

**ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA**  
SEDE DI FORLÌ

**SCUOLA DI LINGUE E LETTERATURE, TRADUZIONE E INTERPRETAZIONE**  
SEDE DI FORLÌ

**CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN**  
Mediazione Linguistica Interculturale  
Classe L-12

**ELABORATO FINALE**

**LA LOCALIZZAZIONE DI VIDEOGIOCHI:  
FAN-TRANSLATION E PROPOSTA DI TRADUZIONE**

CANDIDATO  
**Gabriele Pezzuto**

RELATORE  
**Chiara Bucaria**

Anno Accademico 2014/2015

Sessione I



# INDICE

<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
<b>CAPITOLO I</b>	
<b>Nascita ed evoluzione della fan-translation dei videogiochi</b>	<b>5</b>
<b>1.1 Fan-translation</b>	<b>6</b>
<b>1.2 Crowdsourcing</b>	<b>7</b>
<b>1.3 Localizzazione ufficiale vs Fan-translation</b>	<b>9</b>
<b>1.4 Altri contributi della community</b>	<b>10</b>
1.4.1 Map editor e mod	10
1.4.2 Walkthrough, fan fiction e fan art	11
<b>CAPITOLO II</b>	
<b>Proposta di traduzione: analisi e commento</b>	<b>12</b>
<b>Premessa</b>	<b>12</b>
<b>2.1 <i>Superfighters Deluxe: asset da tradurre</i></b>	
<b>2.2 Testo on-screen</b>	<b>13</b>
<b>2.3 Proposta di traduzione e commento del videogioco <i>Superfighters Deluxe</i></b>	<b>14</b>
2.3.1 Lunghezza eccessiva	17
2.3.2 Termonologia specifica	19
2.3.3 Riferimenti culturali	20
2.3.4 Variabili	21
<b>Conclusioni</b>	<b>22</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>23</b>
<b>Sitografia</b>	<b>24</b>

## INTRODUZIONE

Di pari passo con l'espansione dell'industria dei videogiochi, nata negli anni Settanta e affermata dal decennio successivo, la traduzione videoludica è andata evolvendosi con l'avanzamento tecnologico e l'impatto sempre più crescente di questo fenomeno culturale nella società attuale. Diventata una realtà consolidata, questo nuovo tipo di traduzione è stato oggetto, in tempi recenti, di numerosi studi accademici che ne hanno accertato l'unicità, essendo un campo che combina elementi della traduzione di software con quella audiovisiva, dandole il nome di localizzazione. In questo studio verrà analizzato il recente fenomeno della fan-translation, ovvero della traduzione autonoma di videogiochi da parte degli utenti. Negli ultimi anni, infatti, la crescente autoconsapevolezza delle community di giocatori e della loro influenza nel campo videoludico, unita allo sviluppo di Internet, ha spinto gruppi di persone senza esperienze traduttive a lavorare in un ambito solitamente affidato a traduttori professionisti, spesso con risultati sorprendenti, sopperendo alle lacune tecniche con una conoscenza profonda dei videogiochi e con la passione per gli stessi. Nel presente studio viene preso in esame l'esempio di *Superfighters Deluxe*, videogioco in fase di sviluppo dello studio indipendente MythoLogic Interactive, i cui sviluppatori si sono affidati alla tipologia di traduzione del crowdsourcing, coinvolgendo diversi gruppi di giocatori che, autonomamente, hanno tradotto il videogioco in diverse lingue. La scelta è ricaduta su *Superfighters Deluxe* sia per passione personale per il tema, sia per l'esperienza maturata nella sua fan-translation da parte della community. Nel primo capitolo di questo studio verranno analizzate le cause che hanno portato alla nascita della fan-translation, il suo sviluppo e le sue conseguenze nell'ambito traduttivo. Il secondo capitolo contiene una proposta di traduzione dei testi più interessanti e significativi estrapolati dal videogioco *Superfighters Deluxe*, dopo aver illustrato le modalità generali della localizzazione e le sue componenti.

## CAPITOLO I

### Nascita ed evoluzione della fan-translation dei videogiochi

Agli albori dell'industria videoludica, nata negli Stati Uniti e in Giappone, la localizzazione aveva un ruolo assolutamente marginale, a causa dell'estrema semplicità dei videogiochi dell'epoca: questi, infatti, non avevano dialoghi o personaggi specifici di una cultura che necessitassero una traduzione, mentre l'unica problematica era, nel caso di titoli giapponesi venduti nel mercato statunitense, lo spazio per la traduzione in inglese dove nella versione originale erano presenti caratteri giapponesi, graficamente più compatti. Con i progressi tecnologici, i videogiochi sono diventati via via più complessi, sia tecnicamente sia per quantità di testo presente, e sono iniziate a comparire trame, filmati in computer grafica<sup>1</sup> e dialoghi sempre più caratterizzanti a livello culturale. Tuttavia, negli anni Ottanta, la localizzazione era spesso affidata a non professionisti (in Giappone, a volte erano gli sviluppatori stessi a tradurre il gioco, nonostante avessero una conoscenza approssimativa dell'inglese) ed era trattata quasi a livello amatoriale (O'Hagan e Mangiron, 2013). Questo ha portato a errori di traduzione clamorosi, si cita l'ormai famoso, in ambito videoludico, "All your base are belong to us" del videogioco nipponico *Zero Wing* (1991), diventato oggetto di parodia fino ad acquisire lo status di cult e portato ad esempio in numerosi studi accademici sulla localizzazione. Queste prime incertezze erano spesso dovute ai limiti tecnici e finanziari dell'industria videoludica, ancora molto lontana dall'enorme giro d'affari attuale, ed erano generalmente tollerate dagli utenti (*ibid.*), tanto che, per fare un esempio, *Zero Wing* ebbe un ottimo successo commerciale nel mercato statunitense nonostante i palesi errori di traduzione. È però negli anni Novanta, con l'avvento del Web prima e della sua evoluzione in Web 2.0<sup>2</sup> dopo, che iniziano a nascere le community di videogiochi: per la prima volta gli utenti potevano avere uno scambio di idee e opinioni, attraverso i forum, i blog e le chat, con appassionati provenienti da tutto il mondo, acquisendo la consapevolezza di non essere solamente i consumatori di un prodotto, ma anche partecipanti attivi nello sviluppo di questo nuovo genere di intrattenimento.

---

<sup>1</sup> I filmati in computer grafica sono degli spezzoni del videogioco ad alta qualità grafica, presenti soprattutto nelle introduzione e nei finali, dove avvengono importanti sviluppi della trama e nei quali i giocatori non hanno la possibilità di interagire.

<sup>2</sup> Con Web 2.0 si indica l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono un elevato livello di interazione tra il sito web e l'utente, come ad esempio i blog, i forum, le chat, i wiki, eccetera.

