi hanno un significato totalmente diverso nella lingua d'uso comune.
- Genere: il genere grammaticale, uno dei problemi più frequenti, può essere ambiguo o causare confusione. (Méndez González, 2019). Il caso di *Undertale*, dove il genere del protagonista non è chiaro, ne è un esempio lampante.

Un'altra criticità che insorge in questo contesto è la terminologia, o glossario proprio dei videogiochi. I termini che si riferiscono a personaggi, nemici, armi, veicoli, abilità, tra le altre cose, non sono rari e necessitano di particolare attenzione (Méndez González, 2019).

Come precedentemente accennato, i videogiochi si contraddistinguono da altri media per essere interattivi, ciò significa che l'andamento della trama, e di conseguenza dei dialoghi, spesso dipende dalle scelte del giocatore, come nel caso di *Undertale*. Ciò non significa che non si segua un filo logico, ma conseguentemente il testo presente risulta frammentato (Bernal-Merino, 2007). Questa caratteristica non solo influisce sull'aspetto grafico, ma anche sul modo in cui viene scritto e tradotto il testo *in-game* (ibid.), perciò mantenere coesione e coerenza nella lingua di arrivo può essere complesso.

Dal punto di vista prettamente traduttivo, Bernal-Merino (2007), basandosi sul livello di libertà di cui il traduttore dispone, distingue solamente due tipi di gioco. Ritene che alcuni giochi necessitino più ricerca mentre altri più creatività. Ad esempio, un videogioco basato su avvenimenti storici o su opere precedenti non permette una scrittura creativa, in quanto il traduttore è costretto a fare riferimento a conoscenze preesistenti e a un pubblico che ha delle aspettative ben precise sul prodotto. Tradire queste aspettative risulterebbe non solo nel malcontento degli utenti, ma anche in uno scarso successo sul mercato (Bernal-Merino, 2007). D'altro canto, quando si lavora su un prodotto originale, o quantomeno nuovo per il pubblico designato, un approccio più creativo e ludico diventa quasi necessario (ibid.). Per spiegare il livello di creatività utilizzato in questo tipo di traduzione, Mangiron and O'Hagan (2006) utilizzano il termine "transcreazione", un processo che permette un elevato grado di personalizzazione della versione tradotta: «Localisers are granted quasi absolute freedom to modify, omit, and even add any elements which they deem necessary to bring the game closer to the players and to convey the original feel of gameplay.» (Mangiron; O'Hagan, 2006). Laddove il processo di localizzazione viene preso in considerazione dagli sviluppatori fin dall'inizio della creazione di un videogioco, i localizzatori hanno la possibilità di richiedere di applicare cambiamenti non solo alla componente testuale, ma anche alla grafica e alla trama, al fine

di creare un prodotto quanto più adatto al pubblico designato. Mangiron e O'Hagan (2006) spiegano come questo tipo di licenza creativa sarebbe di norma considerata un'eccezione in altri campi traduttivi. Tecniche come la compensazione — ossia introdurre un nuovo elemento laddove un altro è stato precedentemente omissso per mancanza di un corrispettivo — sono largamente diffuse nella traduzione classica. Ciononostante, il grado di libertà utilizzato nella localizzazione si pone in totale opposizione a uno dei principi base della traduzione, ovvero la fedeltà all'originale. Nei videogiochi non è tanto importante rimanere fedeli al testo originale, quanto all'esperienza di gioco (Mangiron; O'Hagan, 2006).

La buona riuscita di un prodotto localizzato dipende anche dalla gestione degli elementi socio-culturali, i quali possono influire sulla percezione del videogioco in un determinato territorio (Mangiron, 2016). Idealmente, questi elementi andrebbero gestiti al momento dello sviluppo del gioco, ma ciò non è sempre il caso, perciò vengono spesso adattati al momento della localizzazione. Chandler e Deming (2012) suggeriscono di omettere riferimenti culturali di questo tipo sin dal principio, così da rendere l'esperienza di gioco universalmente accettabile, ma sono stati criticati dagli sviluppatori in quanto, così facendo, viene limitata la loro libertà creativa. Mangiron (2016:195) identifica quattro principali criticità in questo contesto:

- 1) Valore culturale e aspettative: se un elemento culturale specifico non è chiaro, è offensivo o semplicemente non divertente per i giocatori del paese di arrivo, è consigliabile manipolarlo, mantenendo la sua funzione nel gioco e cercando di ricreare lo stesso effetto dato dall'elemento originale.
- 2) Variazioni linguistiche: quando nell'originale vengono utilizzati dei dialetti o degli accenti al fine di caratterizzare un personaggio, questi devono essere trasposti anche nella versione localizzata. La tendenza è quella di utilizzare altri dialetti presenti nella lingua di arrivo. L'esempio che utilizza Mangiron (2016) è il caso del personaggio di *Ruby*, in *Final Fantasy IX* (2000) che, nella versione originale giapponese, parla con un accento di Osaka, mentre nella versione in italiano è caratterizzata da un accento napoletano.
- 3) Requisiti specifici di un territorio, classificazioni, questioni legali e censura: ogni paese ha valori e morali differenti che si riflettono nel sistema di classificazione che utilizzano per i videogiochi. Ciò che viene ritenuto accettabile in una cultura potrebbe non esserlo in un'altra, perciò è dovere di sviluppatori e localizzatori cambiare la categorizzazione o modificare tali elementi.
- 4) Cultura dei videogame e aspettative di gameplay: giocatori provenienti da diverse parti del mondo avranno una cultura videoludica differente, che si riflette sulle aspettative e

sull'estetica. Questi elementi vengono ovviamente considerati prima di decidere se localizzare un prodotto o meno e per determinare il grado di adattamento culturale che un prodotto necessita, se lo necessita (Mangiron, 2016).

In realtà, a gran parte dei giocatori non interessa se il contenuto del videogioco risulta offensivo o non rappresenta il contesto geopolitico in cui viene distribuito: la preoccupazione principale è che l'esperienza di gioco sia interessante e divertente. Allo stesso modo, però, è compito del traduttore renderla tale, attraverso una rappresentazione adeguata degli elementi culturali e umoristici (Da Silva, 2013). L'umorismo è un elemento chiave, i videogiochi presentano un elevato numero di battute, il cui scopo è prettamente quello di intrattenere e divertire il giocatore. Molte di queste battute si basano su alterazioni linguistiche, come per esempio i giochi di parole, che spesso non possono essere tradotti letteralmente, perciò vanno adattati linguisticamente e culturalmente (Mangiron; O'Hagan, 2006).

Il capitolo successivo si occuperà di osservare più nel dettaglio gli elementi umoristici, di capirne la funzione e le problematiche che presentano a livello traduttivo.

