

Mangiron, Carmen, Orero, Pilar & O'Hagan, Minako (Eds.). (2014). *Fun for all. Translation and accessibility practices in video games*. Bern: Peter Lang. ISBN 978-3-0343-1450-3. SFR 98.00.

Fun for All. Translation and Accessibility Practices in Video Games, volume curato da Carmen Mangiron, Pilar Orero e Minako O'Hagan, offre un quadro ampio e aggiornato sul tema della localizzazione dei videogiochi, un settore che ha iniziato ad attrarre l'attenzione della ricerca solo in tempi piuttosto recenti. Il libro si contraddistingue per due caratteristiche fondamentali. In primo luogo, perché prende in considerazione tanto le istanze che provengono dalla pratica professionale (i contributi di Mairena, Alonso Lion e Edwards) quanto gli sviluppi che la ricerca accademica ha avuto in questo campo (i rimanenti contributi). In secondo luogo, perché analizza il tema della localizzazione dei videogiochi attraverso un concetto cardine che pervade tutto il libro: quello dell'accessibilità. A quest'ultimo aspetto è in particolare dedicata la prima parte del volume (i primi quattro contributi). La seconda parte del libro (i restanti nove capitoli) affronta, invece, il tema della traduzione e della localizzazione dei videogiochi da diverse angolazioni.

Il volume si apre con il contributo di Dimitris Grammenos, che funziona da apripista alle più importanti questioni esplorate nel libro, offrendo tanto spunti teorici quanto applicativi. Dopo aver offerto una definizione più ampia del concetto di accessibilità che abbraccia anche disabilità fisiche solo temporanee, cognitive o legate a barriere linguistiche (il cuore stesso del concetto di traduzione che assiste chi con conosce le lingue straniere), vengono introdotti i concetti di 'videogiochi universalmente accessibili' (*universally accessible games*) e di 'universi di gioco paralleli' (*parallel game universes*). Grammenos delinea anche una preziosa metodologia applicativa per implementare questa nuova tipologia di videogiochi.

Il secondo contributo, scritto da Alberto Fernández Costales, segue idealmente la scia del lavoro e delle considerazioni fatte da Grammenos nel capitolo precedente. Costales pone l'accento, in maniera persuasiva, sul ruolo decisivo che gli studi di traduzione possono svolgere nel favorire un'accessibilità nei videogiochi che si muova in direzione di una più ampia 'inclusione digitale' (*e-inclusion*), la quale tenga conto sia di chi parla lingue diverse sia di chi ha bisogni speciali.

L'articolo di Javier Torrente e colleghi si occupa di accessibilità nei videogiochi di tipo educativo e presenta la piattaforma di gioco *eAdventure*, appositamente studiata per realizzare videogiochi educativi d'avventura che incorporino fin dall'inizio gli elementi necessari a consentire l'accessibilità del gioco a ogni tipologia di utente. Il contributo mette in risalto anche un importante aspetto: la portata etica che investe i videogiochi educativi i quali, proprio in virtù del loro obiettivo formativo, *devono* essere inclusivi e accessibili a tutti.

L'ultimo contributo della prima sezione viene dal mondo professionale. Javier Mairena offre, prima, una serie di linee guida per la progettazione di videogiochi accessibili le quali vengono raggruppate in base alle diverse tipologie di disabilità di cui possono soffrire gli utenti (cognitive, motorie, visive, uditive), per poi fornire un utile elenco di soluzioni generali definite in base a un criterio di priorità.

La seconda parte del libro è dedicata alla traduzione dei videogiochi. I primi tre contributi analizzano la localizzazione di tre videogiochi prodotta nel mercato professionale: si parte da una prospettiva più ampia e generale (il contributo di Lepre) per scendere man mano verso aspetti sempre più specifici (Van Oers e Tarquini).