## 1.1 Fan-Translation

La fan-translation dei videogiochi avviene principalmente per due motivi: la qualità scadente di una localizzazione e, in prevalenza, per compensare alla mancata traduzione del gioco in una lingua (O'Hagan e Mangiron, 2013). Era frequente, infatti, che una casa editrice di videogiochi decidesse di non localizzare un proprio prodotto perché non ritenuto economicamente conveniente, scontentando i fan soprattutto nel caso si trattasse di un sequel di un videogioco tradotto precedentemente. A quel punto, se le lettere di protesta e le petizioni non riuscivano a convincere l'editore a localizzare il videogioco, a volte si procedeva con la formazione di un progetto di traduzione autonomo (*ibid.*). Si porta ad esempio il videogioco della Nintendo *Mother 3* (2006), dove nonostante una *fan base* numerosa, si scelse di non procedere alla localizzazione: ne risultò che la fan-translation del gioco fu estremamente popolare, con più di 100 000 download nella prima settimana (Parkin, 2008). I membri del progetto di fan-translation, però, dichiararono che avrebbero interrotto il loro lavoro nel caso la casa editrice avesse deciso di procedere alla localizzazione del videogioco (O'Hagan e Mangiron, 2013). La motivazione di questa scelta è dovuta al fatto che la fan-translation è una violazione dei diritti d'autore appartenenti all'editore e, essendo tale, i suoi autori potrebbero essere perseguiti penalmente. Per poter tradurre il videogioco si doveva infatti utilizzare una tecnica invasiva sulla ROM<sup>3</sup>, chiamata ROM hacking, decriptare ed estrarre il testo originale e poi sostituirlo con il testo tradotto, procedimento che richiede capacità informatiche avanzate (Muñoz Sanchez, 2009). Questo è il motivo per il quale la fan-translation è nota anche come translation-hacking. Nonostante l'illegalità della pratica della fan-translation tramite ROM hacking, le case editrici in genere non avviano procedimenti legali contro i loro autori per vari motivi: in primo luogo perché aumentano la visibilità del videogioco e sono di fatto una pubblicità gratuita, in secondo luogo perché vengono a volte eseguite su prodotti ormai fuori commercio e infine perché gli autori dichiarano di non essere mossi da fini di lucro (O'Hagan e Mangiron, 2013). Proprio riguardo quest'ultimo tema, è interessante notare che le persone coinvolte nella fan-translation sono motivate dalla volontà di dare una mano e di condividere con altri la propria passione per la materia, in questo caso i videogiochi (O'Hagan, 2009), sacrificando quantità anche considerevoli di tempo senza ricavarne alcun guadagno. Una critica che spesso viene mossa ai fan che si lanciano nella traduzione è che essi non possiedono sufficienti conoscenze traduttive, se paragonati ai traduttori professionisti (*ibid.*), non solo nell'ambito dei videogiochi ma anche nei programmi open-source e nei *fansub*, i sottotitoli amatoriali. Tuttavia in numerosi studi (Bernal Merino 2011; O'Hagan e Mangiron 2013; Muñoz Sanchez 2009)

---

<sup>3</sup> Acronimo di Read Only Memory (memoria a sola lettura, in italiano), un tipo di memoria informatica che permette di immagazzinare dei dati in assenza di corrente elettrica.

viene sottolineato come alle lacune traduttive sopperiscano dalla familiarità con il videogioco e dalla forte motivazione affinché la resa sia ottimale. Sempre più spesso, infatti, i traduttori professionisti che si occupano di localizzazione hanno dei tempi di consegna esageratamente rapidi, specialmente con la tendenza attuale, nel mondo videoludico, di lanciare sul mercato il prodotto già tradotto in varie lingue (in gergo *sim-ship*, da “simultaneous shipment”): i traduttori hanno sempre meno tempo per revisionare il proprio lavoro o per prendere familiarità con il contesto del videogioco (O’Hagan, 2009), specialmente nel caso in cui la localizzazione sia affidata a traduttori esterni alla casa editrice (vedi capitolo 2), dove hanno scarso accesso a materiale di supporto e devono lavorare senza possibilità di vedere il lavoro finale; inoltre, nel modello di localizzazione *sim-ship* il testo sorgente è soggetto a cambiamenti continui, che contribuiscono ad aumentare la difficoltà del progetto (*ibid.*); ne consegue, quindi, che la qualità della localizzazione diminuisce. Al contrario, le fan-translation non hanno nessuna costrizione temporale e la familiarità con il tema, unita agli strumenti messi a disposizione dal Web 2.0, alla collaborazione con altri appassionati dei videogiochi (in inglese “gamer”) e alla forte motivazione bilanciano l’assenza di formazione come traduttori. Tuttavia queste differenze non pongono in competizione diretta le due categorie, perché è chiaro ad entrambe che le finalità della fan-translation e della localizzazione, come verrà spiegato più a fondo nel paragrafo 1.3, sono differenti (Parkin, 2008). Si può dire però che la fan-translation ha influenzato il mondo della localizzazione, poiché i produttori di videogiochi hanno compreso l’importanza dell’esperienza videoludica per i traduttori, sia come giocatori che come *fan-translator*: per esempio, una delle più importanti case produttrici di videogiochi, la Blizzard Entertainment, chiede agli aspiranti localizzatori a quali videogiochi hanno giocato in passato e a quali stanno giocando al momento della domanda. Inoltre, molti localizzatori ritengono che la loro passata esperienza come *fan-translator* sia stata preziosissima per l’acquisizione di strumenti e conoscenze che sono serviti loro in seguito nel mercato lavorativo, al punto che si reputano i localizzatori migliori coloro con un passato da *fan-translator* (Parkin, 2008).

## 1.2 Crowdsourcing

L’altra forma di traduzione che si è sviluppata recentemente al di fuori della localizzazione professionale, è la pratica di traduzione volontaria nota come *crowdsourcing* o *community translation* (O’Hagan e Mangiron, 2013). Con il termine *crowdsourcing* (unione dei termini inglesi “crowd”, folla, e “outsourcing”, esternalizzazione del lavoro) si indica la pratica di affidare un lavoro ad un gruppo non specificato di utenti, generalmente su base volontaria (*ibid.*). Grazie infatti alla tendenza

tecnologica della condivisione dei contenuti e alla loro creazione collaborativa (si pensi a Wikipedia, creata da gruppi volontari di persone e finanziata dagli utenti), la pratica del crowdsourcing è entrata a far parte delle strategie di mercato delle aziende a scopo commerciale. Quello che erano traduzioni non richieste dall'editore e spesso illegali, ora stanno diventando una attività legittima, richiesta da un modello commerciale in espansione (O'Hagan, 2009). Un ottimo esempio è fornito dal crowdsourcing del popolare social network *Facebook* che, nel 2008, diede il via al progetto di traduzione del sito in numerose lingue. Con la creazione di un programma di traduzione di facile uso, *Facebook* fece leva sull'entusiasmo degli utenti, assieme ad un sistema di valutazione a votazione, per portare a termine la localizzazione (*ibid.*). È interessante notare che alcune di queste traduzioni furono qualitativamente migliori se paragonate a quelle di traduttori professionisti, grazie alla maggiore familiarità degli utenti con il funzionamento di *Facebook* (O'Hagan, 2009). Ciò conferma quanto scoperto in precedenza nell'ambito della fan-translation, ovvero che la collaborazione di gruppi di utenti fortemente motivati può portare a termine con successo un lavoro. Nel mondo videoludico, numerosi videogiochi hanno utilizzato il crowdsourcing per la localizzazione del prodotto (come ad esempio l'MMORPG<sup>4</sup> *Star Wars: The Old Republic*, 2011), anche se in questo ambito è utilizzato prevalentemente da studi indipendenti con un budget limitato, come nel caso del videogioco analizzato in questo studio, *Superfighters Deluxe*. Sono presenti somiglianze lampanti tra il crowdsourcing di *Facebook* e di *Superfighters Deluxe*, considerando naturalmente l'inferiore numero di utenti partecipanti nel secondo rispetto al primo: entrambi utilizzano un programma di traduzione di facile uso (vedi paragrafo 2.3) ed entrambi sottopongono a valutazione le versioni tradotte, sebbene con modalità differenti; in *Superfighters Deluxe*, infatti, si richiede che i traduttori condividano nel forum la loro versione, così da permettere una valutazione da parte degli altri utenti. Un'accusa mossa al crowdsourcing a fini commerciali è quella di voler risparmiare sui traduttori professionisti utilizzando manodopera gratuita e poco qualificata. Nella sua analisi su questa reazione dei traduttori professionisti, Kelly (2009), specialista della materia, ha tuttavia spiegato che il crowdsourcing (o CT<sup>3</sup>, il termine da lei usato, ovvero "collaborative technology, processes and crowdsourcing") non costituisce una minaccia per il settore della traduzione, così come non lo sono gli strumenti di traduzione automatica (CAT), in passato attaccati con la stessa accusa. Sempre secondo Kelly, inoltre, le aziende usano il crowdsourcing solo per testi di breve lunghezza e hanno come obiettivo primario la rapidità, non il risparmio. Il crowdsourcing viene quindi considerato semplicemente un altro modo di lavorare nell'era digitale (*ibid.*).