Capitolo II: Componenti umoristiche nella localizzazione videoludica

L'umorismo è un elemento chiave che può essere ritrovato in ogni tipo di videogioco. Siccome la trama ha acquisito sempre più importanza all'interno dell'esperienza di gioco, fattori come l'ironia e i giochi di parole sono diventati fondamentali per diversi titoli, poiché hanno lo scopo di produrre un determinato effetto nel pubblico di destinazione (Fernández Costales, 2011). L'umorismo ha un vasto potenziale di intrattenimento, ma può anche essere sfruttato per servire altre cause, ad esempio arricchire i dialoghi o altri elementi testuali del gioco o aumentare l'interesse e la curiosità del giocatore (Dormann e Biddle, 2007). È un ottimo mezzo per gestire le emozioni degli utenti, prevenire frustrazione, ridurre ansia e allo stesso tempo stimolare l'attenzione e la comprensione delle informazioni (Dormann et al., 2005). Inoltre, può anche acquisire un valore sociale, tramite l'inserimento di componenti umoristiche che riflettono una cultura, rafforza il senso di appartenenza a un determinato gruppo, favorendo il coinvolgimento nel gioco (Lepre, 2014).

Chiaramente, la traduzione dell'umorismo è un processo che va affrontato in ogni progetto di localizzazione, in quanto contribuisce a creare un prodotto coerente che funziona adeguatamente anche nel mercato di arrivo (Fernández Costales, 2011). L'obiettivo primario è soddisfare le aspettative degli utenti, perciò adattare battute e giochi di parole nella cultura di destinazione è fondamentale per favorire una maggiore interazione con il prodotto (ibid.). Allo stesso tempo, giochi di parole e ambiguità sono famosi per creare problemi in traduzione (Delabastita, 1994). L'adattamento di giochi di parole, rime, espressioni idiomatiche o ironia può risultare estremamente

complicato, se non impossibile in alcuni casi, dove il risultato è una perdita di significato nella lingua di destinazione (Fernández Costales, 2011). Le ragioni di queste difficoltà nascono dal fatto che gli effetti semantici e pragmatici della comicità presente nel testo di origine derivano da caratteristiche strutturali specifiche della lingua di provenienza, quali omofoni, quasi omofoni, cluster polisemici, espressioni idiomatiche e regole grammaticali, che spesso non possiedono un corrispettivo diretto nella lingua di arrivo (Delabastita, 1994: 223). Inoltre, l'umorismo è spesso interconnesso con i parametri di una determinata società e cultura, perciò è difficile che venga adattato o semplicemente capito in altri contesti (Fernández Costales, 2011).

Tipicamente gli elementi umoristici nei videogiochi si presentano sotto forma di giochi di parole, i quali non sono un elemento distintivo del prodotto in sé, ma il modo in cui vengono inseriti e le conseguenze che hanno sul gameplay hanno ripercussioni importanti per la localizzazione (Lepre, 2014). Questo perché l'umorismo può essere usato come espediente narrativo, necessario per l'avanzamento nella storia e per lo sviluppo dei dialoghi, caratteristica unica dei videogiochi. Può capitare che un elemento comico del gameplay, quale un luogo, un oggetto o un personaggio, sia strettamente necessario per completare il gioco e di conseguenza è indispensabile fornire una resa quanto più simile all'originale, ma, così facendo, tecniche traduttive come la compensazione non possono essere utilizzate, rendendo il processo ancora più problematico (ibid.).

Prima di osservare più nel dettaglio come affrontare queste problematiche, la prossima sezione offre una breve panoramica sulle teorie dell'umorismo ad oggi più diffuse.

2.1 Teorie dell'umorismo

Il modo in cui opera l'umorismo è stato largamente studiato e ad oggi si fa riferimento a tre principali teorie: superiorità, sollievo e incongruenza.

La teoria della superiorità, formulata nel diciassettesimo secolo e attribuita al filosofo inglese Thomas Hobbes, suggerisce che le persone tendono a ridere delle sfortune altrui, ponendosi in una posizione di superiorità (Dormann & Biddle, 2007). Nel *Leviatano*, il filosofo afferma che gli esseri umani sono inclini a trovare piacere nella risata, poiché possiedono un indole individualista e competitiva (Sacchet, 2022). Pertanto, la teoria della superiorità sembrerebbe presupporre un grado di crudeltà, caratteristica già osservata da Platone quando scrisse che trovare del ridicolo nelle sfortune altrui unisce il piacere alla malizia (Platone, IV secolo a.C.). Successivamente, Charles Gruner (1997) reinterpreta questa teoria in una chiave meno negativa, sottolineando delle somiglianze tra umorismo e giochi, in dinamiche come la competizione e la volontà di vincere o sopraffare l'altro (Karhulahti, 2021). In traduzione, quando un testo si prende gioco di persone considerate socialmente,

culturalmente o eticamente inferiori, può non essere immediato capire i riferimenti originali e quindi trovare un equivalente nelle categorie sociali della cultura di arrivo che possa scaturire la stessa reazione comica (Iaia, 2016).

La seconda teoria, ossia quella del sollievo, venne sviluppata da Sigmund Freud (1905), il quale sostiene che l'umorismo sia il processo che porta un individuo a uno stato di relax, tramite il rilascio di ansia o stress (Dormann e Biddle, 2007). Come sottolinea Lintott (2016), la teoria del sollievo si focalizza sulla reazione fisica al divertimento, ossia la risata, che viene ritenuta come l'espressione esteriore del rilascio di tensione. Dormann e Biddle (2009) spiegano come la teoria del sollievo sia utile per capire una delle funzioni principali dell'umorismo all'interno dei videogiochi: il gameplay è spesso strutturato in modo da creare uno stato di tensione nel giocatore, perciò l'umorismo ha il compito di allentare o scaricare quella tensione, rendendo il gioco più piacevole.

La terza e ultima teoria è quella dell'incongruenza, legata ad un aspetto più cognitivo. Questo terzo approccio trova le sue origini nella *Retorica* di Aristotele, datata intorno al quarto secolo A.C., dove l'autore sostiene che le battute spesso consistono nel cambiare delle lettere nelle parole per sorprendere gli spettatori (Aristotele, 2010/350). Così facendo le parole che ne risultano, non sono ciò che lo spettatore si aspettava e originano comicità in quanto non seguono la logica (ibid.). In tempi più recenti, il concetto venne rivisto da diversi autori, tra cui il poeta e filosofo James Beattie nel suo saggio *On Laughter and Ludicrous*. Beattie (1779:318) sostiene che «Laughter arises from the view of two or more inconsistent, unsuitable, or incongruous parts or circumstances, considered as united in one complex object or assemblage, or as acquiring a sort of mutual relation from the peculiar manner in which the mind takes notice of them.». Questo sottolinea come le componenti di sorpresa e assurdità sono due fattori che, se uniti, possono scaturire comicità. Lo stesso concetto venne presentato da Immanuel Kant (1790), il quale sostiene che l'incongruenza che esiste tra le aspettative e ciò che realmente accade dà origine alla risata, in quanto quest'ultima è «An effect arising from a strained expectation being suddenly reduced to nothing» (Kant, 1790/1952: 199). In risposta allo stesso concetto, Arthur Schopenhauer (1816) afferma «In every case, laughter results from nothing but the suddenly perceived incongruity between a concept and the real objects that had been thought through it in some relation; and laughter itself is just the expression of this incongruity» (Schopenhauer, 1819/2010, p. 84). Con il termine "incongruenza" si intende quindi un qualsiasi fatto o avvenimento che sconvolge i nostri schemi mentali o disattende le nostre aspettative (Sacchet, 2022).

