



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea  
magistrale

in

Lingue e Civiltà  
dell'Asia e dell'Africa  
Mediterranea

Tesi di Laurea

**La saga videoludica  
di *Animal Crossing***

Un'analisi dell'evoluzione  
del franchise e delle scelte  
di localizzazione

**Relatore**

Prof. Pierantonio Zanotti

**Correlatrice**

Prof.ssa Caterina Mazza

**Laureanda**

Damiana Ballarin  
Matricola 866516

**Anno Accademico**

2021 / 2022

---



## 要旨

本稿は、2001年にゲーム開発者の江口勝也によって考案され、国内外で人気を博したテレビゲーム「どうぶつの森」シリーズのローカライズについてである。「ローカライズ」というのは、ある製品を特定の文化や市場のニーズや習慣に適合させるという意味である。当初、「どうぶつの森」は日本国内でしか発売されない予定だったため、賽銭箱のある神社など、日本の伝統的な要素が多く含まれていた。しかし、第一目のゲームは、2002年に初めて日本語から英語にローカライズされた。日本ではすでに高い評価を得ていたが、外国語に翻訳されたことが世界的な成功に貢献でき、より大勢の人が手にすることができるようになった。現在に至るまで、「どうぶつの森」には多くのファンがいる上に、2020年に発売された最新作「あつまれどうぶつの森」のおかげで、パンデミックによって家に閉じこもった人々に慰めを与え、数百万本も販売した。

本稿は三つの章で構成されている。まず、第一章では、「どうぶつの森」シリーズの誕生と成功の経緯を概観し、擬人化された動物たちが暮らすコミュニティで新しい生活を始めることや「ふるさと」という概念など、本作の主要テーマが何であるかを分析する。

第二、三章は、本論文の社会言語学および翻訳言語学的分析の核心となる部分であると考えられる。特に第二章では、本稿で「トランスクリエーション」と呼ばれる創造的な翻訳と、役割語に焦点を当てる。「どうぶつの森」では、文字通りの翻訳ができない日本の文化的な要素が入っているだけに、トランスクリエーションは極めて重要なのである。その中には、主に漫画やアニメなどのフィクション作品で、年齢や性別、社会的地位など、話し手の特殊性を示すのに使われる日本語のスタイルである役割語もそのひとつである。

そこで、ノンプレイヤーキャラクター（NPC）と呼ばれるサガの脇役の台詞を検証する。目的は、どの言語学的側面が役割言語に遡れるかを見出し、その特徴が英語で忠実に表現されているか、または変更されているかを確認することである。

そして第三章では、事例研究を行う。「あつまれどうぶつの森」を事例として、ゲームプレイで頻繁に登場する要素の一つである駄洒落について、合計十五個を比較する。実際、ゲームには、虫や魚、海の幸など、捕まえられる生き物がいて、それを捕まえると画面に駄洒落が表示されるのだ。この種の駄洒落の主たる目的は、プレイヤーを楽しませることである。確かに、駄洒落はある言語や文化に特有であるため、翻訳するのがかなり困難を極めるものだ。したがって、駄洒落を翻訳する戦略は、学界でいくつか提案されている。ほとんどの場合、駄洒落を省略するのではなく、対象言語でも再現することの重要性を強調している。このように、対象読者に理解しやすいように、そして何よりも原語と同じ滑稽な趣旨を得るために、どんな工夫を凝らした翻訳戦略が採用されたのかを明らかにすることである。

## Indice

<b>Introduzione</b> .....	5
<b>Capitolo 1: Presentazione del franchise di <i>Animal Crossing</i> e della sua storia</b> .....	9
1.1 Il “modello classico di gioco” come analisi .....	11
1.2 La nascita di <i>Animal Crossing</i> .....	15
1.3 L’aspetto comunitario interno ed esterno al gioco .....	19
1.4 La produzione .....	21
1.5 <i>Animal Crossing: New Horizons</i> : la nascita di un successo .....	28
<b>Capitolo 2: La caratterizzazione dei principali NPC: le scelte di localizzazione e il linguaggio di ruolo</b> .....	32
2.1 Obiettivi e metodologia .....	32
2.2 L’importanza della <i>transcreation</i> .....	34
2.3 Il linguaggio di ruolo in <i>Animal Crossing</i> .....	39
2.3.1 I <i>kuchiguse</i> .....	46
2.3.2 La raffigurazione dei personaggi stranieri .....	50
2.3.3 La resa dei dialetti .....	55
2.3.4 Il <i>rōjingo</i> .....	62
2.3.5 Lo <i>onē kotoba</i> .....	64
2.3.6 Personaggi differenti in lingua italiana .....	69
2.4 Conclusioni .....	73
<b>Capitolo 3: I giochi di parole in <i>Animal Crossing: New Horizons</i></b> .....	77
3.1 Introduzione .....	77
3.2 Tradurre l’umorismo .....	79
3.3 I giochi di parole .....	82
3.3.1 Le strategie proposte .....	87
3.4 Analisi dei giochi di parole in <i>Animal Crossing: New Horizons</i> .....	89
3.4.1 Insetti .....	89

3.4.2 Pesci.....	92
3.4.3 Creature marine .....	95
3.5 Conclusioni.....	98
<b>Conclusioni .....</b>	<b>102</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>105</b>
<b>Sitografia.....</b>	<b>111</b>
<b>Sitografia immagini.....</b>	<b>117</b>
<b>Ludografia .....</b>	<b>119</b>

## Introduzione

Nata in Giappone nel 2001 dalla mente dello sviluppatore Eguchi Katsuya, la saga videoludica di *Animal Crossing* continua ancora oggi ad avere enorme successo grazie soprattutto alla sua natura di *life simulation game*, o più nello specifico “animal village simulator”.<sup>1</sup> Similmente ad altri famosi esempi di videogiochi che riprendono questo genere, come il franchise di *The Sims*, gestionali di una fattoria come *Stardew Valley*, o ancora *Fantasy Life*, uscito in nel 2012 per Nintendo 3DS, a chi gioca è lasciata la libertà di creare relazioni sociali in una comunità, che in *Animal Crossing* ha vita in un villaggio o in un’isola di fantasia dove il protagonista-giocatore, libero da qualsiasi missione obbligatoria per proseguire nella storia, decide di trasferirsi per dare una svolta alla sua vita.

Localizzata per la prima volta per il mercato nordamericano nel 2002, e diffusa in Europa nel 2004, la serie ha presto cominciato a essere apprezzata anche nel resto del mondo, proponendo via via un modello simile anche per i capitoli successivi. La prima localizzazione attuata dalla Nintendo of America rimosse la maggior parte delle specificità culturali strettamente riconducibili al Giappone in modo da rendere il gioco adatto anche a un pubblico non familiare con la cultura giapponese: da quel momento in poi il gioco è rimasto sostanzialmente apolide, trattando per l’appunto di un mondo fantastico, sebbene elementi della cultura giapponese siano inevitabilmente presenti in qualità di oggetti decorativi o sottili riferimenti alla tradizione. Ciò ha dunque permesso di evitare, durante i successivi processi di localizzazione, la modifica di elementi grafici che avrebbero potuto suscitare delle critiche o che, più semplicemente, non sarebbero stati ritenuti adatti al pubblico in Europa e Nordamerica, come invece accaduto per molti videogiochi giapponesi dove si è reso necessario riconfigurare l’aspetto dei personaggi o della copertina.

Lo stesso discorso non può tuttavia applicarsi all’aspetto linguistico: la saga di *Animal Crossing*, nella sua semplicità, è infatti ricca di dialoghi ed enunciati difficoltosi da tradurre a causa delle loro specificità culturali e soprattutto linguistiche, specificità che si riflettono ampiamente nell’uso del cosiddetto *yakuwarigo*, ossia il linguaggio di ruolo giapponese, e nei numerosi giochi di parole e freddure che accompagnano la cattura di un insetto, pesce o creatura marina essenziali per completare l’enciclopedia interna al gioco. Essendo la creazione di una comunità attraverso il dialogo con gli abitanti e il graduale riempimento dell’enciclopedia uno degli obiettivi principali dei capitoli del franchise, è evidente come il ruolo dei localizzatori sia stato significativo nel mediare sia i diversi caratteri dei personaggi con le loro peculiarità, sia l’umorismo derivato dalle freddure e dai giochi di parole, per riprodurre un’esperienza di gioco fedele e allo stesso tempo originale: “products must

---

<sup>1</sup> Cit. in Ian BOGOST, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Mit Press, 2010, p. 267.

appear as if they were manufactured domestically, suggesting that consumers only want goods that feel familiar and ‘local’”.<sup>2</sup> Nella localizzazione di *Animal Crossing*, la resa di questi due elementi è stata possibile grazie a una traduzione creativa o *transcreation*, uno degli approcci più utilizzati durante la localizzazione nell’eventualità in cui si riscontri, in un determinato prodotto, un elemento linguistico che necessita di essere adattato mantenendone tuttavia lo stile e il messaggio originale. Pertanto, adottando una prospettiva incentrata sull’analisi dei testi localizzati all’interno della saga, l’elaborato si pone l’obiettivo di approfondire in che modo la localizzazione inglese abbia riprodotto in traduzione gli artifici linguistici presenti nell’originale giapponese. Si è inoltre ritenuto interessante affiancare all’inglese anche la traduzione italiana, al fine di rintracciare eventuali divergenze o somiglianze nelle strategie traduttive delle due versioni.