---

<sup>4</sup> Acronimo di Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, ovvero un gioco di ruolo per PC o console svolto, tramite Internet, contemporaneamente da più persone reali.



### 1.3 Localizzazione ufficiale vs fan-translation

Nonostante la localizzazione commerciale e la fan-translation abbiano in comune l'obiettivo di consegnare nelle mani dell'utente un prodotto originale, è necessario specificare che tra le due esistono profonde differenze nel modo in cui si raggiunge tale obiettivo. La fan-translation, infatti, si pone come fine quello di dare agli utenti un videogioco il più fedele e simile possibile alla sua versione originale (O'Hagan e Mangiron, 2013), poiché spesso le localizzazioni ufficiali sono viste come versioni troppo alterate o snaturate (*ibid.*), stessa motivazione che tra l'altro spinge i creatori di *fansub* delle serie televisive. Per ottenere un prodotto il più fedele possibile all'originale, gli autori delle fan-translation ignorano e aggirano qualsiasi limitazione posta alla localizzazione ufficiale (come linguaggio volgare, riferimenti sessuali espliciti o a marchi protetti da diritto d'autore, Muñoz Sanchez, 2009). Metodi di classificazione come ad esempio il PEGI (Pan European Game Information) suddividono i videogiochi in cinque fasce d'utenti per età (3+, 7+, 12+, 16+, 18+), e se gli editori, per esigenze di marketing, desiderano che il gioco sia fruibile a un pubblico particolarmente giovane, ciò comporta che elementi come il turpiloquio o riferimenti sessuali siano rimossi nella sua versione localizzata. Questo avviene in particolar modo nei videogiochi giapponesi messi in commercio nel mercato europeo e americano, poiché in Giappone i riferimenti sessuali sono generalmente più tollerati (O'Hagan e Mangiron, 2013). Tuttavia, dato che il grado di censura varia da paese a paese (sotto questo aspetto la Germania è uno dei paesi dove il controllo è più stretto) e arriva a colpire anche gli aspetti storici o politici di un videogioco (come ad esempio la rappresentazione della bandiera imperiale giapponese, illegale in numerosi paesi asiatici), i traduttori devono soppesare le loro scelte tenendo in considerazione tali questioni legali, decidendo in base al bacino utenti *target* e alle indicazioni dell'editore, in maniera del tutto simile ad altri settori come il cinema o la televisione (Fernández Costales, 2011). Se anche nelle localizzazioni commerciali l'obiettivo è quello di fornire agli utenti un prodotto che conservi l'atmosfera dell'originale (Mangiron e O'Hagan, 2006), in questo caso si cerca di dare la sensazione che il gioco non sia una traduzione da un'altra lingua ma bensì che sembri un prodotto della cultura d'arrivo della versione localizzata (*ibid.*). Per raggiungere tale scopo i traduttori ricorrono alla cosiddetta transcreazione (dall'inglese "transcreation", *ibid.*): al traduttore viene data carta bianca, ed egli opera in maniera tale che qualsiasi riferimento culturale (come battute e citazioni) che non funzionerebbe nella versione localizzata venga neutralizzato o sostituito con la tecnica della compensazione, con la quale, ad esempio, si sostituisce un accento di un personaggio della versione originale con un accento o un dialetto della versione meta (uno degli aspetti più criticato dai fan). Nella localizzazione, a differenza delle teorie tradizionali della traduzione, la fedeltà all'originale è subordinata all'esperienza di gioco

dell'utente (*ibid.*), quindi è un prodotto *target-oriented* anziché *source-oriented*. Con la transcreazione si può avere una profonda rielaborazione libera del testo che allo stesso tempo non altera l'essenza del prodotto (Locatelli, 2009).

## 1.4 Altri contributi della community

### 1.4.1 Map editor e mod

Il canale per eccellenza che ha la community per partecipare creativamente alla costruzione di un videogioco è il map editor. Il map editor (o in italiano editor di mappe, meno comune nel suo uso), è una funzionalità dei videogiochi (presente quasi esclusivamente nei titoli per PC) che permette all'utente di poter creare da solo uno scenario di gioco; questi successivamente può decidere di proporre la sua mappa personalizzata alla community attraverso i forum ufficiali o dei fan: è molto frequente che le mappe più popolari tra gli utenti siano in seguito inserite nel gioco originale tramite espansioni o *patch* (si citano, per fare un esempio, videogiochi per PC celebri come *StarCraft*, *Stronghold* e *Team Fortress 2*). È tuttavia necessario fare una distinzione tra i tipi di map editor e la possibilità di modificare più o meno profondamente il gioco originale: nella prima tipologia di map editor non è modificare lo script, ovvero il nucleo del programma intorno al quale è costruito il videogioco, e perciò i cambiamenti avverranno quasi esclusivamente a livello grafico mentre il *gameplay*, ovvero l'esperienza di gioco, rimarrà pressoché inalterato; per fare un esempio, nel videogioco di ambientazione medievale *Stronghold* (2001), gli utenti potevano lanciarsi in simulazioni di assedi di castelli storici, ed in questo caso il contributo della community è stato di creare ulteriori castelli storici giocabili da aggiungere alla lista già esistente nel gioco originale; nella seconda tipologia di map editor, invece, della quale fa parte il map editor di *Superfighters Deluxe*, sono presenti strumenti che permettono la modifica dello script, aggiungendone nuove parti e cambiandone profondamente la natura originale. In questo caso il livello di competenze informatiche richieste è generalmente elevato. Il risultato è ciò che nel gergo del settore si chiama *mod* (dall'inglese "modification", modifica): i *mod* solitamente aggiungono nuove mappe giocabili, modalità di gioco, possono avere contenuti umoristici o migliorare notevolmente il comparto grafico, sino a diventare veri e propri videogiochi a sé stanti (si cita l'esempio di *Counter-Strike*, popolare mod del videogioco *Half Life*). Tale livello di dedizione e di impegno nell'ampliamento di un gioco fa sì che gli autori dei mod vengano considerati co-creatori del videogioco (O'Hagan e Mangiron, 2013). I mod sono benvenuti dai produttori di videogiochi perché ne aumentano la longevità e anche la visibilità, e contribuiscono a creare una base di giocatori affezionata; sono inoltre regolamentati dall'accordo di