In sintesi, la teoria della superiorità si focalizza sui fattori emotivi e affettivi, quella del sollievo si concentra sulle reazioni fisiche e meccaniche dei destinatari, e infine la teoria

dell'incongruenza sugli aspetti cognitivi. Nonostante queste tre teorie vengono spesso presentate come divergenti, è in realtà facile pensare che non siano poi così distanti tra loro (Lepre, 2014). Come fa notare Chiaro (2017:3), i meccanismi utilizzati per creare umorismo non sono cambiati nel tempo, le persone continuano a usare giochi di parole, battute, satira, ironia e altri stratagemmi come in passato. Ciò che è cambiato è il metodo di condivisione e consumo (Dore, 2020).

Victor Raskin e Salvatore Attardo (1991) propongono un approccio all'umorismo esclusivamente linguistico, distaccandosi dalla sfera psicologica, fisica e filosofica. La cosiddetta *Script-oriented Semantic Theory of Humor* (SSTH) è una delle prime teorie sviluppate da Raskin sull'analisi dell'umorismo. Secondo questa teoria, le entrate lessicali, o lemmi, di una frase possono essere ricondotte a degli schemi predeterminati, anche detti *script*. Questo termine fa riferimento a tutte quelle strutture cognitive presenti nella mente dei parlanti nativi di una lingua, considerabili come un "senso comune" condiviso (Sacchet, 2022). L'interpretazione delle combinazioni di *script* è strettamente necessaria per la decodifica semantica di una frase (Raskin, 1985). L'elemento umoristico viene considerato nella SSTH come «il risultato della sovrapposizione parziale di due o più schemi diversi o opposti che sono compatibili con il testo contenente l'elemento umoristico» (Sacchet, 2022). Per creare un effetto inaspettato e di conseguenza comico è necessario che gli *script* facciano riferimento a contesti opposti (Raskin, 1985). Raskin (ibid.) stesso, però, ci tiene a sottolineare che l'ambiguità presente in un testo non è una componente sufficiente per definire quest'ultimo divertente ed è necessario prendere in esame altre tipologie di opposizioni. Attardo (1994), partendo dalla SSTH di Raskin, formula la sua *General Theory of Verbal Humor* (GTVH), in cui identifica la sovrapposizione di schemi differenti come condizione necessaria per creare umorismo. Nella teoria, Attardo (ibid.) individua cinque dimensioni necessarie per descrivere un testo, chiamate *knowledge resources* (KRs):

1. Il linguaggio: parlato, scritto, gesticolato, con tutte le informazioni relative alla sintassi, alla fonologia, morfologia ecc.;
2. La strategia narrativa: per esempio indovinelli, racconti umoristici;
3. Il target: l'obiettivo/il destinatario della battuta umoristica;
4. La situazione: il contesto in cui si svolge la scena umoristica;
5. Il meccanismo logico: l'argomentazione logica che crea la situazione ambigua che nasconde l'incongruenza (Sacchet, 2022).

Lo scopo di Attardo (1994) era di comprendere le ragioni per cui un testo risulta comico o meno, e tramite la GTVH fornisce un *framework* concettuale utile per questa analisi (Sacchet, 2022). Inoltre,

vista l'attenzione posta sull'aspetto linguistico, offre una solida base teorica per lo studio della traduzione dell'umorismo.

2.2 Tipi di elementi umoristici e strategie traduttive

L'umorismo, in particolare quello verbale, viene articolato tramite il linguaggio, può essere reso in lingue diverse e codificato in forme diverse. I *pun*, ossia i giochi di parole, sono la forma più diffusa di umorismo verbale e la loro traduzione è da sempre considerata un tema delicato (Lepre, 2014). Delabastita (1996:2) propone la seguente definizione di gioco di parole:

Wordplay is the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) used are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings.

Secondo Attardo (2020: 178) invece:

A pun is a textual occurrence in which a sequence of sounds must be interpreted with a formal reference to a second sequence of sounds, which may, or need not, be identical to the first sequence, for the full meaning of the text to be accessed. The perlocutionary goal of effect of the pun is to generate the perception of mirth or of the intention to do so.

Delabastita (1996:130) evidenzia come i *pun* possano essere suddivisi in varie categorie in base alla somiglianza formale. Differenzia tre categorie principali: *puns* fonologici, grafologici e morfologici, che a loro volta contengono diversi tipi di giochi di parole.

Pun fonologici, molte battute sono basate sul fatto che per la stessa catena fonica ci sono due interpretazioni possibili (Ross, 1998:9):

- Malapropismi: sostituzione di una parola con un'altra, di significato completamente diverso o inappropriato, ma di suono simile.
- Nomi parlanti: nomi propri con un significato semantico.

Pun grafologici, con grafologia ci si riferisce al modo in cui la lingua viene presentata visivamente (Ross 1998: 12):

- Omofoni: parole che hanno la stessa pronuncia, ma differiscono nella grafia e nel significato.
- Acronimi: parole formate unendo le lettere o sillabe iniziali di più parole.

Pun morfologici:

- Parole composte: l'umorismo si estrapola dall'opposizione dei significati della parola composta e dei morfemi che la compongono.
- Portmanteau (o parole macedonia): neologismi creati fondendo insieme due o più parole esistenti, combinando sia il suono che il significato.
- Omonimi: parole con la stessa pronuncia e grafia ma differente significato.
- Giochi di parole su modi di dire, proverbi o citazioni.

Lo stesso Delabastita (ibid.: 134) propone diversi metodi per rendere un gioco di parole in una lingua differente, di seguito i più diffusi:

- *PUN* → *PUN*: il gioco di parole viene sostituito con un altro nella lingua di arrivo, il quale può corrispondere o differire nella struttura formale, semantica e nella funzione testuale.
- *PUN* → *NO PUN*: il gioco di parole viene sostituito con una frase che non contiene a sua volta un gioco di parole, ma che può conservare o perdere il significato dell'espressione originale.
- *PUN* → FIGURA RETORICA: il gioco di parole viene sostituito da un'altra figura retorica con funzione simile, come ripetizioni, allitterazioni, rime, al fine di mantenere lo stesso effetto retorico del testo di partenza.
- *PUN* → NULLA/ZERO: il gioco di parole viene omissso.
- *PUN ST (Source Text) = PUN TT (Target Text)*: il gioco di parole viene lasciato in lingua originale.

Nei casi in cui il gioco di parole perde il suo significato o viene omissso, spesso si utilizza la tecnica della compensazione per recuperare la componente umoristica (Lepre, 2014).

- *NON-PUN* → *PUN*: un gioco di parole viene inserito dove non era presente nel testo originale.
- *NULLA/ZERO* → *PUN*: il traduttore inserisce un nuovo elemento testuale contenente il gioco di parole in una parte differente di testo.