L'articolo di Ornella Lepre analizza i profondi cambiamenti (a livello di grafica, colonna sonora, ambientazione, ecc.) apportati al videogioco musicale *Osu! Tatakae! Ouendan* (2005), quando esso è transitato dall'originale mercato giapponese a quello nordamericano ed europeo con il nome di *Elite Beat Agents* (2006), insistendo sull'aspetto "ludologico" che giustifica una simile operazione di adattamento culturale. Lepre argomenta in modo convincente come la logica di fondo alla base di questo genere di localizzazione è quella di garantire la stessa esperienza di gioco a tutti gli utenti, anche se essi appartengono a universi linguistici e culturali molto diversi fra loro (Giappone vs. Stati Uniti).

Il contributo di Annelies Van Oers rappresenta un primo e promettente tentativo di integrare fra loro le diverse strategie individuate dalle precedenti ricerche svolte nel campo, applicando a una specifica analisi di caso: la versione olandese del videogioco *Beyond Good and Evil* (2003). Lo studio di Van Oers si concentra in particolare sul testo diegetico, vale a dire sulla quella parte di testo che appartiene al mondo fittizio rappresentato nel gioco. I risultati dello studio mostrano, in maniera forse inaspettata, che la strada della traduzione letterale sembra essere quella più praticata, scelta che la ricercatrice attribuisce alle particolari condizioni di lavoro in cui generalmente avviene il processo di traduzione, caratterizzato da scadenze a breve termine e mancanza di contesto.

Proprio di quest'ultimo aspetto si occupa Gianna Tarquini che esamina le sfide poste dalla pratica piuttosto comune di dover tradurre un videogioco "alla cieca", cioè senza poter avere accesso diretto a esso (e dunque alle informazioni che il contesto può offrire per orientare il traduttore). In virtù di questa peculiarità, Tarquini considera, a ragione, la localizzazione dei videogiochi come una forma di 'traduzione vincolata' (*constrained translation*). La sua analisi si incentra, in particolare, sulla traduzione del 'testo a schermo' (*onscreen text*), ovvero dell'interfaccia utente, che viene indagata all'interno di un nutrito database che raccoglie diversi progetti di localizzazione, aspetto che rende i risultati particolarmente significativi.

Con l'articolo di Rafael Müller Galhardi si passa, invece, a esaminare quello che appare come un nuovo fenomeno emergente: la traduzione amatoriale dei videogiochi ad opera dei fan. Prima, sono messe a confronto le diverse versioni realizzate dai fan brasiliani del videogioco giapponese *Chrono Trigger* (1995), le quali sono basate sulla versione ufficiale inglese. Poi, esse vengono paragonate anche con una versione amatoriale in inglese e con la nuova versione ufficiale in inglese rilasciata nel 2008. Lo studio mette in risalto somiglianze e differenze con le versioni ufficiali del gioco, soffermandosi sugli elementi divergenti e creativi introdotti nelle diverse versioni amatoriali.

Il contributo di Xiaochun Zhang affronta la questione della gestione terminologica nella localizzazione dei videogiochi, un aspetto che è stato finora poco esplorato dalla ricerca. Zhang sottolinea come la gestione della terminologia possa essere estremamente vantaggiosa per il settore della localizzazione e discute i processi e i metodi di gestione dei termini nella pratica professionale. Di particolare rilievo appare la valutazione conclusiva dei benefici che la creazione di un database terminologico pubblico e on-line apporterebbe al settore.

Con l'articolo scritto da Stephen Mandiberg la localizzazione dei videogiochi viene affrontata con un'impostazione più vicina agli studi culturali. L'autore critica apertamente il fatto che la localizzazione dei videogiochi sembra aver escluso sistematicamente certe tipologie di utenti,

come gli appartenenti alle comunità in diaspora. L'attenzione è posta in particolare sul caso della diaspora cinese nel mondo (Hong Kong, Taiwan, Australia o Stati Uniti) i cui rappresentanti non hanno possibilità di accedere alla versione di un videogioco localizzata in lingua cinese, la quale viene destinata esclusivamente al mercato cinese continentale. Come possibile soluzione al problema Mandiberg propone 'un'implementazione linguistica che comprenda tutte le lingue' (*omnilingual language implementation*), sulla falsa riga di quanto già avviene con i DVD in cui i film sono in genere disponibili in più lingue (versioni doppiate e / o tracce sottotitoli in più lingue).