Per quanto riguarda la struttura dell’elaborato, il primo capitolo presenterà dapprima la storia della saga di *Animal Crossing*, al fine di fornire al lettore delle informazioni generali riguardo al soggetto principale di questa tesi. Dopo aver composto un quadro generale sulle circostanze che hanno portato alla sua nascita, verranno analizzate le tematiche riscontrabili in tutta la saga, come la volontà del designer di videogiochi Eguchi Katsuya di rendere il gioco una sorta di comunità virtuale grazie alla quale molte persone possano restare in contatto con i propri cari. In secondo luogo, si vedrà qual è stato il processo di produzione che ha portato alla nascita, fino al 2020, di un totale di ben cinque capitoli principali con un successo crescente, oltre che a tre giochi pubblicati in esclusiva in Giappone tra il 2001 e il 2003, e infine di tre *spin-off* su diverse piattaforme che hanno contribuito ad aumentare la notorietà di questa saga. Nel secondo capitolo si desidera trattare un aspetto riguardo al quale si conta un numero non molto ampio di studi nell’ambito accademico inglese, ossia la traduzione del linguaggio di ruolo all’interno di un medium videoludico. A tal fine, dopo aver presentato dapprima una panoramica della teoria della *transcreation*, si svolgerà un’analisi linguistica e testuale focalizzata sui dialoghi di alcuni personaggi principali estrapolati da più capitoli della saga, delineando se e in che modo essi rientrino nelle categorie dello *yakuwarigo* e quali siano le strategie adottate nella traduzione dei socioletti della versione inglese, evidenziando le differenze ed eventuali costanti. Infine, nel terzo capitolo si procederà a trattare come caso di studio *Animal Crossing: New Horizons*, ultimo capitolo della saga uscito in tutto il mondo nel 2020 per Nintendo Switch al quale si è giocato personalmente, analizzandone una delle parti più ricorrenti nel *gameplay*, ossia i vari giochi di parole che appaiono sullo schermo ogniqualvolta il giocatore cattura un insetto, un pesce o una creatura marina. L’obiettivo del terzo capitolo è rilevare quali strategie di traduzione siano state adottate nel

---

<sup>2</sup> Rebecca CARLSON, Jonathan CORLISS, “Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference”, *Games and Culture*, 6, 1, 2011, p. 67.

presentare e rendere comprensibili i vari giochi di parole, ma soprattutto nel sortire lo stesso effetto comico ideato nella lingua originale, anche al pubblico inglese e italiano, e di osservare quanto frequente sia stato l'utilizzo delle strategie stesse.

L'analisi traduttologica dell'intera tesi si limiterà solamente a due aspetti della saga, ossia il linguaggio di ruolo e i giochi di parole. Da un lato, essi appaiono come gli unici elementi, all'interno dei giochi della saga, per i quali sia richiesta una traduzione creativa; specialmente nell'ultima uscita, infatti, il contenuto della maggior parte dei dialoghi appare piuttosto semplice e diretto, con l'eccezione delle spiegazioni di Blatero, il gufo curatore del museo, che a volte potrebbero richiedere la conoscenza da parte del traduttore di termini legati al mondo della biologia marina e dell'entomologia. D'altro lato, poiché l'analisi tiene conto solamente di due aspetti, non è esclusa l'ipotesi che esistano all'interno delle versioni localizzate anche altri casi di *transcreation*, analisi per la quale sarebbero necessarie ulteriori ricerche.

I principali studi teorici sui quali si fonda il presente elaborato, specialmente per quanto riguarda lo svolgimento pratico del secondo e terzo capitolo, appartengono rispettivamente ai due linguisti Kinsui Satoshi e Dirk Delabastita. Al primo si deve la categorizzazione del già citato linguaggio di ruolo giapponese, spesso usato in forme di intrattenimento come *manga* o *anime*, che prevede un uso di precisi artifici linguistici o dialettali che differiscono in base all'età, al genere o alla classe sociale del parlante, per trasmettere una caratterizzazione piuttosto stereotipata dello stesso. Il secondo ha invece contribuito notevolmente all'ambito degli *humour studies* (studi sull'umorismo), istituzionalizzando le ricerche sui giochi di parole e proponendo delle strategie per la loro traduzione. Verranno inoltre citati soprattutto studiosi quali Jesper Juul, Carmen Mangiron o Minako O'Hagan per delineare il franchise stesso e le peculiarità della localizzazione e traduzione creativa, mentre saranno altrettanto importanti, per citarne alcuni, i saggi di Ornella Lepre, Roman Jakobson e Peter Alan Low per definire la trasmissione dell'umorismo nel medium videoludico e le opinioni contrastanti sulla sua traduzione. Per concludere, la motivazione per la quale si è deciso di dedicare un capitolo del presente elaborato alla storia del franchise videoludico di *Animal Crossing* e i successivi alla sua traduzione creativa deriva in primo luogo da un'accurata conoscenza e familiarità con la saga stessa, della quale si è giocato personalmente alla maggior parte dei capitoli nel corso degli anni, e in secondo luogo, anche da un'esperienza in prima persona come traduttrice di videogiochi. In seguito a un corso specializzato sulla localizzazione videoludica svolto nella primavera del 2022 in concomitanza degli studi universitari, ho infatti avuto l'opportunità di muovere i primi passi in questo ambito lavorativo, nel quale lavoro tuttora. Una delle prime traduzioni sulle quali ho lavorato è stata un progetto che ha richiesto una notevole creatività, a causa dell'alto numero di giochi di parole in inglese che

richiedevano di essere adattati a un pubblico esclusivamente italofono con l'obiettivo principale di mantenerne l'effetto umoristico, essendo la comicità il perno centrale del gioco. Il presente elaborato rappresenta dunque anche il risultato della volontà di approfondire un aspetto della traduzione dei videogiochi per il quale nutro particolare interesse e nel quale vorrei specializzarmi in futuro.

## Capitolo 1: Presentazione del franchise di *Animal Crossing* e della sua storia

*Animal Crossing* è oggi uno dei franchise videoludici più conosciuti in tutto il mondo: basti pensare che l'ultima uscita della serie, *Animal Crossing: New Horizons*, era nel marzo del 2022 il gioco per Nintendo Switch più venduto in Giappone dalla sua uscita due anni prima, mentre registrava a giugno 2022 un totale di ben 39,38 milioni di copie vendute su scala globale.<sup>1</sup> Le premesse di base sono all'incirca le stesse in tutti i capitoli della saga, nonostante esistano delle piccole differenze. L'unico personaggio umano, ossia l'avatar controllato dal giocatore, interagisce con animali antropomorfi NPC (*non-player character*, ossia un personaggio che non viene controllato dal giocatore, in italiano PNG, "personaggio non giocante") e gioca in un modo che ricorda le routine della vita quotidiana: cerca di tenersi da parte dei soldi oppure li usa per fare acquisti, socializza con i vicini, si prende cura dell'ambiente circostante o in alcuni casi si mette persino a dormire, per salvare i progressi nel gioco.<sup>2</sup> Sebbene finire di pagare il mutuo della casa o collezionare tutti gli oggetti possano essere considerati gli obiettivi dei giochi principali della saga, i giocatori sono liberi di completare o meno gli obiettivi prestabiliti, che non vengono "imposti", come ad esempio in serie come *Call of Duty*, dove è necessario completare una missione per ottenerne un'altra e proseguire nella storia.<sup>3</sup>

In *Animal Crossing*, la data e l'ora della vita reale sono sincronizzate con l'orologio della console. Pertanto, i giorni e i mesi scorrono come farebbero nella realtà: in primavera gli alberi fioriscono, i negozi aprono al mattino e chiudono sul tardi, e con il passare delle stagioni variano anche le specie di pesci e insetti. Il gioco, inoltre, non ha una vera e propria fine: è il giocatore che può smettere di giocare quando ha ormai sbloccato tutti gli oggetti collezionabili, in modo da avere un senso di realizzazione anche quando il gioco non ha più nulla da offrire, o quando semplicemente perde interesse. Come accennato, la maggior parte delle "missioni" sono opzionali, e pertanto il gioco ha una giocabilità potenzialmente infinita. Come dichiarato in un'intervista ufficiale del 2016, la priorità per i due designer Eguchi Katsuya e Nogami Hisashi (collega di Eguchi unitosi alla direzione di *Animal Crossing* sin dal primo capitolo) non era tanto quella di rendere il gioco competitivo o spronare a completarlo nel minor tempo possibile, bensì che esso avesse una valenza positiva e che potesse regalare all'utente dei momenti lontani dalle preoccupazioni di tutti i giorni:

---

<sup>1</sup> LIAM, Doolan, *Switch's Best-Selling Games In Japan After Five Years, According To Famitsu*, in "Nintendolife", 2022, <https://www.nintendolife.com/news/2022/03/switchs-best-selling-games-in-japan-after-five-years-according-to-famitsu>, ultimo accesso: 07/02/2023 e ALANA, Hagues, *Here Are The Top Ten Best-Selling Nintendo Switch Games As Of June 2022*, in "Nintendolife", 2022, <https://www.nintendolife.com/news/2022/08/here-are-the-top-ten-best-selling-nintendo-switch-games-as-of-june-2022>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>2</sup> Jin KIM, "Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of *Animal Crossing: Wild World*", *Continuum*, 28, 3, 2014, p. 360.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

Number one is that the player is happy, has fun, is surprised and that the game moves their emotions. That's the highest priority for me. Also, more personally perhaps, after they finish playing I would like that something remains in them from the game. [...] During the time that they are playing, they can forget everything, like all the troubles they have. I think that it's important that the game can have a very high immersive experience. It can be a happy, relaxing kind of game, or it can be a more competitive game. Whatever it is, it's important that the player can immerse themselves so that they feel like a lot is on the line and they have to strive to achieve.<sup>4</sup>

Questa visione è in contrasto con molti altri generi di videogiochi: di norma, per completare del tutto un videogioco è necessario che il giocatore porti a termine una missione principale, alla quale possono aggiungersi una serie di missioni secondarie. Un giocatore può poi fallire in determinati punti del gioco:

Whether failing to beat an opponent or failing to solve a puzzle, failing at a task generally results in a punishment from the game's part, translating into a loss of some of the time invested in the game. [...] By failure I mean when a player accepts a task, either communicated by the game or invented by the player, and the player does not successfully complete that task.<sup>5</sup>

E al contempo, la punizione può presentarsi in vari modi: “draining the player's energy resources, subtracting a life, forcing the player to start over and so on”.<sup>6</sup> In *Animal Crossing*, tuttavia, l'unica forma di “punizione” deriva dal non connettersi al gioco per prolungati periodi di tempo, assenza durante la quale possono generarsi erbacce o scarafaggi in casa, o dal farsi pungere da una vespa o una tarantola; ma in entrambi i casi il giocatore non vedrà perdite di vite o di tempo, e potrà ripulire il villaggio o fare di nuovo amicizia con gli abitanti in pochi minuti.

Sebbene non su scala estensiva, *Animal Crossing* è stato anche oggetto di ricerche accademiche soprattutto nel campo della pedagogia e della psicologia, in particolare grazie al fatto che spinge chi gioca a sviluppare una routine semplice ma ripetitiva, che tuttavia può anche diventare un supporto psicologico in periodi difficili o stressanti;<sup>7</sup> ma anche poiché la creatività e il pensiero strategico richiesti dal gioco aiuterebbero nello sviluppo cognitivo e delle abilità sociali in quanto, pur essendo un gioco di simulazione che non ricrea fedelmente la vita reale, esso contiene comunque molte situazioni presenti nel quotidiano (come ad esempio, dover presentarsi ai vicini o prendersi cura di una pianta).<sup>8</sup> Altri hanno invece evidenziato la sua logica consumistica, che vede il giocatore l'unico,

---

<sup>4</sup> Nintendo, *Learn more about the development of the Animal Crossing series in our interview!*, in “Nintendo”, 2016, <https://www.nintendo.co.uk/News/2016/November/Learn-more-about-the-development-of-the-Animal-Crossing-series-in-our-interview--1159916.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>5</sup> Jesper JUUL, “In search of Lost Time: on Game Goals and Failure Costs”, *paper presented at the Foundations of Digital Games conference*, Monterey, CA, 2010, p. 86.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> Su questo tema, si rimanda a: Yee AZH, Sng JRH, “Animal Crossing and COVID-19: A Qualitative Study Examining How Video Games Satisfy Basic Psychological Needs During the Pandemic”, *Frontiers in Psychology*, 13, 800683, 2022.

<sup>8</sup> John Eric RAMALHO, Fabio SIMAO, “Aprendizagem por meio de jogos digitais: um estudo de caso do jogo Animal Crossing”, *Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades*, 8, 2014, p. 12.

tra tutti gli abitanti del mondo immaginario, costretto a “lavorare” trovando i modi più efficienti per guadagnare stelline (la valuta all’interno del gioco) al fine di estinguere il debito con cui ha a che fare sin dall’inizio. Nello specifico, lo studioso Ian Bogost vede un circolo vizioso che consiste nella necessità di dover ampliare la propria casa per sistemare i mobili acquistati, ma che porterà a sua volta al desiderio di acquistarne ancora di nuovi grazie allo spazio più grande che si ha a disposizione, donando in continuazione i propri soldi a uno degli NPC più famosi della saga, il *tanuki* Tom Nook (Tanukichi in giapponese), per l’appunto colui al quale si dovrà ripagare il mutuo, presente in tutti i capitoli della saga. Per meglio esprimere questo concetto, Bogost si rifà al termine “affluenza”, ripreso negli anni settanta per esprimere proprio il senso di colpa e di vuoto spirituale come conseguenza della ricchezza materiale, che è stato poi ampliato per indicare il desiderio di accumularne sempre di più.<sup>9</sup>

### 1.1 Il “modello classico di gioco” come analisi

Prima di scendere nel dettaglio per meglio analizzare quali sono state le cause che hanno portato alla nascita del franchise si è ritenuto interessante, ai fini di proporre una visione più estesa delle dinamiche di *Animal Crossing*, fare riferimento al libro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* dello studioso Jesper Juul, al quale lo studente Bryan G. Behrenshausen attinge nella sua tesi di Master intitolata *Touching is Good: An Eidetic Phenomenology of Interface, Interobjectivity, and Interaction in Nintendo’s “Animal Crossing: Wild World”*<sup>10</sup> al fine di analizzare come le sei condizioni necessarie per far sì che un gioco possa essere definito tale, elencate più avanti, si possano applicare ad *Animal Crossing*. Lo studio di Behrenshausen si focalizza in particolare su *Animal Crossing: Wild World* (2005), il secondo capitolo principale della serie al di fuori del Giappone, ma è applicabile ai giochi principali della saga nella sua interezza, in quanto essi, a eccezione degli *spin-off*, presentano nel complesso uno stesso pattern.

Innanzitutto, Juul definisce un gioco “a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable”.<sup>11</sup> Egli include in questa definizione molti tipi di gioco, dagli scacchi ai videogiochi e agli sport come il tennis, e li distingue dai “non giochi”, come ad esempio la narrativa

---

<sup>9</sup> BOGOST, *Persuasive games...*, cit., pp. 267-269.

<sup>10</sup> JUUL, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, e-book epub, 2005 e Bryan G. BEHRENSHAUSEN, *Touching is Good: An Eidetic Phenomenology of Interface, Interobjectivity, and Interaction in Nintendo’s ‘Animal Crossing: Wild World’*, tesi di Master, Università del Maine, 2007.

<sup>11</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo (Video Games and the Classic Game Model), sottocapitolo “A New Definition: Six Game Features”.

ipertestuale.<sup>12</sup> Propone successivamente un cosiddetto “modello classico di gioco” (*classic game model*), concetto che l’autore introduce per la prima volta nel 2003 in un articolo presentato a una conferenza all’Università di Utrecht, dal titolo “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness”.<sup>13</sup> Il “modello classico”, base sulla quale ogni gioco viene costruito e applicabile a qualsiasi tipologia di gioco nel corso del tempo, prevede secondo Juul un totale di sei elementi “necessary and sufficient for something to be a game”:<sup>14</sup>

The game definition I propose finally has 6 points:

- 1) Rules: Games are rule-based.
- 2) Variable, quantifiable outcome: Games have variable, quantifiable outcomes.
- 3) Value assigned to possible outcomes: That the different potential outcomes of the game are assigned different values, some being positive, some being negative.
- 4) Player effort: That the player invests effort in order to influence the outcome. (I.e. games are challenging.)
- 5) Player attached to outcome: That the players are attached to the outcomes of the game in the sense that a player will be the winner and “happy” if a positive outcome happens, and loser and “unhappy” if a negative outcome happens.
- 6) Negotiable consequences: The same game [set of rules] can be played with or without real-life consequences.<sup>15</sup>

Nel presente elaborato, queste sei condizioni verranno tradotte da chi scrive ed elencate qui sotto come le regole, i risultati quantificabili, i valori associati ai possibili risultati, l’impegno da parte del giocatore, gli effetti sul giocatore, e infine le conseguenze.

#### 1) Le regole

Secondo Juul, “the rules of games have to be sufficiently well defined that they can be either programmed on a computer or that players do not have to argue about them every time they play”.<sup>16</sup> Afferma inoltre come, in un gioco, il piacere delle regole derivi dalle sfide create da esse e dalle strategie che bisogna escogitare per superarle, e ciò lo rende pertanto un’esperienza di apprendimento che consiste nel migliorare le proprie abilità per superare queste sfide.<sup>17</sup> Behrenshausen rileva come regole di *Animal Crossing* la struttura base che lo compone: una città generata in modo casuale per permettere a ogni utente di vivere un’esperienza diversa, dove gli elementi naturali variano in tempo reale, così come gli oggetti messi in vendita nei negozi della città, acquistabili con la valuta del gioco. Allo stesso modo, la corrispondenza con il tempo reale viene applicata agli edifici cittadini come il

---

<sup>12</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo.