Nonostante i numeri studi e i progressi nel campo della traduzione, non è possibile creare una legge universale che risponda alla problematica della creazione e traduzione dei giochi di parole. Il processo di traduzione comporta diverse fasi: decodificare l'elemento comico, capire e poi esprimere l'intenzione originale dell'autore e tentare, attraverso la codifica nella lingua di arrivo, di evocare una reazione del destinatario quanto più simile a quella del pubblico di partenza (Sacchet, 2022). Mangiron (2016) sostiene che l'umorismo basato sui giochi di parole spesso necessita di essere riscritto o reinterpretato, al fine di ottenere l'effetto comico desiderato sui giocatori. Proprio per questo motivo, i localizzatori spesso "esagerano" con la creatività introducendo elementi divertenti

anche dove non erano presenti nell'originale (Mangiron, 2007b). Tuttavia, questa libertà creativa, tipica del processo di transcreazione introdotto in precedenza, deve comunque attenersi agli standard e alle regole tipiche dei processi di localizzazione, tenendo in considerazione le restrizioni di spazio imposte dall'interfaccia di gioco (Fernández Costales, 2011). Asimakoulas (2005) ritiene che scomporre l'elemento umoristico possa essere una pratica utile, nonché un buon esercizio, per cercare delle alternative nella lingua di arrivo. Il traduttore deve essere in grado di selezionare la tecnica più adatta, così da mantenere l'essenza del gioco originale anche nella versione di destinazione. Per questo, anche dove il “non tradurre” sia una scelta possibile, l'adattamento nella lingua di arrivo risulta essere la soluzione più adatta per mantenere il coinvolgimento e l'intrattenimento del giocatore (Fernández Costales, 2011).

Un altro modo di veicolare l'umorismo all'interno dei videogiochi è quello della rottura della quarta parete, o *meta-referential humor*. Scholes (1970) definisce questi riferimenti come:

Meta-reference is a particular instance of self-reference where fictional elements – usually the characters – directly or indirectly indicate that they belong to a fictional world.

Tramite la rottura della quarta parete si crea una relazione unica, quasi personale, tra il giocatore e l'universo del gioco, aumentando il potenziale comico (Lepre, 2014). Rapp (2007) sostiene che il potenziale comico di questa tecnica risiede nel paradosso che si crea tra il mondo di finzione e quello reale. Anche battute e giochi di parole legati a elementi della cultura pop, non appartenenti al gioco, possono considerarsi metareferenziali. Questi dettagli, spesso inseriti per scopi umoristici, possono essere espliciti o subdoli (Lepre, 2016). Per esempio, il riferimento a un gioco precedente sarà più evidente di una citazione a un film sconosciuto, perciò la quarta parete può venire lievemente scalfita o totalmente abbattuta, rispetto a quanto viene reso esplicito un riferimento intertestuale (ibid.). In ogni caso, più un riferimento è palese più sarà importante per un traduttore renderlo adeguatamente nella lingua e cultura di arrivo.

Capitolo III: *Undertale*: proposta di traduzione parziale degli elementi umoristici

Il capitolo precedente si è dedicato a delineare il tema della localizzazione e delle problematiche che insorgono durante questo processo. Questa seconda sezione dell'elaborato prende in esame il caso di studio specifico *Undertale*, presentando il videogioco e offrendo una proposta parziale di traduzione di alcuni elementi umoristici presenti suo all'interno.

3.1 *Undertale*: presentazione del videogioco

Come accennato in precedenza, *Undertale* (2015) è un RPG, perciò possiede tutte le caratteristiche di un gioco di ruolo, ma si distingue per la presenza di espedienti narrativi originali e meccaniche di gameplay uniche. La premessa del gioco racconta di come originariamente il mondo fosse popolato da due razze: umani e mostri, che vivevano in armonia. Un giorno scoppiò una guerra tra le due, e dopo una lunga battaglia, gli umani uscirono vittoriosi. Sette potenti maghi confinarono allora i mostri nel mondo sotterraneo e innalzarono una barriera magica tra i mondi, apparentemente insuperabile. Diversi anni dopo, un bambino umano, scalando un monte, cade accidentalmente in un dirupo e si ritrova nel mondo sotterraneo.

La struttura del gameplay appare semplice: il giocatore riveste i panni del bambino, con cui deve esplorare il mondo sotterraneo in cerca di una via di fuga. Per fare ciò, percorre diverse aree della mappa, interagendo liberamente con l'ambiente circostante e con i personaggi che incontra. Il mondo sotterraneo è popolato da mostri che il protagonista deve affrontare, tramite una meccanica di combattimento in stile *bullet hell*. La peculiarità di *Undertale* risiede nel fatto che il giocatore può decidere tre differenti strade possibili che portano a tre finali alternativi: *pacifist*, *neutral* e *genocide run*.

In this RPG you don't have to kill anyone. Each enemy can be "defeated" nonviolently. Dance with a slime. Pet a dog. Whisper your favorite secret to a knight. Or, ignore this choice and rain destruction upon your foes. (Toby Fox, 2015 online)

La *pacifist run*, prevede che il giocatore risparmi tutti i nemici, e offre persino la possibilità di stringere amicizia con tutti i personaggi principali. Nella *neutral run* vengono risparmiati la maggior parte dei mostri, mentre nella *genocide* vengono tutti eliminati, anche se implorano pietà. La scelta di intraprendere una strada piuttosto che un'altra viene resa possibile dalle dinamiche del combattimento, che, come in altri RPG, si svolge a turni, ma nel caso di *Undertale*, oltre all'opzione "LOTTA" che permette di attaccare il nemico, è presente un comando "AGISCI" che consente di parlare con il mostro al fine di concludere il combattimento in modo pacifico. Inoltre, il gioco è programmato in modo da "ricordare" le scelte compiute anche in salvataggi precedenti, se il giocatore decide di uccidere tutti i mostri senza alcuna pietà non potrà mai più ottenere un lieto fine: anche disinstallando e reinstallando di nuovo il gioco (Rizzo, 2017). Ogni decisione e scelta di dialogo, anche se all'apparenza insulsa, si ripercuote sull'andamento della storia e sul comportamento dei personaggi.

Altri elementi che hanno contribuito al successo di questo titolo sono rappresentati dalla presenza di riferimenti alla cultura pop, dalle numerose rotture della quarta parete e dalla vasta presenza di elementi umoristici, dai nomi dei personaggi alle freddure e ai giochi di parole. Tutte queste componenti presentano una sfida a livello traduttivo, ma sono necessarie per rendere l'esperienza di gioco unica come nell'originale. Il livello di libertà di gameplay aiuta a creare un legame interpersonale, quasi affettivo, tra il giocatore e i personaggi, di conseguenza i dialoghi e gli scambi comici devono rispecchiare questo livello di intimità, oltre che rimanere coerenti per mantenere il coinvolgimento nella storia.

3.2 Proposta di traduzione parziale degli elementi umoristici

La traduzione di uno stesso testo può variare in base a tre semplici fattori: la natura del messaggio, l'obiettivo dell'autore (e di conseguenza del traduttore) e il tipo di pubblico a cui è destinata (Nida, 1964). In base alla situazione in cui un elemento umoristico si presenta, è necessario capire quale funzione ricopre a livello comunicativo, se valorizzare la forma o il contenuto e se mantenere, tradurre o eliminare un elemento presente nell'originale (Delabastita, 1996). Di seguito sono stati scelti, tradotti e analizzati diversi *pun* e freddure presenti all'interno di *Undertale*, seguendo i principi e le accortezze delineati all'interno dell'elaborato. Inoltre, particolare attenzione è stata posta nel rispettare i limiti di spazio imposti dall'interfaccia grafica, mantenendo quindi un numero di caratteri quanto più simile all'originale.