licenza con l'utente finale (EULA, acronimo di End-User License Agreement), che riconosce al proprietario del prodotto originale la proprietà intellettuale del contenuto modificato, e che impedisce ai creatori dei mod di operare cambiamenti al di fuori dei limiti stabiliti dall'accordo o di trarre benefici commerciali (*ibid.*). Tuttavia, nei casi dove i mod si scontrano con le politiche di vendita del videogioco, violano l'accordo di licenza con l'utente finale o i produttori ritengono che possano causare una riduzione dei profitti, questi allora vengono banditi e i loro autori talora perseguiti penalmente. Inoltre, è necessario specificare che i mod sono un fenomeno presente prevalentemente nei videogiochi per PC (O'Hagan, 2009), dato che nei casi delle console è rigorosamente vietato dai termini e condizioni d'utilizzo apportare qualsiasi modifica ai codici originali.

### **1.4.2 Walkthrough, fan fiction e fan art**

Queste tre componenti, assieme ai mod, sono tutte le manifestazioni di attaccamento al mondo dei videogiochi da parte dei fan, che dimostrano spesso una passione dalla quale nasce una metacultura (O'Hagan e Mangiron, 2013). Verranno analizzate brevemente per far capire come i fan ormai non siano più semplici consumatori, ma al contempo sono co-creatori del videogioco. Quando un fan non è soddisfatto dal semplice completamento del videogioco, spesso cerca altri tipi di esperienza fuori dal gioco come appunto le fan fiction, fan art, mod e i walkthrough, attività che richiedono una considerevole quantità di tempo e di impegno da parte degli utenti (*ibid.*).

- Walkthrough: una guida completa fornita al giocatore da parte di chi ha già completato il videogioco, con lo scopo di aiutarlo a superare passaggi difficili nei quali l'utente può rimanere bloccato. A volte sono creati da giocatori assidui con lo scopo di mostrare le proprie abilità nel gioco (O'Hagan, 2009).
- Fan art: rappresentazioni artistiche di personaggi o di elementi del gioco, spesso originali. Possono essere immagini, video o canzoni.
- Fan fiction: narrazioni creative che ampliano la storia originale di un videogioco.

Tutti questi elementi incrementano la visibilità del gioco e rimarcano il cambiamento del pubblico dei fan da spettatori passivi a *prosumer*, ovvero produttori e allo stesso tempo consumatori del prodotto (*ibid.*).

## CAPITOLO II

### Proposta di traduzione: analisi e commento

#### Premessa

La traduzione di un videogioco in fase di Open Alpha<sup>5</sup>, come nel caso di *Superfighters Deluxe*, presenta caratteristiche che lo rendono diverso dai due tipi “canonici” di localizzazione, la localizzazione *in-house* e quella esterna, affidata ad agenzie di traduzione o freelance (o ad entrambi). La Open Alpha è una versione in fase di sviluppo del videogioco che viene resa disponibile a chiunque voglia provarla, in modo da ricevere dai giocatori un *feedback* su eventuali bug<sup>6</sup> e miglioramenti che si possono realizzare. Nella localizzazione *in-house*, i traduttori sono assunti in maniera stabile dall’azienda che produce il videogioco, hanno il vantaggio di avere un contatto diretto con gli sviluppatori e i produttori, e possono avere libero accesso a materiale di supporto; in alcuni casi, i traduttori possono addirittura provare versioni provvisorie del videogioco, che li aiuta enormemente ad avere un’idea chiara del contesto nel quale stanno lavorando. Quando invece la localizzazione è affidata a traduttori esterni, questi spesso devono tradurre testi frammentati, decontestualizzati e senza successione logica, con scarso accesso a materiale di supporto e una comunicazione non ottimale con gli sviluppatori (Tarquini, 2009); tale tipologia di localizzazione viene anche chiamata “localizzazione alla cieca”, dall’inglese “blind localization” (O’Hagan e Mangiron 2013). Lo scarso supporto a traduttori esterni a volte è anche causato dalla paura che vi siano delle fughe di notizie e che i contenuti del videogioco possano essere rivelati prima che venga pubblicato. Tutto ciò può compromettere la qualità della localizzazione per colpe non riconducibili ai traduttori, che possono trovarsi costretti ad azzardare delle soluzioni o che hanno delle scadenze troppo vicine (O’Hagan, 2009) per poter revisionare il proprio lavoro. Nel caso della fan-translation di un gioco in Open Alpha, i giocatori che si lanciano nella traduzione hanno già a completa disposizione il videogioco, aspetto che fornisce un notevole vantaggio perché permette a chi traduce di avere un’idea del contesto nel quale si sta lavorando. Inoltre, attraverso il forum della community, è possibile mantenersi in contatto sia con gli sviluppatori del gioco sia con gli altri giocatori, con quest’ultimi che forniscono un *feedback* sulla traduzione e correggono eventuali errori o bug. Si può quindi dire che la fan-translation si avvicina

---

<sup>5</sup> L’Open Alpha differisce dalla Open Beta, più comune, per il grado di completezza del programma: se nella Open Beta la maggior parte delle funzionalità sono già implementate ed è necessaria solo una rifinitura e una fase di test, nella Open Alpha intere funzionalità non sono ancora state sviluppate, ma sono solo programmate.

<sup>6</sup> I bug sono errori di programmazione del software che possono causare difetti grafici, il blocco del software o, nei videogiochi, meccaniche di gioco errate.

maggiormente alla localizzazione *in-house* che a quella esterna, per disposizione di materiali e comunicazione con gli sviluppatori, sebbene si distingua per i mezzi utilizzati.

## 2.1 *Superfighters Deluxe*: asset da tradurre

*Superfighters Deluxe* è un videogioco ibrido, a metà strada tra un “picchiaduro” (*beat'em up*) e uno “sparatutto” 2D in terza persona, che si gioca online contro avversari provenienti da tutto il mondo. Si può giocare (allo stato attuale dello sviluppo del gioco, giugno 2015) in due modalità: tutti contro tutti o a squadre, con l’obiettivo di eliminare gli avversari in partite veloci che generalmente non superano i 5 minuti. La grafica è in 8 bit, per conferire a *Superfighters Deluxe* un’atmosfera “vintage” simile ai videogiochi anni ’80.