<sup>13</sup> Jesper JUUL, “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness”, *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University, 2003.

<sup>14</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 1° capitolo (Introduction), sottocapitolo “What a Game Is”.

<sup>15</sup> JUUL, “The Game, the Player...”, cit., p. 35.

<sup>16</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo “1. Rules”.

<sup>17</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 1° capitolo, sottocapitolo “Games as Rules”.

museo o le poste con diversi orari di apertura e chiusura, o alle festività.<sup>18</sup> Prendendo come esempio le riflessioni di Juul sulla serie videoludica *SimCity*, che potremmo considerare analoga ad *Animal Crossing* in quanto simulazione e gioco gestionale, la regola principale in *Animal Crossing* può quindi essere definita come lo scorrere del tempo, che regola l'andamento dell'intero gioco così come la sua progressione, ma sono presenti anche regole che riguardano l'economia, la costruzione di edifici, il funzionamento e la gestione generale della città.<sup>19</sup> Alcune sono esplicite (la richiesta di pagamento del mutuo della casa, della quale il giocatore viene a conoscenza già dalla prima ora di gioco), altre sono dedotte dal giocatore (come posizionare i fiori per ottenerne di ibridi o il periodo migliore per catturare un determinato tipo di insetto), altre ancora contraddicono l'ambientazione, in quella che si può definire una "low fidelity simulation",<sup>20</sup> ossia una simulazione a bassa fedeltà che non rispecchia totalmente la realtà, ma anzi ne trae elementi per poi enfatizzarli; in questo caso, un museo o un ponte in mattoni che collega due sponde vengono ad esempio costruiti in soli tre giorni, mentre nella vita reale potrebbero essere necessari mesi o persino anni.<sup>21</sup>

## 2) I risultati quantificabili

Secondo Juul, "for something to work as a game, the rules of the game must provide different possible outcomes".<sup>22</sup> In *Animal Crossing* non sarebbe presente alcun risultato quantificabile sostanziale, in quanto il giocatore si trova davanti a degli obiettivi che sono sì utili per continuare la storia, ma allo stesso tempo non obbligatori. Il *gameplay* principale consiste infatti, tra le altre cose, nel catturare esemplari, o riportare alla luce fossili da donare alle rispettive collezioni nel museo della città o da vendere nel negozio in cambio di stelline.<sup>23</sup>

## 3) I valori associati ai possibili risultati

Ai diversi risultati del gioco possono venire assegnati valori diversi, alcuni positivi, altri negativi. È molto probabile inoltre che i risultati positivi siano più difficili da raggiungere rispetto a quelli negativi: è questo che, secondo Juul, rende un gioco stimolante.<sup>24</sup> Behrenshausen vede come valori i risultati delle relazioni di amicizia intraprese con gli abitanti antropomorfi del villaggio,<sup>25</sup> mentre prendendo nuovamente come esempio la riflessione di Juul, la mancanza di obiettivi in *Animal Crossing* farebbe sì che non venga assegnato alcun valore ai risultati, anche se il giocatore può ritenere, pur non essendo vincolato dalle regole del gioco, che decorare la città con nuovi edifici o completare

---

<sup>18</sup> BEHRENSHAUSEN, *Touching is Good...*, cit., p. 54.

<sup>19</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo "Borderline Case: SimCity".

<sup>20</sup> Marc PRENSKY, "Simulations: are they games?", *Digital Game-Based Learning*, 2001, p. 4.

<sup>21</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo "Borderline Case: SimCity".

<sup>22</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo "2. Variable, Quantifiable Outcome".

<sup>23</sup> BEHRENSHAUSEN, *Touching is Good...*, cit., p. 54.

<sup>24</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo "3. Valorization of Outcome".

<sup>25</sup> BEHRENSHAUSEN, *Touching is Good...*, cit., p. 54-55.

la collezione di fossili e vestiario sia proficuo e stimolante. In altre parole, i giocatori hanno ancora degli obiettivi, ma essi “may assign their own personal values to the different outcomes”,<sup>26</sup> valori che permettono di esprimersi ed essere creativi.

#### 4) L'impegno da parte del giocatore

L'impegno da parte del giocatore è, per Juul, “another way of stating that games are challenging, or that games contain a conflict”:<sup>27</sup> in *Animal Crossing*, esso si potrebbe definire il tempo speso dal giocatore a giungere a un determinato obiettivo all'interno del gioco. Inoltre, “it is a part of the rules of most games (except in games of pure chance) that the players' actions can influence the state of the game and the game's outcome”.<sup>28</sup> Nella saga, è data molta importanza a questo fattore: da un lato, si tende infatti a spronare l'utente a collegarsi ogni giorno, offrendo la possibilità di portare a termine la costruzione di un nuovo edificio, nuovi oggetti disponibili nei negozi o nuove interazioni, o ancora, di ripetere azioni che possono essere svolte solo una volta al giorno. Se si è abbastanza costanti nella manutenzione del paesaggio, è anche possibile veder nascere una pianta di mughetto, il fiore più raro nel gioco ottenibile solo se la valutazione della propria isola rimane a cinque stelle, ossia il massimo, almeno per una settimana. Dall'altro lato, tuttavia, se si è assenti per molti giorni gli abitanti NPC, in base al loro carattere, si rivolgeranno al giocatore tristi, arrabbiati o sorpresi per essere rimasti “soli” per così tanti giorni.<sup>29</sup>

#### 5) Gli effetti sul giocatore (o “attaccamento al risultato”)

“The investment of player effort tends to lead to an attachment of the player to the outcome, since the investment of energy into the game makes the player (partly) responsible for the outcome”.<sup>30</sup> Ciò significa che egli si sentirà “felice” se, ad esempio, in un videogioco riesce a vincere una battaglia contro un nemico ottenendo quindi un risultato positivo, ma al contrario “infelice” se ne esce sconfitto e il risultato è quindi negativo.<sup>31</sup> Secondo Behrenshausen, l'attaccamento al risultato si declina nel gioco come l'attaccamento verso gli abitanti.<sup>32</sup> Essi hanno da sempre un ruolo importante nella saga in quanto unici “compagni di gioco”, se si eccettuano gli altri utenti che possono collegarsi alla console in modalità *multiplayer*. Se appena dopo essersi trasferiti possono essere riservati o persino scostanti, è solo facendo gradualmente la loro conoscenza (ad esempio parlando con loro ogni giorno, visitando le loro case, o scrivendo lettere con dei regali allegati) che si può diventare loro amici e conoscerli a fondo, ricevendo magari una foto incorniciata che li ritrae con una dedica scritta, regalo

---

<sup>26</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo “Borderline Case: SimCity”.

<sup>27</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo “4. Player Effort”.

<sup>28</sup> *Ibidem*.

<sup>29</sup> BEHRENSHAUSEN, *Touching is Good...*, cit., p. 55.

<sup>30</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo “4. Player Effort”.

<sup>31</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo “5. Player Attached to Outcome”.

<sup>32</sup> BEHRENSHAUSEN, *Touching is Good...*, cit., p. 55.

che si sblocca solo dopo aver raggiunto il livello massimo di amicizia. Dopo qualche tempo, gli abitanti possono persino dare al giocatore un nomignolo inventato, che può essere scherzoso o affettuoso. Tutto questo contribuisce ad aumentare quindi l'attaccamento del giocatore, che può sentirsi infelice (e quindi ottenere un risultato negativo) nel caso in cui il suo abitante preferito decida senza prima consultarlo di trasferirsi e andare a vivere in un'altra città/isola, funzione possibile almeno fino all'ultima uscita della serie, *New Horizons*, dove invece si ha la possibilità di decidere se l'abitante possa trasferirsi o meno a meno che non lo si ignori. Considerando quindi che con l'ultimo aggiornamento di novembre 2021 il numero totale di abitanti è salito a ben 488, di 35 specie diverse e con otto personalità che li contraddistinguono, è facile capire il perché dell'affermazione di Nogami Hisashi a una presentazione ufficiale di *Animal Crossing: New Horizons* tenutasi nel 2020, che crede che “il motivo per il quale i giocatori sono affezionati agli animali [ossia agli abitanti] non è solo perché hanno un aspetto carino, ma perché hanno dei ricordi”,<sup>33</sup> ricordi che rimangono anche nel caso in cui gli abitanti cambino città, impreziositi dal fatto che questo “attaccamento” si sviluppi gradualmente.<sup>34</sup>

#### 6) Le conseguenze

Un gioco può avere conseguenze reali, che dipendono tuttavia in base al contesto, al luogo e al giocatore.<sup>35</sup> È importante tenere a mente che il saggio di Juul si applica al concetto di “gioco” nella sua interezza; pertanto, con questa categoria si riferisce in particolare ai giochi che hanno delle conseguenze nella vita reale, come le scommesse, che possono portare alla perdita di soldi veri. Tutti i giochi, tuttavia, hanno delle conseguenze che per Juul non sono facoltative, come il fatto che richiedano tempo e impegno da parte del giocatore e, soprattutto, l’“attaccamento” descritto nel punto cinque, che può rendere chi ne usufruisce felice o infelice, oppure ferire o rafforzare il suo orgoglio.<sup>36</sup> Ciò può essere applicato anche ad *Animal Crossing*, che non presenta conseguenze nella vita reale, eccetto forse per il senso di inadeguatezza che potrebbero provare alcuni giocatori mettendo a confronto la propria isola decorata in un determinato modo con quella di altre persone.