Esempio 1.

Testo originale: Inglese	Traduzione: Italiano
"Why did the skeleton want a friend?" "Because she was feeling BONELY..."	"Perché lo scheletro voleva un amico?" "Perché si annoiava a MORTE..."

Una delle prime freddure che il giocatore incontra durante il gameplay si trova scritta all'interno di un quaderno (Esempio 1.) e riporta un gioco di parole tra i termini inglesi '*bone*' e '*lonely*'. Volendo mantenere lo stesso tipo di *pun*, la soluzione più immediata sarebbe quella di creare un composto tra le parole 'osso' e 'solo' risultando nella traduzione come 'Perché si sentiva OSSOLO', però, personalmente, trovo che in italiano non abbia lo stesso effetto che ha nell'originale. Dato che, come visto in precedenza, l'obiettivo principale della localizzazione è quello di far vivere al giocatore

la stessa esperienza di gioco di un utente che gioca la versione originale (Mangiron and O'Hagan 2006), ho deciso di sostituire la freddura con una differente che suonasse meno forzata. Perciò la prima parte, “Perché lo scheletro voleva un amico?”, è stata tradotta letteralmente, mentre la risposta, “Perché si annoiava a MORTE...”, gioca sulla caratteristica degli scheletri di essere morti. Inoltre, questo breve scambio contiene una lieve sfumatura legata al genere, infatti nella versione originale ‘*the skeleton*’ viene identificato con il femminile ‘*she*’ nella risposta. In italiano mantenere questa sfumatura significherebbe utilizzare espressioni come ‘scheletrA’ o ‘scheletro femmina’ che, non suonando naturali, rischiano di distogliere l’attenzione dalla freddura in sé. Dato che, in questo caso, un cambiamento di genere non ha ripercussioni sul gameplay, ho deciso di adottare il maschile.

All’interno di *Undertale*, sono presenti diversi giochi di parole e freddure che fanno riferimento agli scheletri o alle ossa, questo perché due personaggi, Sans e Papyrus, sono di fatto scheletri che amano fare battute di pessimo gusto.

Esempio 2.

Testo originale: Inglese	Traduzione: Italiano
[Papyrus]: SANS!! YOU ARE NOT HELPING!! YOU LAZYBONES!!	[Papyrus]: SANS!! NON SEI D’AIUTO!! SMIDOLLATO!!

La resa del termine ‘*lazybones*’ risulta problematica in quanto, non solo fa riferimento alla pigrizia, che caratterizza il personaggio di Sans, ma al suo interno racchiude anche la parola ‘*bones*’, ovvero ‘ossa’, che rimanda al suo essere uno scheletro. In italiano non esiste un corrispettivo che possa mantenere entrambe le caratteristiche senza perdere il gioco di parole, cosa che accade spesso quando si traduce l’umorismo (Delabastita, 1996; Chiaro, 2010). La traduzione proposta per questo elemento (Esempio 2.), ovvero la scelta della parola ‘smidollato’, mantiene il riferimento alle ossa e, inoltre, anche se in maniera più dispregiativa, esprime il concetto di mancanza di volontà, riconducibile alla pigrizia di Sans.

Smidollato¹: fig. Privo di forza e di energia, fiacco. Più com. in senso morale, che ha scarsa forza di volontà, scarsa iniziativa e coraggio. (Treccani, n.d.).

Nonostante la traduzione non sia esattamente corrispondente all’originale, questo compromesso permette di mantenere quanto più possibile il significato, senza avere ripercussioni sull’esperienza di

¹ Smidollato: [https://www.treccani.it/vocabolario/smidollato_\(Sinonimi-e-Contrari\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/smidollato_(Sinonimi-e-Contrari)/)

gioco.

Esempio 3.

Testo originale: Inglese	Traduzione: Italiano
[Sans]: hey, take it easy. i've gotten a ton of work done today. [S]: a skele- ton .	[Sans]: hey, non ti agitare. oggi ho lavorato fino a spaccarmi... [S]le ossa .

In questo esempio (Esempio 3.), si presenta un gioco di parole che in lingua originale è geniale, ma cercare un corrispettivo che mantenga la struttura formale anche in italiano risulterebbe, a mio parere, una forzatura, che non è ottimale a livello comico. Nella pratica, rendere ‘*skele-ton*’ con, ad esempio, ‘scheletro-ppo’ è sicuramente un'opzione, ma ritengo che non suoni abbastanza naturale. Per questo, l'alternativa proposta (Esempio 3.) sacrifica la struttura formale dell'originale al fine di risultare più naturale nella lingua di arrivo. Quindi, in questo caso, l'umorismo risiede nel contenuto, piuttosto che nella formulazione. L'espressione usata, ‘spaccarsi le ossa’, fa riferimento al modo di dire italiano ‘spaccarsi la schiena’ che significa “fare un lavoro molto duro e faticoso; lavorare moltissimo, quasi fino a spezzarsi la schiena per la fatica.” (Schiena²- Dizionario Dei Modi Di Dire; Corriere.it, n.d.). Il collegamento tra ‘schiena’ e ‘ossa’ è abbastanza immediato, soprattutto se a pronunciare la frase è uno scheletro. In questo contesto, nonostante il gioco di parole non corrisponda completamente, vengono comunque mantenuti l'elemento comico e il significato.

Esempio 4.

Testo originale: Inglese	Traduzione: Italiano
[Sans]: wow, sounds like you're really working yourself... [S]: down to the bone. [Papyrus]: UGH!!! [P]: I WILL ATTEND TO	[Sans]: wow, sembra che ti stia davvero impegnando... [S] fino al midollo. [Papyrus]: UGH!!! [P]: IO VADO AD OCCUPARMI

² Schiena: <https://dizionari.corriere.it/dizionario-modi-di-dire/S/schiena.shtml>

MY PUZZLES...	DEI MIEI PUZZLE...
[P]: AS FOR YOUR WORK?	[P]: TU PENSA AI TUOI
[P]: PUT A LITTLE MORE,	[P]: TI AIUTERÀ A
[P]: "BACKBONE" INTO IT!!!	[P]: "FARTI LE OSSA"!!!