*Fig. 1*

Un'immagine di gioco di  
*Superfighters Deluxe*

Con la parola *asset* si indica una componente grafica del videogioco che viene tradotta. Normalmente, in un progetto di localizzazione, gli *asset* da tradurre, sono otto, come illustrato nella tabella sottostante:

ASSET	FORMA	DESCRIZIONE
1. Manuale del gioco	Scritta (in PDF o stampata)	Istruzioni su come installare e giocare il videogioco, termini legali, presentazione dei personaggi
2. Testo <i>on-screen</i>	Scritta	Interfaccia grafica del gioco, istruzioni <i>in-game</i> , informazioni sui personaggi
3. Filmati in computer grafica	Orale	Doppiaggio/sottotitolaggio
4. Sito web ufficiale	Scritta	Promozione del videogioco e informazioni di base, come esempio i requisiti minimi di sistema
5. Confezione	Scritta	Testo promozionale
6. File Leggimi	Scritta	Testo tecnico
7. Supporto online	Scritta	Testo tecnico
8. Grafica (parole)	Scritta, grafica	Font artistici, grafica <i>in-game</i> (segnali, cartelli)

(adattata da Tarquini, 2009)

Nel caso del videogioco oggetto del presente studio, invece, l'*asset* da tradurre è solamente uno, ovvero il testo *on-screen*. Essendo un videogioco disponibile gratuitamente online, non è presente né una confezione fisica né un manuale scritto (le istruzioni per giocare sono all'interno di un *tutorial*<sup>7</sup> nel gioco). Inoltre, dato che in *Superfighters Deluxe* non è presente una trama né personaggi (sebbene nei forum del gioco siano già state create dagli utenti diverse fan fiction), non vi sono dialoghi né filmati da tradurre, perciò l'aspetto creativo della traduzione, la già citata transcreazione (humour, ambientazioni originali e riferimenti culturali), è ridotto ai minimi termini.

## 2.2 Testo *On-screen*

Il testo *on-screen* include la totalità del testo che appare nello schermo. Generalmente è la parte più tecnica e più difficile da tradurre, a causa della sua organizzazione in stringhe<sup>8</sup> che spesso si susseguono senza continuità logica (Locatelli, 2009). È suddiviso in diverse categorie, a seconda della loro intenzione comunicativa:

- Messaggi di sistema. Sono i messaggi che il sistema trasmette all'utente, come le richieste di istruzioni o le azioni che la macchina sta per intraprendere (*ibid.*). Per fare un esempio, sono messaggi di sistema le frasi "Vuoi sostituire il file esistente?" o "Caricamento in corso".

<sup>7</sup> I *tutorial* (o tutoriale, meno comune nel suo uso) sono fasi preliminari del gioco in cui vengono spiegati i funzionamenti base del gioco. Può essere vocale o scritto.

<sup>8</sup> In informatica, la stringa è una parte di testo compiuto presente nel software che viene utilizzata come entità a sé stante. Una stringa può contenere una singola parola o una lunga porzione di testo in base al suo utilizzo all'interno del programma (Locatelli, 2009).

- Testo *in-game*. Comprende tutti gli elementi che non sono raggruppati in categorie specifiche e varia notevolmente da titolo a titolo: dialoghi sottotitolati, nomi dei personaggi, di oggetti o di località del gioco, *tooltip*<sup>9</sup>, HUD<sup>10</sup>. La presenza o meno di dialoghi sottotitolati è il fattore che influisce maggiormente sulla quantità di testo presente e sulla difficoltà traduttiva di un videogioco (*ibid.*).
- Map editor. Come spiegato nel paragrafo 1.4.1, è la funzionalità del programma che permette all'utente di creare il proprio scenario di gioco personalizzato. A seconda della tipologia di map editor, il registro linguistico utilizzato varia da linguaggio comune a terminologia informatica. Quest'ultima presenta numerose difficoltà traduttive, come verrà spiegato in dettaglio nel prossimo paragrafo.
- *Asset* grafici. Sono le parole o le frasi che compaiono nel videogioco sotto forma di elemento grafico, come per esempio le insegne o le scritte sui muri (vedi Figura 1). Spesso questi elementi non vengono tradotti perché gli sviluppatori dovrebbero modificare il codice di gioco per ogni versione localizzata (*ibid.*). Tuttavia, nel caso gli *asset* grafici siano rilevanti nel videogioco (come ad esempio informazioni o indizi importanti per lo svolgimento della trama), questi vengono tradotti per far sì che l'utente della versione localizzata abbia un'esperienza di gioco pari all'utente che gioca la versione originale. In *Superfighters Deluxe* gli *asset* grafici non sono alterati.
- Messaggi d'errore. Sono i messaggi che compaiono quando si verifica un problema nel gioco. Ad esempio, compare un messaggio di errore quando il software non riesce a trovare un file ("Impossibile caricare la mappa"), quando si verificano problemi di connessione ("Connessione scaduta") o errori nello script del map editor ("Gli script della mappa contengono errori. Gli script saranno disabilitati").

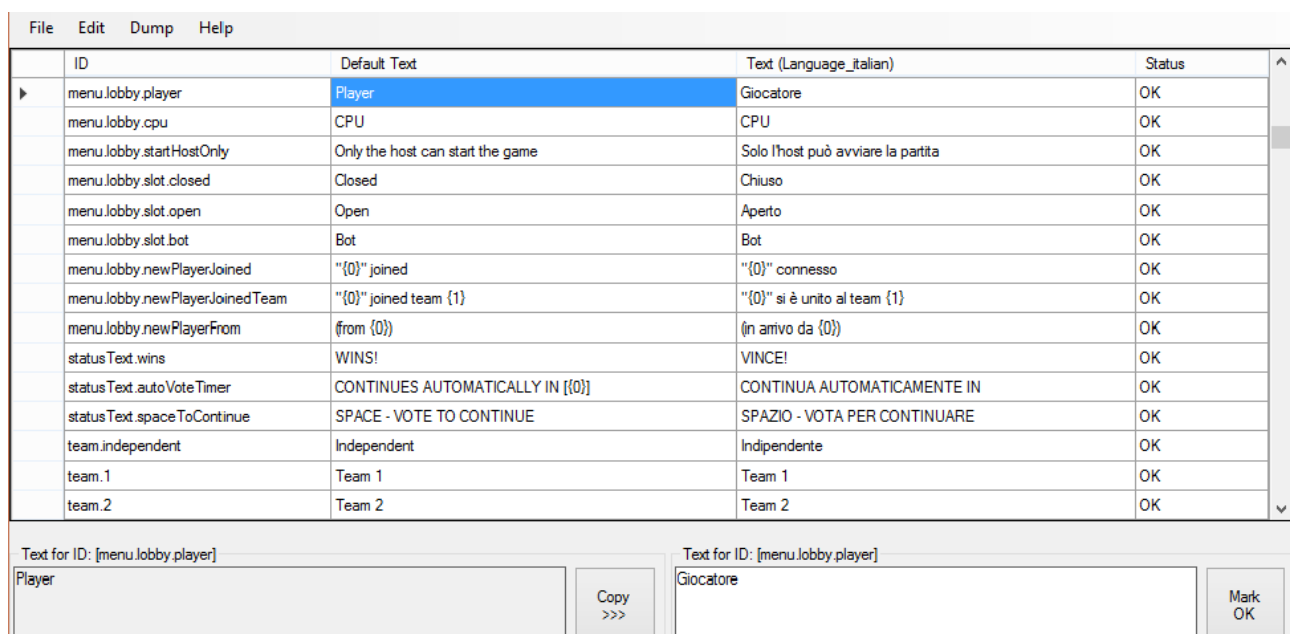
---

<sup>9</sup> I tooltip sono delle piccole finestre di dialogo che compaiono quando il cursore passa sopra un particolare oggetto dell'interfaccia grafica senza cliccarlo, che solitamente contengono informazioni supplementari riguardo quell'oggetto.

<sup>10</sup> Acronimo di "heads-up display" (letteralmente "visore a testa alta"), è il termine che indica le informazioni costantemente visibili in sovraimpressione durante il gioco, come vita del personaggio, punteggio totale, oggetti dell'inventario, eccetera.