## 1.2 La nascita di *Animal Crossing*

---

<sup>33</sup> Salvo dove diversamente precisato, tutte le traduzioni dal giapponese sono di chi scrive.

<sup>34</sup> NISHIKAWA Kun, “*Dōbutsu no Mori*” ga inta-netto wo kaisanai onrain ge-mu to shite kaihatsu ga hajimari, “*atsumori*” ni itaru made. *Shiri-zu no rekishi to henshen wo kaihatsusha tachi ga kataru*, in “Famitsu.com”, <https://www.famitsu.com/news/202009/04205284.html>, 2020, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>35</sup> JUUL, *Half-Real. Video Games...*, cit., 2° capitolo, sottocapitolo “6. Negotiable Consequences”.

<sup>36</sup> *Ibidem*.

Per presentare *Animal Crossing* nella sua interezza ripercorrendo il suo sviluppo negli anni, è opportuno prima spiegare da dove e in quali circostanze sia nata l'idea stessa della saga, presentando brevemente anche una sezione biografica del suo ideatore.

Lo studioso di antropologia Miguel Cesar analizza come la nascita del franchise nel 2001 si adegui sotto diversi aspetti alla situazione sociale in Giappone, riprendendo nello specifico la definizione *muen shakai*, una “società senza legami”, termine con il quale la NHK ha definito la società giapponese in un documentario del 2010.<sup>37</sup> Sebbene intercorra una distanza temporale di nove anni tra l'effettiva pubblicazione del primo capitolo della serie e il documentario riportato, si può in realtà rilevare un contesto storico più ampio e comune a entrambi che consiste in una situazione sociale, politica ed economica detta “ventennio perduto” (*ushinawareta nijūnen*); pertanto, si può affermare che il quadro raffigurato dalla NHK, e le sue relative conseguenze, possano essere estese anche agli anni precedenti. A livello pratico, i dati del documentario hanno rivelato come negli anni precedenti alla sua uscita in televisione ci sia stato un rapido aumento del numero di nuovi decessi, non solo di anziani, di cui nessuno si è occupato in quanto si trattava di persone sole o senza più alcun legame con la propria famiglia. È da qui che deriva appunto il termine: il documentario mostra, secondo Cesar, come nella società giapponese ci sia in generale una sensazione di disinteresse e un'incapacità di creare legami sociali interpersonali.<sup>38</sup> Lo studioso guarda poi allo sviluppo del Giappone ripercorrendo per l'appunto il ventennio perduto, e nota come le sue conseguenze abbiano colpito soprattutto la fascia d'età più giovane, sfociando nella figura degli *hikikomori*. Conclude infine affermando come sia stato proprio il periodo di profonda solitudine sperimentata da Eguchi Katsuya ad aver dato vita all'aspetto comunitario e sociale del gioco, perno attorno al quale ruota la maggior parte dell'esperienza videoludica in *Animal Crossing*.<sup>39</sup> L'isolamento diviene socializzazione, seppur in una realtà virtuale, e il giocatore è motivato non solo a partecipare alle varie attività sociali nel gioco, che possono essere banalmente festività o tornei di pesca, ma anche a diventare parte integrante della comunità:<sup>40</sup> basti pensare ad esempio che in *Animal Crossing: New Leaf (Tobidase Dōbutsu no Mori)*, penultimo capitolo della serie uscito nel 2012, il giocatore non è più un semplice abitante, ma viene persino eletto sindaco del villaggio. Come afferma l'autore, la saga ideata da Eguchi non è quindi solo un gioco dove si simulano relazioni virtuali, ma nasce come un espediente per costruire legami in un periodo di instabilità:

This, while a recurrent theme in contemporary Japanese popular culture media, has cultural, social, and political connotations in a context of communitarian disintegration and the vanishing of bonds and

---

<sup>37</sup> Miguel CESAR, “Fear Thy Neighbour: Socialisation and Isolation in Animal Crossing.”, *Loading ...*, 13, 89, 2021, p. 90.

<sup>38</sup> CESAR, “Fear Thy Neighbour...”, cit., p. 92.

<sup>39</sup> CESAR, “Fear Thy Neighbour...”, cit., pp. 93-95.

<sup>40</sup> CESAR, “Fear Thy Neighbour...”, cit., p. 96.

relationships. But Eguchi's games are more than a socialisation simulation, they are a challenge to the process of making bonds, of constructing interpersonal relationships, and an exploration of the complexities of these interactions.<sup>41</sup>

Eguchi Katsuya è nato a Tōkyō nel 1965, ma cresciuto a Chiba. Dopo essersi laureato in grafica computerizzata, decide nel 1986 di candidarsi per un lavoro alla Nintendo, trasferendosi a Kyōto, dove ha sede l'azienda, dando vita a una carriera durata oltre tre decenni.<sup>42</sup> In quegli anni, la Nintendo era relativamente nuova nell'industria videoludica, avendo da poco lanciato sul mercato il Famicom (o NES, Nintendo Entertainment System) e i due giochi che poi diventeranno una serie portante del marchio, *The Legend of Zelda* e *Metroid*. Agli inizi della sua carriera, Eguchi prese parte alla direzione di celebri titoli come *Super Mario Bros. 3* (1988), *Super Mario World* (1990) e *Star Fox* (1993).<sup>43</sup>

La scelta di trasferirsi a Kyōto diede anche inizio al concept stesso della saga. Nonostante questi primi successi, infatti, Eguchi rivelò in un'intervista alla rivista inglese *Edge* nel 2008 di aver avuto in quel primo periodo una profonda nostalgia di casa, dato che Kyōto era molto lontana dalla sua città natale, Chiba, dove vivevano i suoi amici e la sua famiglia. Ciò lo spinse a cercare di ricreare una sensazione "di casa", trovando un modo di poter giocare e passare del tempo con le persone a lui care. Eguchi stesso descrive così la creazione di *Animal Crossing*:

Animal Crossing features three themes: family, friendship and community. But the reason I wanted to investigate them was a result of being so lonely when I arrived in Kyoto! Chiba is east of Tokyo and quite a distance from Kyoto, and when I moved there I left my family and friends behind. In doing so, I realised that being close to them – being able to spend time with them, talk to them, play with them – was such a great, important thing. I wondered for a long time if there would be a way to recreate that feeling, and that was the impetus behind the original Animal Crossing.<sup>44</sup>

Un pattern simile all'esperienza personale di Eguchi si può trovare all'inizio di tutti i giochi: come Eguchi stesso, il giocatore arriva da solo in una nuova città, o isola, sconosciuta e abitata da estranei; non ha soldi, ma solo un lavoro col quale può tenersi occupato.<sup>45</sup> Prova sin da subito una sensazione di spaesamento e anche confusione di fronte non solo al nuovo ambiente, ma anche a nuove dinamiche del gioco che vengono spiegate o sbloccate solo procedendo con la storia. Unica connessione con il mondo dal quale il protagonista proviene sono le lettere della madre, o più raramente di suo padre, mandate nella casella postale all'inizio di ogni mese o in caso di festività, con spesso allegati dei

---

<sup>41</sup> *Ibidem*.

<sup>42</sup> Nintendo Wiki, *Katsuya Eguchi*, in "Nintendo Wiki", [https://nintendo.fandom.com/wiki/Katsuya\\_Eguchi](https://nintendo.fandom.com/wiki/Katsuya_Eguchi), ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>43</sup> JAMES, Newton, *Feature: Celebrating 10 Years of Animal Crossing*, in "NintendoLife", 2011, [https://www.nintendolife.com/news/2011/12/feature\\_celebrating\\_10\\_years\\_of\\_animal\\_crossing](https://www.nintendolife.com/news/2011/12/feature_celebrating_10_years_of_animal_crossing), ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>44</sup> *Ibidem*.

<sup>45</sup> CESAR, "Fear Thy Neighbour...", cit., p. 96.

piccoli regali. Tuttavia, il giocatore è per la maggior parte del tempo abbandonato a sé stesso: per fare un esempio, nelle prime scene del gioco *Animal Crossing: New Leaf*, chi gioca vede che il proprio avatar sta viaggiando su un treno, da solo e al verde, verso una destinazione sconosciuta. Seduto nel vagone, viene accolto da un gatto antropomorfo che indossa un maglione. Il gatto si chiama Girolamo nella versione italiana, ma *mishiranu neko* (gatto sconosciuto) in quella giapponese. È grazie a questa interazione che il giocatore può creare un suo personaggio e scegliere il proprio nome e il nome del villaggio a cui si sta recando, oltre al genere e all'aspetto.