Questo scambio di battute tra Sans e Papyrus contiene due elementi critici: *'working yourself down to the bone'*³ e *'put a little more "backbone" into it'*. Entrambi gli elementi si servono di espressioni idiomatiche inglesi per fare le ennesime battute sugli scheletri. Nel primo caso, l'espressione significa *"to work extremely hard, especially for a long time"* (Cambridge Dictionary, 2026) che in italiano può essere tradotta come 'ammazzarsi di lavoro' o 'lavorare come un mulo', ma utilizzando queste locuzioni si perde il senso comico e quindi lo *skopos* del testo originale (Chen, 2020). Per evitare di perdere il *pun* legato agli scheletri e mantenere la struttura il più simile possibile, *'down to the bone'* è stato reso come 'fino al midollo', espressione che significa "completamente, del tutto" (Dizionario Italiano De Mauro, n.d.). Un'espressione quasi equivalente che poteva essere utilizzata nel contesto è 'fino all'osso', ma per motivi stilistici e di ripetizione all'interno dello scambio di battute, ho preferito utilizzare 'fino al midollo'. Generalmente questa locuzione si utilizza in una struttura essere + aggettivo + fino al midollo (es. 'essere marcio fino al midollo'), per indicare sensazioni fisiche intense o sentimenti profondi, ma per necessità è stata associata con il verbo 'impegnarsi' e suona comunque naturale all'interno del contesto.

Anche il secondo elemento critico, *'put a little more "backbone" into it'*, non possiede un corrispettivo in italiano. In questo caso, l'espressione originale in inglese sarebbe *'put your back into something'*⁴ che significa *"to work very hard at something; to put a lot of effort into something"* (Merriam-Webster Dictionary, n.d.), perciò traducendo in italiano si userebbero espressioni come 'metterci anima e corpo' o 'farsi in quattro' che, di nuovo, non mantengono il collegamento con le ossa o gli scheletri. Dato che questo scambio di battute tra Sans e Papyrus è intenzionalmente ricco di giochi parole e battute, omettere il *pun* non sembra essere la scelta migliore, in quanto il testo perderebbe il suo scopo comico. Ho scelto quindi di utilizzare la locuzione 'farsi le ossa', ovvero "fare pratica, fare esperienza spec. in ambito lavorativo" (Dizionario italiano De Mauro; n.d.) per essere più coerente con il dialogo nell'insieme, ma così facendo è stato necessario cambiare anche le frasi precedenti per rendere la conversazione più naturale (Esempio 4.). Nonostante il leggero

³ *down to the bone*: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/work-fingers-to-the-bone>

⁴ *put your back into something*: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/put-back-into>

cambiamento di significato, il testo riesce a mantenere il suo scopo, senza sconvolgere l'interazione comica.

Esempio 5.

Testo originale: Inglese	Traduzione: Italiano
[Sans]: well, that went well.	[Sans]: beh, è andata bene.
[S]: don't sweat it, kid.	[S]: non preoccuparti, marmocchio.
[S]: i'll keep an eyesocket out for ya.	[S]: ti terrò d'occhio... o quel che ne rimane.

L'Esempio 5. gioca sul modo di dire 'keep an eye out'⁵, ovvero "to watch carefully for someone or something" (Cambridge Dictionary, 2026), e sul fatto che gli scheletri non hanno gli occhi, perciò 'eye' viene sostituito con 'eye socket'. In italiano l'espressione corrispondente sarebbe "ti tengo d'occhio", ma creare un gioco di parole come nell'originale è impossibile in questo caso. Un'opzione poteva essere tradurre letteralmente 'eye socket' con 'orbita' ma il risultato, "ti terrò d'orbita", risulta innaturale. Per questo ho deciso di optare per l'amplificazione, aggiungendo una breve frase autoironica per riportare l'attenzione sullo scheletro. Questa tecnica ricorda l'adattamento in italiano della serie animata *One Piece*, dove un personaggio, Brook, è solito scherzare sulla sua condizione di scheletro vivente con battute e freddure sulle parti del corpo che non ha più, come ad esempio: «Mi presento, il mio nome è Brook, sono uno scheletro in carne ed ossa... anzi solo ossa» o «Per lo shock mi sono quasi usciti gli occhi dalle orbite, anche se gli occhi non ce li avevo più...». Inserendo quindi questa breve frase, ho anche voluto creare un elemento metareferenziale che, per un giocatore che riconosce la citazione, può aumentare il potenziale comico.

Esempio 6.

Testo originale: Inglese	Traduzione: Italiano
[Sans]: bone appetit.	[Sans]: bone appetit.

La battuta esposta nell'Esempio 6. gioca sull'assonanza tra 'bone' e 'bon (appétit)', frase francese standard per augurare 'buon appetito' prima di un pasto. In italiano è impossibile mantenere la corrispondenza, perciò, dopo attente considerazioni, ho deciso di mantenere il testo come in

⁵ keep an eye out: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/keep-an-eye-out-for>

originale. Considerando il target medio del videogioco in Italia, composto principalmente di adolescenti e giovani adulti italiani, ho ritenuto che l'espressione originale fosse di facile comprensione nonostante la barriera linguistica. Inoltre, questa frase viene pronunciata all'interno di un ristorante, dopo una conversazione riguardante del cibo, perciò è facilmente intuibile a cosa faccia riferimento.



Figura 1. *Undertale*, Toby Fox (2015)

Esempio 7.

Testo originale: Inglese	Traduzione: Italiano
[Lady]: Knock knock!! [Sans]: whos there? [L]: old lady! [S]: old lady who? [L]: oh! I did not know you could yodel!	[Signora]: Toc toc!! [Sans]: chi è? [S]: pac. [S]: pac-chi? [S]: no guardi, io non ho ordinato nulla!

Esempio 8.

Testo originale: Inglese	Traduzione: Italiano
[Sans]: knock knock. [Lady]: who is there? [S]: dishes. [L]: dishes who?	[Sans]: Toc toc. [Signora]: chi è? [S]: gno. [S]: gno-chi?

[S]: dishes a very bad joke.	[S]: al ragù volentieri!
------------------------------	--------------------------

Gli Esempi 7. e 8. riportano due “*knock knock joke*”, ovvero giochi di parole che si basano su un botta e risposta. All’interno del videogioco, le interazioni prese in esame si svolgono tra due personaggi effettivamente separati da una porta chiusa. Dato che questo tipo di giochi di parole sono dipendenti da assonanze ben precise, è impossibile ricrearli in italiano. Per questo motivo, ho deciso semplicemente di sostituirle con delle battute inventate da me, basate sulla struttura tipica di una battuta “toc toc”. Nel primo caso (Esempio.7), ho deciso di giocare sul fatto che, spesso, chi si presenta alla nostra porta può essere un corriere, perciò ho creato una situazione in cui la Signora spinge il suo interlocutore a dire la parola ‘pacchi’. Nel secondo caso (Esempio 8), ho invece deciso di inserire un elemento culturale specifico italiano, ovvero gli ‘gnocchi al ragù’, così da coinvolgere maggiormente il giocatore creando un senso di appartenenza. Queste due battute, come nell’originale inglese, possono risultare divertenti o meno. L’umorismo è estremamente soggettivo e l’obiettivo di questo frammento di testo è prettamente di caratterizzare i due personaggi, sottolineando la loro passione per le battute di pessimo gusto, spesso volutamente non divertenti, perciò non era importante il contenuto della battuta, bensì che fosse semplicemente presente uno scambio comico.