## 2.3 Proposta di traduzione e commento del videogioco *Superfighters Deluxe*

Per la traduzione di *Superfighters Deluxe*, gli sviluppatori del videogioco hanno creato un programma di traduzione apposito, Superfighters Deluxe Translation Tool, aggiornandolo e migliorandolo dopo aver ricevuto dei *feedback* da parte degli utenti. Il programma utilizza file di testo xml, che una volta salvati nell'apposita cartella all'interno della directory del videogioco permettono all'utente di selezionare il linguaggio desiderato nelle opzioni. Il programma è diviso in quattro colonne: la prima a sinistra rappresenta l'ID (identificativo) della stringa, la seconda riporta il testo che effettivamente compare *in-game*, la terza colonna viene utilizzata per inserire la traduzione e l'ultima corrisponde allo status della singola stringa, che può essere "OK" o "Out of date" (non aggiornato). La presenza dell'ID delle stringhe è generalmente di aiuto per il traduttore, poiché permette di conoscere, nella maggior parte dei casi, dove verrà visualizzato il testo appena tradotto: ad esempio, se l'ID inizia con la parola "menu", si può essere relativamente certi che il testo comparirà nel menù di gioco, se invece inizia con "error", il testo verrà visualizzato in un messaggio di errore, eccetera.



ID	Default Text	Text (Language_italian)	Status
▶ menu.lobby.player	Player	Giocatore	OK
menu.lobby.cpu	CPU	CPU	OK
menu.lobby.startHostOnly	Only the host can start the game	Solo l'host può avviare la partita	OK
menu.lobby.slot.closed	Closed	Chiuso	OK
menu.lobby.slot.open	Open	Aperto	OK
menu.lobby.slot.bot	Bot	Bot	OK
menu.lobby.newPlayerJoined	"{0}" joined	"{0}" connesso	OK
menu.lobby.newPlayerJoinedTeam	"{0}" joined team {1}	"{0}" si è unito al team {1}	OK
menu.lobby.newPlayerFrom	{from {0}}	{in arrivo da {0}}	OK
status.Text.wins	WINS!	VINCE!	OK
status.Text.autoVoteTimer	CONTINUES AUTOMATICALLY IN [{0}]	CONTINUA AUTOMATICAMENTE IN	OK
status.Text.spaceToContinue	SPACE - VOTE TO CONTINUE	SPAZIO - VOTA PER CONTINUARE	OK
team.independent	Independent	Indipendente	OK
team.1	Team 1	Team 1	OK
team.2	Team 2	Team 2	OK

Text for ID: [menu.lobby.player]      Text for ID: [menu.lobby.player]

Player      Copy >>>      Giocatore      Mark OK

*Fig. 2*  
Superfighters Deluxe Translation Tool

Questo programma risulta molto utile perché permette al traduttore di verificare immediatamente come la sua traduzione apparirà all'interno del videogioco; così, è possibile individuare subito errori, bug o caratteri non supportati (come spesso accade nel caso delle lettere accentate maiuscole).

Per ragioni di tipo funzionale, alcune stringhe, tra cui la maggior parte delle armi, dei menu e delle opzioni di gioco, sono state omesse perché poco significative nell'ottica di un'analisi traduttiva.



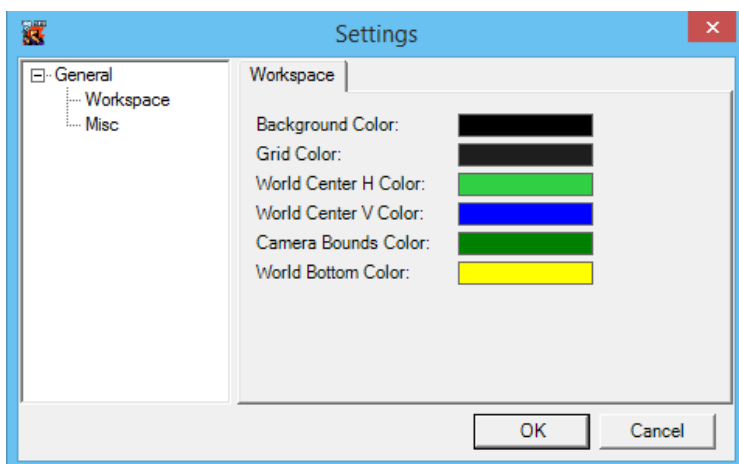
Inoltre, per motivi di economia del presente elaborato, i testi presentati non rappresentano tutto il materiale presente nel gioco, ma solo una sua parte. In questa analisi si è optato per raggruppare le stringhe a seconda della tipologia di difficoltà traduttiva.

### 2.3.1 Lunghezza eccessiva

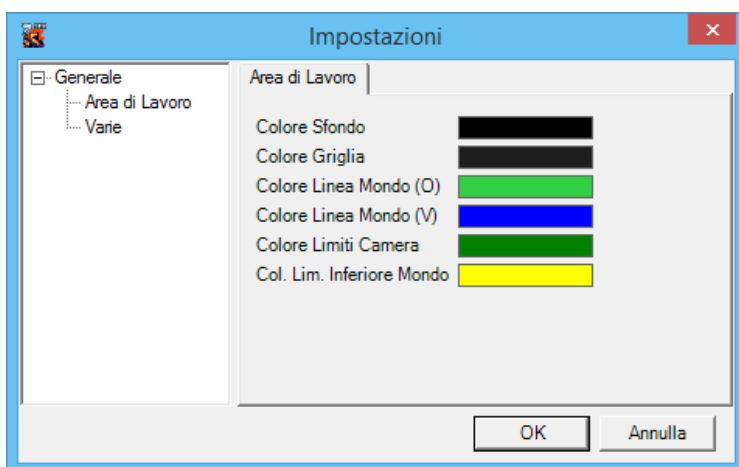
N°	ID stringa	Testo originale	Traduzione
1	menu.hostGame.allowDropIn	ALLOW DROP-IN	INGRESSO MATCH IN CORSO
2	slowmotion.items.10_Sec_Slomo	10 sec slomo	10 sec slowmo
3	mapEditor.settings.worldBottomColor	World Bottom Color	Col. Lim. Inferiore Mondo