**Immagine 1.** Il gatto Girolamo in una delle prime interazioni del gioco *Animal Crossing: New Leaf* (2012).

Il sentimento di alienazione dalla società provato da Eguchi a Kyōto è persistito anche dopo essersi creato una famiglia: come racconta in un'altra intervista al sito *Gamasutra*, dopo aver lavorato egli era solito tornare a casa tardi, motivo per il quale erano rare le occasioni in cui poteva giocare assieme alla sua famiglia. Pertanto l'intento del gioco è stato, sin da subito, quello di unire i giocatori:

Another thing is that I'd always get home really late. And my family plays games, and would sometimes be playing when I got home. And I thought to myself – they're playing games, and I'm playing games, but we're not really doing it together. It'd be nice to have a play experience where even though we're not playing at the same time, we're still sharing things together. So this was something that the kids could play after school, and I could play when I got home at night, and I could kind of be part of what they were doing while I wasn't around. And at the same time they get to see things I've been doing. It was kind of a desire to create a space where my family and I could interact more, even if we weren't playing together.<sup>46</sup>

<sup>46</sup> NEWTON, *Feature: Celebrating...*

Sebbene inizialmente il gioco trasmetta una sensazione di solitudine, l'isolamento iniziale viene poi trasformato in socializzazione non solo grazie all'interazione con gli NPC, ma anche con i propri amici o membri della famiglia che giocano allo stesso gioco e alla creazione quindi di una "comunità".

### 1.3 L'aspetto comunitario interno ed esterno al gioco

Ogni gioco della serie si differenzia leggermente dall'altro, ma tutti sono profondamente radicati nell'idea di iniziare una nuova vita all'interno di una comunità che ha luogo in un villaggio. Il villaggio, a sua volta, è abbastanza piccolo da sembrare intimo, ma anche abbastanza grande da dare un senso di libertà e indipendenza, grazie anche al fatto che, in alcuni giochi della serie, esista una piccola città raggiungibile a piedi o con un mezzo nella quale "tornare" che si contrappone a esso. Questa non è solo una caratteristica del gioco, ma un concetto giapponese chiamato *furusato*, traducibile come "città natale" o "terra natia". Come nota il ricercatore S. V. Chastnyk, il concetto di *furusato* non sembra riferirsi a un luogo con una connotazione fissa, bensì rappresenta una casa di campagna idilliaca e in mezzo alla natura, un luogo lontano del passato, e che evoca sentimenti di nostalgia.<sup>47</sup> Nel tentativo di promuovere gli spostamenti interni tra le aree urbane e la campagna, il governo giapponese aveva ripreso il concetto di *furusato* idealizzandolo come "unico" ed "esotico", e organizzando nella seconda metà degli anni ottanta campagne pubblicitarie che invitavano i residenti delle città a salire su un treno e a riscoprire la propria casa nei villaggi rurali.<sup>48</sup> Rappresentazioni della campagna giapponese quale luogo ideale e nostalgico sono già riscontrabili in molti media giapponesi; alcuni degli esempi più riconoscibili sono i film d'animazione dello Studio Ghibli, con i loro antichi santuari nella natura, i villaggi circondati da risaie, e i paesaggi pastorali in tensione con la vita urbana. Come si vedrà nel paragrafo 1.4, anche nel primo *Dōbutsu no Mori* erano sin da subito presenti i tratti distintivi di un ipotetico villaggio giapponese, come un piccolo santuario shintō o la possibilità di partecipare a sessioni di *rajio taisō*, ossia la ginnastica di gruppo mattutina; persino l'inizio del gioco, con il giocatore che si sta recando in treno verso il villaggio, sembra rispecchiare le campagne pubblicitarie del governo. Da ciò si evince come molto probabilmente, nei primi anni di produzione di *Dōbutsu no Mori*, esso non fosse mai stato concepito per essere distribuito al di fuori del Giappone; e nonostante la localizzazione attuata dalla Nintendo of America nel 2002, che diede vita a una nuova versione tradotta intitolata *Animal Crossing: Population Growing* che eliminò del tutto gli elementi esplicitamente giapponesi, il gioco rimase (e rimane tuttora)

---

<sup>47</sup> S. V. CHASTNYK, "Discovering Furusato: a Japanese Archetype in Western Cultural Studies.", *Культура України. Серія: Культурологія* (Cultura ucraina. Serie: Culturologia), 52, 2016, p. 158.

<sup>48</sup> CHASTNYK, "Discovering Furusato...", cit., p. 157.

profondamente radicato nell'idea di *furusato*. Eguchi aveva quindi creato un *furusato* virtuale per colmare la mancanza di legami e di senso di comunità che egli stesso stava vivendo in prima persona, e che ha finito per unire nella vita reale non solo altri giapponesi, ma anche i giocatori di tutto il mondo.

L'intento di unire i giocatori e permettere loro di svolgere insieme varie attività all'interno del gioco è presente sin dalla copertina ufficiale del primo titolo, dov'è riportata la scritta "Due persone sono meglio di una, quattro persone sono meglio di due, tante persone sono meglio di quattro".



**Immagine 2.** La copertina del primo gioco della saga uscito in Giappone, *Dōbutsu no Mori*.

Nel concreto, la serie nasce come un sistema virtuale in cui più giocatori possono giocare insieme condividendo un singolo file di dati di salvataggio con un sistema di comunicazione asincrono. Bisogna poi tenere in conto come nel 2001 Internet fosse ancora agli albori, e soprattutto non accessibile a tutti. Pertanto, il primo *Animal Crossing* è stato creato in qualità di "gioco online che non utilizza Internet",<sup>49</sup> permettendo a un massimo di quattro giocatori di vivere assieme nello stesso villaggio e di giocare separatamente, mentre una bacheca permetteva loro di lasciare annunci o

<sup>49</sup> NISHIKAWA Kun, "Dōbutsu no Mori"...

messaggi rivolti a chiunque stesse giocando sulla stessa cartuccia. Nogami Hisashi ha affermato in un'intervista del 2020 che "Animal Crossing è come un diario di scambio" (*kōkan nikki*), grazie al quale ogni giocatore trasmette, al proprio ritmo, le informazioni ad altri giocatori.<sup>50</sup> se uno dei giocatori pianta un albero o un fiore nel villaggio o nell'isola, gli altri possono non solo vederlo, ma anche raccoglierlo e trasformarlo in una decorazione o spostarlo. Altri aspetti incoraggiano poi a giocare assieme ad altre persone e collaborare verso un unico obiettivo: tra questi, è ad esempio difficile ottenere, per chi volesse, tutti gli oggetti e i capi di abbigliamento da collezionare nel gioco in quanto alcuni sono più rari o più costosi. Connettersi con altri utenti semplifica questo processo, grazie alla possibilità di scambiare oggetti in modalità *multiplayer* online o tramite lo scambio di lettere, alle quali è possibile allegare dei regali.

Infine, come nota Ian Bogost, poiché il tempo all'interno del gioco corrisponde a quello del mondo reale, il giocatore può vedere il gioco stesso come una parte della sua vita di tutti i giorni, e questo legame tra il mondo reale e il mondo di gioco può al contempo essere un'opportunità di collaborare con la propria famiglia o amici. Ad esempio, poiché i vari membri di una famiglia possono giocare su un'unica console a orari diversi in base ai loro impegni nella giornata, una bambina potrebbe ipoteticamente trovare un fossile nel pomeriggio e spedirlo tramite una lettera al personaggio del padre o della madre nel gioco, e alla sera, potrebbe poi comunicare al genitore tornato a casa che deve farlo analizzare al museo per poterlo esporre il giorno successivo.<sup>51</sup> È per questo motivo che *Animal Crossing* ha potuto distinguersi sin da subito dagli altri giochi, poiché appunto creato "affinché le persone possano comunicare tra loro", come affermato da Nogami stesso.<sup>52</sup> La comunicazione non si limita tuttavia al contesto familiare, come poteva accadere agli albori della saga: oggi, grazie all'uso dei social media e al multiplayer online introdotto da *Animal Crossing: Wild World* (2005) in poi, le testimonianze degli utenti che l'hanno acquistato sono visibili su molte piattaforme, in particolare su social media quali Twitter, Pinterest e Reddit, dove è possibile condividere codici o design personali con altri giocatori.

## 1.4 La produzione

Con la collaborazione del designer di videogiochi Tezuka Takashi, Eguchi iniziò a lavorare al primo gioco della serie, esclusiva del Giappone per il Nintendo 64, il successore del Super Nintendo Entertainment System (SNES). Come Eguchi stesso ha affermato in un'intervista alla Nintendo of

---

<sup>50</sup> *Ibidem.*

<sup>51</sup> BOGOST, *Persuasive games...*, cit., p. 267.

<sup>52</sup> NISHIKAWA Kun, "Dōbutsu no Mori"...

Europe nel 2016, “it was unprecedented gameplay. So we were worried whether it would be understood and accepted by the player-base first of all. It was very difficult to explain the gameplay. ‘What kind of game is it?’, we were asked. It was something that was very difficult to answer in a short phrase”.<sup>53</sup> Non era infatti paragonabile ad altri giochi del periodo, come *The Legend of Zelda: Majora’s Mask* (2000), dove il protagonista Link deve salvare un mondo dalla distruzione, o un gioco di gare come *Wave Race 64* (1996).