Conclusione

Il presente elaborato ha evidenziato le difficoltà che si presentano nella localizzazione dell’umorismo nei videogiochi, proponendo una traduzione e analisi di alcuni frammenti di testo contenenti elementi umoristici del videogioco *Undertale*. L’introduzione e il primo capitolo hanno offerto una panoramica sul fenomeno della localizzazione, offrendo diverse definizioni di esperti e studiosi del settore, al fine di fare chiarezza sulla natura e sulla funzione di questo processo creativo, troppo spesso messo in secondo piano. Sono state esposte le problematiche principali riguardanti linguaggio tecnico e terminologia presenti all’interno dei videogiochi, i quali richiedono al localizzatore di possedere competenze approfondite nel settore. Successivamente, è stata evidenziata l’importanza degli elementi socioculturali e la loro influenza sull’esperienza di gioco. Il secondo capitolo è stato dedicato al fenomeno dell’umorismo e alla sua funzione all’interno di un videogioco. Partendo dalle teorie più diffuse dell’umorismo, superiorità, sollievo e incongruenza, è stato studiato il modo in cui questo si manifesta nell’essere umano e a livello linguistico. Dopodiché, sono stati analizzati più nel dettaglio gli elementi umoristici più presenti all’interno dei videogiochi, quali giochi di parole ed elementi metareferenziali, proponendo diversi metodi per adattarli in altre lingue. Il terzo capitolo ha

presentato il caso di studio specifico di *Undertale*, in quanto possiede un testo ricco di giochi di parole di diverso tipo che risultano problematici a livello traduttivo. Dopo una breve presentazione del videogioco, sono stati scelti, tradotti e analizzati dei frammenti di testo contenenti elementi umoristici, offrendo alternative e soluzioni creative per i casi di intraducibilità. In conclusione, questo elaborato ha evidenziato la complessità e l'importanza della localizzazione videoludica e della traduzione dell'umorismo all'interno del processo, dimostrando come rimanere fedeli all'originale non sempre è la scelta più efficace, e che la creatività trasforma gli ostacoli in opportunità di creare qualcosa di unico. Quello della localizzazione è un processo complesso che coinvolge diverse figure professionali e richiede competenze in molteplici ambiti, dall'informatica alla sociologia, necessita inventiva e una flessibilità mentale non indifferente. I videogiochi sono in continua evoluzione, appartengono alle nuove generazioni e, come forma d'arte, sono uno specchio perfetto dello zeitgeist del nostro tempo. Per queste ragioni, un localizzatore necessita di una formazione continua e approfondita, deve aggiornarsi costantemente sulla nuova terminologia tecnica e sapere utilizzare le nuove tecnologie a suo vantaggio. Per far sì che questo accada, è necessario riconoscere questa figura professionale, spesso lasciata in ombra e sottovalutata, offrire corsi di formazione mirati e dare la possibilità alle nuove generazioni di traduttori, qualora appassionati di videogiochi, di esprimere il loro potenziale.

Bibliografia:

- Aristotle. (2010) *Rhetoric*. Trans. W. Rhys Roberts, Cosimo Inc.
- Asimakoulas, D. (2005). Towards a model of describing humour translation. *Meta Journal Des Traducteurs*, 49(4), 822–842.
- Attardo, S. (2015). “Humorous metaphors”. In G. Brône, K. Feyaerts & T. Veale (Eds.), *Cognitive Linguistics and Humor Research*, 91-110. Berlin/New York: Mouton de Gruyter
- Attardo, Salvatore. (1994). *Linguistic Theories of Humor*.
- Attardo, Salvatore. (1997). “The semantic foundations of cognitive theories of humor”. *Humor: International Journal of Humor Research* 10 (4), pp. 395-420.
- Attardo, Salvatore. (2001). *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. New York: Mouton de Gruyter.
- Attardo, Salvatore. (2002). “Translation and humor: An approach based on the General Theory of Verbal Humor (GTVH)”. *The Translator* 8 (2), pp. 173-194.
- Attardo, (2020). *The linguistics of humor*. Oxford University Press.

- Attardo, Salvatore and Victor Raskin. (1991). "Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model". *Humor: International Journal of Humor Research* 4 (3-4), pp. 293-347.
- Beattie, An Eassay on Laughter and Ludicrous Composition, in *Essays*, London, 1779, p. 318.
- Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of video game. *Hij*, 5, 000–0.
- Broeder, L. (2007). Translating humour - The Problems of Translating Terry Pratchett (Vol. 8, Issue 6, pp. 1703–1712).
- Chandler D. (2005). Psychological success: When the career is a calling. *Journal of Organizational Behavior*, 26, 155-176.
- Chandler, Heather M. and Stephanie O'Malley Deming. (2012). *The Game Localization Handbook*. Sudbury: Jones and Bartlett.
- Chen, Zhenyuan (2020). A Study on Humor Translation from the Perspective of Skopostheorie. *World Scientific Research Journal* Volume 6 Issue 11, 2020
- Chiaro, Delia. (1992). *The Language of Jokes*. London and New York: Routledge.
- Chiaro, Delia. (2017). *The language of jokes in the digital age: Viral humour*.
- Chroust, Gerhard. (2007). Software like a courteous butler - Issues of Localization under Cultural Diversity.
- Da Silva, F. (2013). The game localization handbook by Heather Maxwell Chandler and Stephanie O. Deming. *Ilha Do Desterro a Journal of English Language Literatures in English and Cultural Studies*, 0(64).
- De Rosa, G. L., & Bianchi, F. (2014). TRANSLATING HUMOUR IN AUDIOVISUAL TEXTS. In Antonella De Laurentiis & Elisa Perego (Eds.), *PETER LANG*. PETER LANG.
- Delabastita, D. (1994). Focus on the pun. *Target International Journal of Translation Studies*, 6(2), 223–243.
- Dietz, F. (2007). "How difficult can that be?" - The work of computer and video game localization. *LA Referencia (Red Federada De Repositorios Institucionales De Publicaciones Científicas)*, 5, 000–0.
- Dodaro, E. (2013). The localization of video games: a study on the practical applications and their linguistic challenges. In D. Cesiri & F. Coccetta, *Tesi di Laurea*.
- Dong, L., & Mangiron, C. (2018). Journey to the East: Cultural adaptation of video games for the Chinese market. *The Journal of Specialised Translation*, 29(29), 149–168.
- Dore, M. (2020). *Humour translation in the age of multimedia*.
- Dormann, C., & Biddle, R. (2007). Making players laugh. *Making Players Laugh: the Value of Humour in Computer Games*, 249.