L'eccessiva lunghezza delle traduzioni e la loro corretta distribuzione tra i limiti visivi degli elementi dell'interfaccia grafica (Locatelli, 2009) sono uno dei grandi problemi della localizzazione dei videogiochi. Molto spesso, infatti, lo spazio destinato al testo è estremamente limitato e viene specificato dagli sviluppatori il limite al numero massimo di caratteri utilizzabili. Un testo troppo lungo può andare a sovrapporsi con gli altri elementi grafici, oppure può essere troncato bruscamente dal limite del riquadro che lo contiene. Entrambe le conseguenze creano un effetto visivo molto sgradevole. Siccome le traduzioni dall'inglese all'italiano sono in media più lunghe del 30% rispetto al testo sorgente (Tarquini, 2009), a volte non esistono soluzioni efficaci a questo tipo di problema; spesso si devono quindi adoperare sinonimi più brevi o, nei casi più problematici, abbreviazioni. Nel caso del videogioco oggetto del presente studio, gli sviluppatori hanno lasciato buoni margini di spazio per le versioni localizzate, oppure hanno adottato delle finestre a scorrimento (come verrà trattato più in dettaglio nel paragrafo 2.3.2); tuttavia, in tre casi sono emerse problematiche rilevanti. Nella stringa numero 1, il testo sorgente è un'opzione nel menù dedicato alla creazione di un nuovo server, con la quale l'utente deve scegliere se permettere l'ingresso ad altri giocatori una volta che la partita è già iniziata (*drop-in*). Come si può notare, la versione originale è breve (13 caratteri), mentre in italiano è necessaria una perifrasi per esprimere lo stesso concetto. Si è voluto evitare di usare delle abbreviazioni perché sarebbero state poco chiare e si è perciò cercato di tradurre il termine entro il limite di visualizzazione ottimale della stringa, che era di 24 caratteri. Per rientrare in tale limite, si è ricorso alla parola inglese *match* al posto di "partita", scegliendola per il suo uso relativamente comune in italiano, soprattutto a livello sportivo. La stringa numero 2, diversamente, presenta già un'abbreviazione nel testo sorgente, dove *slomo* è utilizzato al posto di *slow-motion*: la stringa, inoltre, descrive un oggetto che, se attivato *in-game*, rallenta lo scorrimento del tempo per 10 secondi. In questo caso si è ricorso all'abbreviazione perché il testo della stringa appare per meno di un secondo

mentre si gioca e quindi riportare la parola *slow-motion* (o “rallentatore”) per intero ne renderebbe difficile la visione all’utente (e probabilmente per questa ragione è stata usata un’abbreviazione anche nel testo originale). Si è dunque optato per abbreviare la parola *slow-motion* in “slowmo”, aggiungendo solo un carattere rispetto all’originale, così che venisse conservata quasi completamente la sonorità del termine. Nella stringa numero 3, infine, si è dovuto ricorrere ugualmente all’abbreviazione, ma per ragioni differenti: il testo descrive, nelle impostazioni del map editor, il colore del limite inferiore della mappa che si sta creando, ovvero la linea sotto la quale qualsiasi oggetto o *avatar* viene automaticamente distrutto; questa linea non compare *in-game*, ma solamente nel map editor, insieme ad altre linee che servono da punto di riferimento per l’utente nella creazione dello scenario. Il testo originale “World Bottom Color” è stato tradotto con “Colore Limite Inferiore del Mondo”, che però, essendo troppo lungo, si sovrapporrebbe all’elemento grafico che ne descrive il colore; perciò si è deciso, oltre alla soppressione dell’articolo, di abbreviare i termini “Colore” e “Limite” perché, come si vede nelle figure 3 e 4, ripetuti poco più in alto e quindi di facile intuizione.



*Fig.3*  
Impostazioni del map editor di  
*Superfighters Deluxe* (originale)



*Fig.4*  
Impostazioni del map editor di  
*Superfighters Deluxe*  
(traduzione)

## 2.3.2 Terminologia specifica

N°	ID stringa	Testo originale	Traduzione
1	menu.settings.automaticPortForwarding	TRY AUTOMATIC PORT FORWARDING	PROVA PORT FORWARDING AUTOMATICO
2	properties.spawnTarget	Spawn type	Tipologia Spawn
3	properties.spawnTarget.description	Delayed: A new object will spawn when the target object is destroyed. Interval: a new object will spawn after the given time	Ritardato: genera un nuovo oggetto quando l'oggetto target è distrutto. A intervalli: genera un nuovo oggetto dopo il tempo prestabilito
4	error.mapScript.compileException	File or security exception when compiling map script – make sure you have privileges.	File o Security exception durante la compilazione dei map script, assicurati di avere i privilegi di amministratore.

Come si può vedere nella tabella, la terminologia qui riportata spazia dal linguaggio informatico (“Port Forwarding<sup>11</sup>”) al gergo dei videogiochi (“Spawn<sup>12</sup>”). La strategia qui utilizzata è quella del prestito, ovvero i termini in inglese rimangono semplicemente invariati perché non esiste una traduzione condivisa o perché è più frequente il loro uso nella lingua straniera. In questo caso, a differenza dei casi descritti nel paragrafo 2.3.1, la lunghezza del testo in italiano non comporta un problema di visualizzazione nel videogioco per diverse ragioni: nella stringa 1, il testo appare nel menù delle opzioni di gioco, dove i testi particolarmente lunghi vengono visualizzati tramite scorrimento delle parole quando selezionati, come mostrato nella Figura 5. Siccome anche la lunghezza del testo originale ne rendeva necessario lo scorrimento, si è reputato accettabile che il testo italiano fosse soggetto allo stesso procedimento.



Fig.5  
Scorrimento dei testi lunghi  
in *Superfighters Deluxe*

Nella stringa 3, invece, il testo appare in un *tooltip*, la cui grandezza si adatta automaticamente alla lunghezza del testo, eliminando quindi il problema in questo caso. Analogamente, nella stringa 4 il testo appare in una finestra d'errore, che allo stesso modo si adatta alla lunghezza del testo. In generale, si è scelto di lasciare i termini informatici e di programmazione in inglese sia perché è comune il loro uso nella lingua originale, sia perché questi si trovano prevalentemente nel map editor

<sup>11</sup>Il port forwarding è l'operazione che permette il trasferimento dei dati (forwarding) da un computer ad un altro tramite una specifica porta di comunicazione.

<sup>12</sup>Nel gergo dei videogiochi, per spawn si intende l'apparizione nel gioco di un'entità, che sia un personaggio o un oggetto. Ne deriva il verbo “to respawn”, ovvero la riapparizione di un personaggio (specialmente nei giochi online) dopo che stato ucciso in precedenza.

di Superfighters Deluxe: questo map editor, come spiegato nel paragrafo 1.4.1, è tecnicamente complesso e perciò il suo utente *target* è una persona con buone competenze informatiche, abituata all'uso dei termini in inglese; usando questa strategia, inoltre, si facilita l'avvicinamento al map editor da parte degli utenti che ancora non padroneggiano il linguaggio di programmazione necessario (C#), permettendo loro di trovare facilmente la spiegazione del termine (in inglese) con una ricerca in Internet.

### 2.3.3 Riferimenti culturali

N°	ID stringa	Testo originale	Traduzione
1	menu.lobby.start	FIGHT!	FIGHT!
2	item.TommyGun	Tommy Gun	Thompson

Nel paragrafo 1.3 si è spiegato che la traduzione dei videogiochi è *target-oriented*, ovvero più incentrata sull'esperienza di gioco dell'utente della versione localizzata rispetto alla fedeltà al testo originale. Nella traduzione di *Superfighters Deluxe*, poiché non sono presenti né trama e né dialoghi, questa tipologia di problematiche traduttive è quasi del tutto assente. Tuttavia, in due casi è stato necessario attuare strategie specifiche: nella stringa numero 1, si è scelto di lasciare invariato il testo, che corrisponde al pulsante per avviare la partita; il motivo di tale soluzione è il riferimento ad una serie di videogiochi di lotta molto celebre, *Tekken*, nella quale l'inizio del combattimento era dato dalla scritta "Fight" in primo piano, come è possibile vedere nella figura 6. Nella stringa numero 2, nella quale viene riportato il nome di un'arma presente *in-game*, si è optato per una generalizzazione: "Tommy Gun", infatti, è uno dei nomignoli dati al fucile mitragliatore di fabbricazione statunitense M1A1 Thompson che, tuttavia, nell'ambiente videoludico è noto semplicemente come "Thompson", utilizzato in famose serie di videogiochi di guerra come *Call of Duty* o *Medal of Honor*.