Il gioco era inizialmente previsto per il Nintendo 64DD (o più comunemente 64DD), una periferica destinata alla console N64, che si rivelò tuttavia un fallimento a livello di vendite: la Nintendo decise pertanto di rinunciare al 64DD per inserire il gioco in una cartuccia ma, come accennato, quest’ultimo si basava su un orologio in tempo reale, incluso nel 64DD ma non nel N64. La squadra di sviluppatori optò infine per inserire un orologio all’interno della cartuccia di gioco, scelta tuttavia non esente da complicazioni, in quanto la console non avrebbe più potuto tenere traccia dell’ora in caso di esaurimento della batteria.<sup>54</sup> Una prima versione di *Animal Crossing* esclusiva per il Giappone fu pubblicata il 14 aprile 2001, con il titolo *Dōbutsu no Mori* (letteralmente “foresta degli animali”). Tuttavia, solamente otto mesi dopo, venne introdotto sul mercato il gioco *Dōbutsu no Mori+*, una versione aggiornata che conteneva nuovi personaggi secondari divenuti poi tra i più famosi nella serie e il museo, destinata questa volta alla console Nintendo GameCube. Nonostante non ci fossero sostanziali differenze a livello estetico, il GameCube si rivelò vantaggioso sia sul piano economico, in quanto la produzione di dischi ottici era più economica di quella delle cartucce per il Nintendo 64, sia poiché la console era dotata di un orologio interno, che permetteva finalmente il passaggio del tempo anche quando non si stava giocando.<sup>55</sup>

Per una prima localizzazione bisognerà tuttavia aspettare fino all’anno seguente: il successo del gioco attirò infatti l’interesse di altre sedi della Nintendo al di fuori del Giappone, e in particolare della Nintendo of America, che iniziò sin da subito a lavorare a una versione localizzata per GameCube, intitolata *Animal Crossing: Population Growing* ma più semplicemente conosciuta come *Animal Crossing*. La versione localizzata venne lanciata sul mercato nordamericano il 16 settembre 2002, ossia meno di un anno dopo la sua controparte giapponese, anche se bisognerà aspettare il 24 settembre 2004 per l’uscita in Europa. Non solo la grande quantità di dialoghi fu tradotta nella sua interezza, ma vennero aggiunti ai fini della localizzazione anche nuovi oggetti, costumi e festività che potessero meglio adattarsi a un pubblico non familiare con la tradizione giapponese.<sup>56</sup> *Dōbutsu no*

---

<sup>53</sup> Nintendo, *Learn more...*

<sup>54</sup> ALEX, Olney, GAVIN, Lane, *Feature: Animal Crossing: A Brief History*, in “Nintendo Life”, 2020, [https://www.nintendolife.com/news/2020/03/feature\\_animal\\_crossing\\_a\\_brief\\_history](https://www.nintendolife.com/news/2020/03/feature_animal_crossing_a_brief_history), ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>55</sup> *Ibidem*.

<sup>56</sup> *Ibidem*.

*Mori+* era infatti molto incentrato sul Giappone per quanto riguarda le festività annuali, ma con l'aggiunta di festività puramente "occidentali", come il Natale o Halloween, divenne più fruibile a livello internazionale. Per fare un esempio, nella foto sottostante si può vedere uno degli edifici presenti nel villaggio: nella versione giapponese è visibile un piccolo santuario shintō con una scatola in legno per raccogliere le offerte (*saisenbako*) e una campana (*suzu*) sopra di esso, che gli abitanti suonano durante lo *hatsumōde*, la visita ai santuari i primi giorni dell'anno nuovo. Nella versione europea e americana, invece, il santuario fu sostituito con una fontana nella quale, a turno, gli abitanti gettano una monetina ed esprimono un desiderio.



**Immagine 3.** Un esempio delle differenze nella localizzazione europea/americana (sulla sinistra) e giapponese (a destra).

*Animal Crossing* fu un vero successo, con oltre 2,27 milioni di copie vendute in tutto il mondo,<sup>57</sup> e divenne uno dei più celebri *life simulation game* dal quale molti altri giochi futuri prenderanno ispirazione. Inoltre, le vendite portarono il team giapponese della Nintendo a riprendere tutti i nuovi contenuti della versione della Nintendo of America e riproporli in un'altra versione chiamata *Dōbutsu no Mori e+*, pubblicata in Giappone il 27 giugno del 2003.<sup>58</sup>

Le aggiunte principali rispetto alla versione precedente erano l'inserimento di nuovi abitanti NPC e di nuove specie di insetti e pesci; ma vennero anche incorporate nuove decorazioni da mettere in città, alcune ottenibili tramite un codice reperibile dal sito ufficiale e chiaro riferimento alla saga di Super

<sup>57</sup> Video Game Sales Wiki, *Animal Crossing*, in "Video Game Sales Wiki", [https://vgsales.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing](https://vgsales.fandom.com/wiki/Animal_Crossing), ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>58</sup> Animal Crossing Wiki, *Dōbutsu no Mori e+*, in "Animal Crossing Wiki", [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/D%C5%8Dbutsu\\_no\\_Mori\\_e%2B](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/D%C5%8Dbutsu_no_Mori_e%2B), ultimo accesso: 07/02/2023.

Mario, come nell'immagine sottostante nella quale è possibile vedere un uovo di Yoshi, famoso dinosauro di fantasia e fedele compagno dell'idraulico Mario.



**Immagine 4.** Una delle decorazioni ottenibili tramite codice in *Dōbutsu no Mori e+*.

Il capitolo seguente, *Animal Crossing: Wild World* (titolo originale *Oideyo Dōbutsu no Mori*), fu annunciato all'E3 (*Electronic Entertainment Expo*, una nota fiera di videogiochi) del 2004 con il nome provvisorio di *Animal Crossing 2* o *Animal Crossing DS* (così chiamato in quanto la sua piattaforma *target* sarebbe stata proprio il Nintendo DS), e pubblicato in Giappone ed Europa rispettivamente nel 2005 e nel 2006.<sup>59</sup> In questo ultimo anno, uscì in concomitanza al gioco anche un film animato a esso ispirato, intitolato *Gekijōban Dōbutsu no Mori* (traducibile come “foresta degli animali: il film”), che racconta di una giovane ragazza che si trasferisce in un villaggio e fa via via conoscenza con i suoi abitanti.

Seguendo il modello che diventerà poi lo standard, anche in questo capitolo il gioco avanzava in tempo reale pur con la console spenta, con un calendario preciso pieno di festività e ricorrenze. Le funzionalità principali dei capitoli precedenti vennero riprese, ma con molte aggiunte e miglioramenti: prima di tutto, le caratteristiche della nuova console portatile permettevano non solo di usare il touchscreen, ma soprattutto di poter sfruttare la *Nintendo Wi-Fi Connection*, un servizio on-line gratuito offerto dalla Nintendo dal 2005 al 2014. *Wild World* fu il secondo gioco della

---

<sup>59</sup> Animal Crossing Wiki, *Animal Crossing: Wild World*, in “Animal Crossing Wiki”, [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing:\\_Wild\\_World](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal_Crossing:_Wild_World), ultimo accesso: 07/02/2023.

Nintendo a offrire questa funzione dopo *Mario Kart DS* (anche se consentiva di giocare solo tra utenti che avevano scambiato e registrato i rispettivi codici amico generati da ogni scheda di gioco).<sup>60</sup> Parte importante del processo di sviluppo di *Wild World* fu poi la decisione di non inserire elementi troppo specifici del Giappone, in modo da rendere il gioco più facile da localizzare e apprezzabile anche a un pubblico più variegato.<sup>61</sup> Ci furono anche alcuni cambiamenti nel team all'inizio dello sviluppo, che vedevano il ritiro dalla direzione di Eguchi Katsuya, che assunse il ruolo di produttore, lasciando a Nogami Hisashi, con il quale aveva collaborato per la realizzazione di *Animal Crossing* per il GameCube, il compito di dirigere *Wild World*.<sup>62</sup>

La trama non si differenziava in maniera significativa dall'uscita precedente: il giocatore assumeva nuovamente il ruolo di un personaggio umano, che iniziava una nuova vita senza alcun fondo monetario in una città generata in modo casuale, così da rendere l'esperienza di gioco di ogni utente diversa. Poteva poi raccogliere frutta, piantare alberi, fare giardinaggio, andare a caccia di fossili, pescare, catturare insetti, fare dei favori agli abitanti del villaggio, decorare la propria casa e svolgere altri compiti simili. Tuttavia, a differenza dell'originale dove ogni giocatore viveva in una delle quattro case, ora tutti i giocatori potevano vivere insieme in un'unica abitazione. Gli abitanti erano inoltre molto più interattivi rispetto al gioco per GameCube, ognuno con un suo carattere prestabilito che poteva (e può tuttora) dar vita a interazioni diverse anche in base al grado di conoscenza con quel personaggio. A distinguere questo titolo dai precedenti, fu infine l'introduzione di un nuovo elemento mantenuto ancora oggi nella serie: mentre in precedenza la prospettiva era divisa in quadranti, tra i quali ci si spostava insieme alla telecamera fissa con una visuale dall'alto, da *Wild World* in poi venne implementato l'uso di una prospettiva grafica a forma di *rolling log*, una sorta di cilindro che ruota in avanti o indietro in base alla direzione del personaggio.