- Dormann, C., Fiset, J., Caquard, S., Woods, B., Hadziomerovic, A., Whitworth, E., Hayes, A., & Biddle, R. (2005). COMPUTER GAMES AS HOMEWORK. In Kluwer Academic Publishers eBooks (pp. 245–260).
- Esselink, B. (1998) A Practical Guide to Software Localization: For Translators, Engineers and Project Managers. Benjamins, Amsterdam.
- Esselink, B. (2000). A practical guide to localization. In Language international world directory.
- Ewin, R. (2001). Hobbes on laughter. The Philosophical Quarterly, 51(202), 29–40.
- Farsi le ossa > significato - Dizionario italiano De Mauro. (n.d.). Internazionale.
- Fernández Costales, A. (2011). Adapting humor in videogames localization. Multilingual Computing, 22, 33–36.
- Fino al midollo > significato - Dizionario italiano De Mauro. (n.d.). Internazionale.
- Freud, Siegmund. (1960/1905). Jokes and Their Relation to the Unconscious.
- Trans. James Strachey. London: The Hogarth Press.
- Gironzetti, E. (2010). L'UMORISMO NELLA DIDATTICA DELL'ITALIANO PER STRANIERI. PROPOSTE DIDATTICHE . Riviste UNIMI (Università Degli Studi Di Milano).
- Goatly, A. (2012). Meaning and humour. In Cambridge University Press eBooks.
- Gouadec, D. (2004). Le bagage spécifique du localiseur/localisateur: Le vrai « nouveau profil » requis. Meta, 48(4), 526–545.
- Gruner, C. R. (1997). The game of humor: A comprehensive theory of why we laugh. Transaction Publishers
- Hien, L. T. & Università degli studi di Napoli “L'Orientale.” (2019). ANALISI LINGUISTICA DEI GIOCHI DI PAROLE. In RISU (Vol. 2, Issue 2, pp. 71–89) [Journal-article].
- Hobbes, Thomas. 1651/1968. Leviathan. London: Penguin Books
- Huang, J. (2021). Chinese-English Translation from the Perspective of Chinese-English Compression—A Review of Functional Equivalence Theory. OALib, 08(08), 1–12.
- Jevsikova, Tatjana & Dagiene, Valentina & Grigas, Gintautas. (2004). Mozilla Internet application suite: developing for education. 96 - 100.
- Kant, I. (1952). The Critique of Judgement (J. C. Meredith, Trans.). Oxford University Press. (Original work published 1790).
- Karhulahti, V., & Giappone, K. B. R. (2021). Punchline behind the hotspot: structures of humor, puzzle, and sexuality in adventure games (withLeisureSuitLarryin several wrong

- places). *The Journal of Popular Culture*, 54(2), 341–364. Kauhanen, M. (2009). Examining support of narrative scripting for serious games.
- Iaia P. L. (2014). "Transcreating Humor in Video Games: the Use of Italian Diatopic Varieties and their Effects on Target Audiences". In G. L. De Rosa, F. Bianchi, A. De Laurentiis ed E. Perego: 517-533.
 - Lepre O. (2014). "Playing with Humor: the Translation of Humor in Video Games". In G. L. De Rosa, F. Bianchi, A. De Laurentiis ed E. Perego: 499-516.
 - Lintott, "Superiority in Humor Theory". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74.4, 2016.
 - Mangirón, C. (2016). Games without borders: The cultural dimension of game localisation. *Hermeneus. Revista De La Facultad De Traducción E Interpretación De Soria* Núm. 18, 18, 187–208.
 - Mangiron, (2017). Research in game localisation: An overview. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 74–99.
 - Mangiron e O'Hagan, (2006). 'Game localization: Unleashing imagination with 'restricted' translation'. *The Journal of Specialised Translation* 6, pp. 10-21.
 - Mangiron, C. (2007). VIDEO GAMES LOCALISATION: POSING NEW CHALLENGES TO THE TRANSLATOR. *Perspectives*, 14(4), 306–323.
 - Mangiron, C. (2018). Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 122-138
 - Mejías-Climent, L. (2019). Multimodality and dubbing in video games: A research approach. *Linguistica Antverpiensia, New Series - Themes in Translation Studies*, 17.
 - Méndez González, Ramón. 2014b. e Terminology of the Video Game Industry: A New Type of Specialized Language. *Investigating Lexis: Vocabulary Teaching, ESP, Lexicography and Lexical Innovation*, edited by José Ramón Calvo-Ferrer and Miguel Ángel Campos-Pardillos. 191–204. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing
 - Méndez González, R. (2019). Specialized terminology in the video game industry: Neologisms and their translation. *Vertimo Studijos*, 12, 71–86.
 - Morreall, John. 2009. *Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor*. West Sussex: Wiley-Blackwell
 - Nida, E. (1964). *PRINCIPLES OF CORRESPONDENCE*.
 - O'Hagan, M., & Ashworth, D.E. (2002). *Translation-mediated Communication in a Digital World*.
 - Osimo, B. (2004). *Manuale del traduttore : guida pratica con glossario*. In U. Hoepli eBooks.

- Platone, (IV secolo a.C.) Filebo, o Del sommo bene dialogo di Platone (1847). Internet Archive.
- Pym, A. (2014). Exploring translation theories.
- Pym, A. (2004). The moving text. In Benjamins translation library.
- Pym, A., Intercultural Studies Group, & Universitat Rovira i Virgili. (n.d.). Localization and linguistics.
- Rapp, B. (2007). Lexical and post-lexical phonological representations in spoken production. *Cognition*, 102(2), 219–260.
- Raskin, V. (1985). Semantic mechanisms of humor.
- Raskin & Mahadev Apte (Eds.). (1994). LINGUISTIC THEORIES OF HUMOR. In *Grazer Linguistische Studien* (Vol. 45, p. 139). Mouton/de Gruyter.
- Rizzo, D. (2017). La localizzazione amatoriale di videogiochi: il caso di Undertale. In Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Alma Mater Studiorum Università Di Bologna [Thesis].
- Ross, A. (1998). *The Language of Humour*. London: Routledge.
- Sacchet, M., Università degli Studi di Padova, & Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari. (2022). Tradurre lo humor. Analisi comparativa della resa dei pun nella sottotitolazione tedesca e italiana della serie televisiva “The Big Bang Theory.” In D. Vecchiato, *Tesi Di Laurea* [Thesis].
- Scholes, Robert (1970). “Metafiction.” *Iowa Review* 1, 100–15.
- Schopenhauer, A. (2010). *The World as Will and Representation* (Vol. 1) (J. Norman, A. Welchman, & C. Janaway, Eds. & Trans.). Cambridge University Press. (Original work published 1819).
- University College London, Centre for Translation Studies, & Lepre, O. (2014). The translation of humor in video games: a case study.

Sitografia:

- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/keep-an-eye-out-for>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/put-back-into>
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/work-fingers-to-the-bone>
- <https://dizionari.corriere.it/dizionario-modi-di-dire/M/midollo.shtml>
- <https://dizionari.corriere.it/dizionario-modi-di-dire/O/osso.shtml>
- <https://dizionari.corriere.it/dizionario-modi-di-dire/S/scheletro.shtml>
- <https://dizionari.corriere.it/dizionario-modi-di-dire/S/schiena.shtml>

- <https://dizionario.internazionale.it/parola/fino-al-midollo>
- <https://www.merriam-webster.com/>
- <https://onepiece.fandom.com/it/wiki/Brook>
- <https://sapere.virgilio.it/parole/rimario/osso>
- [https://www.treccani.it/vocabolario/smidollato_\(Sinonimi-e-Contrari\)/](https://www.treccani.it/vocabolario/smidollato_(Sinonimi-e-Contrari)/)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Functional_equivalence
- <https://undertale.fandom.com/f/p/2625074137924074147/r/2862480988570089790>
- <https://undertale.wiki/>