Fig. 6  
Immagine di gioco di  
*Street Fighter X Tekken*  
(2012)

### 2.3.4 Variabili

N°	ID stringa	Testo originale	Traduzione
1	menu.lobby.newPlayerJoined	"{0}" joined	"{0}" si è connesso
2	question.replaceExistingFile	Do you want to replace existing file '{0}'?	Vuoi sostituire il file esistente '{0}'?

Le variabili testuali sono un sistema di sostituzione automatica, presente nei codici di gioco, con le quali le stringhe, in base a regole stabilite dagli sviluppatori, vengono sostituite da un altro elemento testuale a seconda dell'occasione (Locatelli, 2009). Vengono utilizzate in primo luogo per far sì che i dati inseriti dall'utente (come il nome del personaggio, il sesso, nazionalità, eccetera) siano inclusi nel gioco, poiché è impossibile che il software possa contenere l'elenco di tutti i potenziali nomi che possono essere creati (*ibid.*). Tramite il sistema delle variabili, invece, il software associa la frase al nome inserito, come nell'esempio della stringa 1: in questo caso a "{0}" viene sostituito il nome del giocatore che si connette alla partita, quindi il testo potrà apparire, ad esempio, "Gareth si è connesso", cambiando di volta in volta a seconda del giocatore che entra nel gioco. Nella stringa 2, allo stesso modo, a seconda del nome usato per chiamare il file, al posto di "{0}" nella finestra di dialogo apparirà il nome scelto in precedenza. In questo modo, come effetto secondario, il numero di stringhe all'interno del gioco viene drasticamente ridotto, comportando un ridimensionamento del software (*ibid.*). È necessario prestare particolare attenzione nella trasposizione delle variabili, mantenendo accuratamente gli stessi simboli e caratteri affinché siano visualizzati correttamente nella versione localizzata (Tarquini, 2009). La traduzione delle variabili può presentare numerose problematiche, come la concordanza tra genere, numero, particelle pronominali e aggettivi. Prendendo come esempio la stringa numero 1, se il nome del giocatore fosse "Francesca", il testo risulterebbe "Francesca si è connesso", chiaramente non valido. In altri giochi anche l'ordine delle variabili può costituire un problema, date le differenze grammaticali che contraddistinguono la morfologia delle varie lingue. In questi casi, se non è possibile trovare una soluzione adatta a questa problematica, è necessario che gli sviluppatori alterino il software in modo che le stringhe si adattino alle varie eventualità, come una variabile che si attiva automaticamente in base al sesso del personaggio (Locatelli, 2009), necessaria nel caso della stringa numero 1.

## CONCLUSIONI

La prima parte di questo studio si è incentrata sul fenomeno della fan-translation, nato grazie agli sviluppi tecnologici dell'ultimo ventennio, e sui modi in cui questa ha influenzato il mondo della localizzazione. Inizialmente un'attività di nicchia operante in un'area grigia della legalità, la fan-translation si è successivamente evoluta in un modello commerciale in crescita, con il nome di crowdsourcing, che ha destato motivi di preoccupazione nel mondo della traduzione professionale, per il timore che il ricorso a un grande numero di manodopera gratuita possa sostituire la figura del traduttore professionista. Tuttavia, tali preoccupazioni sono infondate, poiché il crowdsourcing semplicemente non è che una nuova tipologia di lavoro nell'era digitale, usata per quantità di testo ridotte. Si è analizzata anche la figura del *fan-translator*, la cui familiarità con l'ambiente videoludico e la sua forte motivazione sopperiscono alla mancanza di formazione traduttiva, e si è visto come ha influenzato il mercato attuale della localizzazione, dove ormai si cercano traduttori con esperienze passate, sia da *fan-translator* che da semplice giocatore, nel mondo dei videogiochi. Nel presente studio si sono inoltre analizzati i diversi tipi di contributi apportati dai fan, a tal punto da essere considerati co-creatori del prodotto. Nella secondo capitolo si è analizzato il videogioco *Superfighters Deluxe* dello studio indipendente MythoLogic Interactive, lavorando sui file originali del gioco e proponendo una traduzione, dopo aver fatto una panoramica sulle tipologie di localizzazione e sugli *asset* da tradurre. Più impegnativo dal punto di vista tecnico che culturale, nel caso di *Superfighters Deluxe*, si è notato che in generale nella traduzione dei videogiochi sono necessarie flessibilità, creatività e capacità di adattamento, mentre al contempo si è relativamente liberi di modificare il testo origine: il videogioco, infatti, si trova a metà strada tra un prodotto tecnico-scientifico e uno audiovisivo, dove l'esperienza di gioco dell'utente viene prima della fedeltà al testo originale, cosa che contraddistingue la localizzazione da ogni altra attività traduttiva tradizionale.

## BIBLIOGRAFIA

Bernal Merino, Miguel Á. (2011). "Video Game Localisation.", *Revista de Traductología*, 15. Málaga: Publicaciones Universidad de Málaga, pp. 11-114.

Locatelli, M. (2009). "Localizzare un videogame: proposta di traduzione del gioco online World of Warcraft", Tesi di laurea magistrale discussa alla Scuola Superiore di Lingue Moderne per Interpreti e Traduttori, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, A.A. 2008/2009.

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

Muñoz Sanchez, P. (2009). "Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking". *The Journal of Specialised Translation*, Volume I, pp. 168-184.

O'Hagan, M. – Mangiron, C. (2013). "Game Localization: translating for the global digital entertainment industry", Philadelphia: Benjamins Translation Library.

O'Hagan, M. (2009). "Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing", *The Journal of Specialised Translation*, Volume I, pp. 94-122.

Tarquini, G. (2009). "Translation Studies and the challenge of video game translation", in *La ricerca nella comunicazione interlinguistica, modelli teorici e metodologici*, a cura di S. Cavagnoli, E. Di Giovanni e R. Merlini, Franco Angeli, Milano, pp.235-50.

Tarquini, G. (2009). "The Localisation of Video Games: Specific Language in Action", Tesi di Dottorato discussa al Dipartimento di Scienze Statistiche Sezione Linguistica, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2009.

## SITOGRAFIA

Fernandez Costales, A. (2011). “Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation”,  
[http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI\\_04\\_17.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf)  
(ultima consultazione: giugno 2015)

Kelly, N. (2009, June 19). “Freelance Translators Clash with LinkedIn over Crowdsourced Translation”. <http://www.globalwatchtower.com/2009/06/19/linkedin-ct3/>  
(ultima consultazione: giugno 2015)

Parkin, S. (2008, December 26). “You Say Tomato: A pro on fan-translating Nintendo’s Mother 3”.  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/3891/you\\_say\\_tomato\\_a\\_pro\\_on\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3891/you_say_tomato_a_pro_on_.php)  
(ultima consultazione: giugno 2015)

Blizzard Entertainment, sito ufficiale  
<http://eu.blizzard.com/it-it/>  
(ultima consultazione: giugno 2015)

Collins Dictionaries  
<http://www.collinsdictionary.com/>  
(ultima consultazione: giugno 2015)

PEGI, sito ufficiale  
<http://www.pegi.info/en/>  
(ultima consultazione: giugno 2015)