Il contributo di Carreira e Arrés passa in rassegna l'offerta formativa attualmente disponibile nelle università spagnole in materia di localizzazione dei videogiochi. Dopo aver illustrato nel dettaglio il quadro che sembra emergere, l'analisi dei due ricercatori viene avvalorata anche dai risultati ottenuti da una serie di interviste, condotte con alcuni professionisti del settore con l'obiettivo di verificare l'adeguatezza della proposta universitaria spagnola. L'analisi combinata di queste due tipologie di dati fa concludere ai due ricercatori che le università spagnole al momento non sembrano soddisfare le reali esigenze di questo settore professionale e, pertanto, propongo interessanti strategie per favorire maggiormente l'incontro fra mondo formativo e mercato del lavoro.

Il volume si chiude con gli articoli scritti da due professionisti con una lunga esperienza alle spalle nel campo della localizzazione di videogiochi e media interattivi. Il contributo di Victor Alonso Lion fornisce utili linee guida sui metodi fruttuosi e infruttuosi con cui affrontare progetti di localizzazione dei videogiochi all'interno del nuovo contesto globale che tenga al contempo conto delle diverse situazioni locali. In un quadro di cambiamenti continui e repentini, il project management si rileva come una competenza strategica essenziale per le aziende e gli individui che operano nel settore della localizzazione.

Infine, l'articolo di Kate Edwards affronta il problema dell'adattamento culturale o 'culturalizzazione' (*culturalization*) nel processo di localizzazione dei videogiochi che, come viene ben argomentato dall'autrice, costituisce un elemento centrale per evitare agli sviluppatori del gioco ogni possibile contraccolpo negativo e al contempo per ottenere un gioco con un contenuto che sia più ancorato all'universo culturale degli utenti a cui esso è rivolto. Edwards offre una dettagliata rassegna degli elementi cruciali che devono essere presi in considerazione nel processo di localizzazione in termini di adattamento culturale: legati alle vicende storiche del territorio di riferimento, al credo religioso, alle diverse etnie coinvolte e alla situazione geopolitica complessiva.

Prima di concludere, appare opportuno segnalare una piccola pecca, una quisquiglia a livello editoriale che forse si poteva gestire in modo diverso. Il libro è stampato in bianco e nero, elemento che in parte rende difficile da seguire i contributi di Tarquini e di Carreira & Arrés, quando essi fanno riferimento ai diversi colori contenuti nelle immagini e nelle tabelle di supporto alla loro argomentazione. Se nel contributo della Tarquini il lettore riesce, tutto sommato, a orientarsi, nel caso dei grafici presenti nell'articolo di Carreira e Arrés la loro resa in semplici scale di grigio ne indebolisce parecchio l'impatto visivo, che strumenti di questo tipo dovrebbero invece potenziare (come era, certamente, nelle intenzioni dei due autori quando hanno pensato di arricchire il loro lavoro con questi utili sussidi grafici). Forse l'editore avrebbe potuto usare il colore per le pagine interessate.

Detto questo, la recensione si chiude con un bilancio complessivo sul volume che è assolutamente positivo. I contributi sono tutti supportati da una ricerca empirica rigorosa o da una lunga esperienza maturata nel campo professionale: proprio questa combinazione

rendono il volume uno strumento utile e aggiornato. Nell'introduzione, le curatrici del volume lo definiscono, a ragione, "pionieristico" (p. 17), auspicando ulteriore ricerca e un maggior approfondimento di temi e problemi in questo nascente campo di studio. Resta il fatto che il libro rappresenta un ottimo punto di partenza, in quanto offre una rassegna chiara e articolata di molti aspetti legati alla localizzazione dei videogiochi e alla loro accessibilità, spaziando per tematiche affrontate, generi testuali, combinazioni linguistiche, metodologie adottate. In virtù di questa sua caratteristica, il libro può essere d'interesse sia per il lettore neofita, che si accosti per la prima volta al mondo della localizzazione dei videogiochi, sia per il lettore esperto, che voglia una panoramica aggiornata sugli sviluppi più recenti della ricerca in questo campo.



Giuseppe De Bonis
Università di Bologna
giuseppe.debonis2@unibo.it