L'idea per il seguente capitolo della saga, *Animal Crossing: City Folk* (in giapponese *Machi e Ikō yo: Dōbutsu no Mori*), pubblicato in Giappone nel novembre del 2008 e in Europa il mese successivo, nacque durante la produzione di *Wild World*. Dopo l'uscita di quest'ultimo, Eguchi e il team di sviluppatori ragionò infatti su come un ipotetico sequel del gioco potesse relazionarsi con la "nuova" console Wii, lanciata sul mercato nel 2006, e come integrare il sistema di comunicazione *WiiConnect24* per migliorare la comunicazione online.<sup>63</sup> Inoltre, studiarono il modo per integrare e

---

<sup>60</sup> *Ibidem*.

<sup>61</sup> Wired Staff, *Interview: The Wild World of Katsuya Eguchi*, in "Wired", <https://www.wired.com/2006/04/interview-the-w-2/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>62</sup> GAVIN, Lane, *Feature: The Minds Behind Animal Crossing: New Horizons*, in "NintendoLife", 2020, [https://www.nintendolife.com/news/2020/12/feature\\_the\\_minds\\_behind\\_animal\\_crossing\\_new\\_horizons](https://www.nintendolife.com/news/2020/12/feature_the_minds_behind_animal_crossing_new_horizons), ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>63</sup> Nintendo, "*Dōbutsu no mori*" de, *kemonomichi?*, *Shachō ga kiku "Machi e Ikō yo: Dōbutsu no Mori"*, in "Nintendo", 2014, <https://www.nintendo.co.jp/wii/interview/ruuj/vol1/index2.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

rendere compatibili i vari strumenti presenti nel gioco, come l'ascia per ottenere la legna o la canna da pesca, con il telecomando Wii, o dare ai giocatori la possibilità di comunicare tra loro durante una sessione online tramite la periferica Wii Speak.<sup>64</sup> Una novità di *City Folk* è la presenza di una città, che ospita la maggior parte dei principali NPC. Nonostante ciò, il nuovo capitolo deluse i molti utenti che già conoscevano il franchise, e la critica lo giudicò una semplice copia di *Wild World* senza sostanziali aggiunte; anche a causa delle recensioni negative, il gioco vendette 4,32 milioni di copie in tutto il mondo, ben 7,43 milioni di unità in meno rispetto al suo predecessore.<sup>65</sup>

Si dovrà attendere fino al 2010 per avere notizie sul seguente capitolo di *Animal Crossing*, ossia *Animal Crossing: New Leaf*, annunciato all'E3 del 2010 per Nintendo 3DS e uscito in Europa il 14 giugno del 2013. Di nuovo, il team si ritrovò di fronte a problematiche dovute al cambio di console e alle nuove opportunità, specialmente a livello grafico, che essa poteva offrire. Rispetto ai capitoli precedenti, l'estetica di *New Leaf* è infatti più realistica, con personaggi dalle proporzioni più umane e una flora e fauna che riprendono fedelmente l'aspetto degli animali nella realtà.<sup>66</sup> In un'intervista pubblicata dalla Nintendo nel 2012, il team di produzione aveva affermato di voler rendere *New Leaf* un'esperienza più coinvolgente e soprattutto più personale per i giocatori.<sup>67</sup> A tal fine, anche per venire incontro alle esigenze della fascia di giocatori adulta che si ricavava del tempo per giocare a fine giornata, si diede all'utente la possibilità, in quanto sindaco del villaggio, di approvare ordinanze e leggi che personalizzavano l'orario di apertura e chiusura dei negozi mantenendo comunque il gioco sincronizzato con il passare del tempo nel mondo reale.<sup>68</sup> Inoltre, grazie anche alla collaborazione con gli uffici della Nintendo all'esterno del Giappone, la produzione aveva deciso di inserire usanze e festività di vari paesi in base alla località dalla quale si stesse giocando: ad esempio, confrontando le variazioni dell'evento della vigilia di capodanno, si può vedere come nella versione giapponese sia presente il tradizionale piatto di *toshikoshi soba*, mentre nella versione europea si mangiano invece 12 chicchi d'uva a mezzanotte, un'usanza in realtà derivata dalla Spagna.<sup>69</sup> Queste specificità culturali erano tuttavia limitate a pochi giorni dell'anno, e sono state uniformate nell'ultima uscita della saga rendendo disponibili gli oggetti nel negozio indipendentemente dalla regione.

---

<sup>64</sup> Animal Crossing Wiki, *Animal Crossing: City Folk*, in "Animal Crossing Wiki", [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing:\\_City\\_Folk](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal_Crossing:_City_Folk), ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>65</sup> KYLE, Orland, *Why "Animal Crossing: New Horizons" 31 million sales are so incredible*, in "ArsTechnica", 2021, <https://arstechnica.com/gaming/2021/02/putting-31-million-animal-crossing-new-horizons-sales-in-context/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>66</sup> Animal Crossing Wiki, *Animal Crossing: New Leaf*, in "Animal Crossing Wiki", [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing:\\_New\\_Leaf](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal_Crossing:_New_Leaf), ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>67</sup> Nintendo, "Atarashī 'Dōbutsu no Mori' o tsukuru", *Shachō ga kiku "Tobidase Dōbutsu no Mori"*, in "Nintendo", 2012, <https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/egdj/vol1/index.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>68</sup> *Ibidem*.

<sup>69</sup> Nintendo, *Toshikoshi soba to 12 tsubu no budō*, *Shachō ga kiku "Tobidase Dōbutsu no Mori"*, in "Nintendo", 2012, <https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/egdj/vol1/index5.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

I quattro giochi seguenti furono in realtà degli *spin-off*: il primo si intitola *Animal Crossing Plaza*, un'applicazione del *Nintendo Wii U* fatta uscire in versione digitale nell'agosto del 2013 e ormai rimossa nel dicembre del 2014 in quanto era stato progettato come un servizio a tempo limitato. Si trattava di un servizio di social networking *free-to-play* nel quale gli utenti potevano condividere design, informazioni sul loro personaggio e post con altri utenti, che riprendeva la funzione *Miiverse* (il primo social network della Nintendo) della console. Il secondo *spin-off*, uscito nel 2015, è invece intitolato *Animal Crossing: Happy Home Designer (Dōbutsu no Mori: Happi Hōmu Dezainā)*, e ha come fulcro la decorazione delle case degli abitanti (un tema presente in ogni capitolo della saga) in modalità totalmente creativa, senza restrizioni di budget (o di stelline, in questo caso). Essendo appunto un derivato dalla serie principale, ha dinamiche molto diverse: non c'è nessun villaggio in cui trasferirsi né nessuna cattura di insetti o pesci, bensì il giocatore viene messo nei panni di un arredatore d'interni e ha il compito di progettare case per gli abitanti del villaggio che richiederanno un tema specifico per ciascuna. Questo fu anche il primo gioco nel quale vennero implementati gli *amiibo*, delle *action figure* o carte collezionabili in grado di interagire con determinati videogiochi; e furono proprio gli *amiibo* i protagonisti dell'uscita successiva, *Animal Crossing: Amiibo Festival*, uscito per *Wii U* in tutto il mondo il 13 novembre del 2015 e pertanto il primo della serie a seguire il modello "sim-ship" (*simultaneous shipment*). Riprendendo un'altra serie di successo della Nintendo, ossia *Mario Party*, a sua volta uno *spin-off* che include i più famosi personaggi del franchise dell'idraulico Mario, *Amiibo Festival* è un gioco da tavola virtuale con diverse modalità e minigiochi pensato per giocare da soli o in compagnia, che richiede il possesso di almeno una delle carte collezionabili. Il gioco fu tuttavia un insuccesso sia per la critica, dalla quale provennero opinioni fortemente negative, sia per l'azienda produttrice, in quanto il gioco vendette solo 20,303 copie nella prima settimana dopo l'uscita in Giappone, rendendolo di fatto il gioco della saga pubblicato anche all'estero con il più basso numero di vendite di sempre.<sup>70</sup> L'ultimo gioco vide infine un salto del franchise dalla classica console al telefono cellulare, con lo sviluppo di un'applicazione chiamata *Animal Crossing: Pocket Camp (Dōbutsu no Mori Poketto Kyanpu)*, annunciata all'inizio del 2016 e pubblicata sulle piattaforme Android e iOS in tutto il mondo nel novembre del 2017. Il gioco riprende la classica struttura dove il protagonista interagisce con una piccola comunità (in questo caso si tratta di un campeggio) che può decorare grazie ai materiali raccolti, e dove via via incontrerà i vari abitanti antropomorfi che gli chiederanno di svolgere piccoli compiti. Il fatto che il gioco si trovi su un telefono e che richieda una costante connessione a internet rende ancora più semplice l'aspetto

---

<sup>70</sup> Nookipedia, *Animal Crossing: amiibo Festival*, in "Nookipedia", [https://nookipedia.com/wiki/Animal\\_Crossing:\\_amiibo\\_Festival#cite\\_note-13](https://nookipedia.com/wiki/Animal_Crossing:_amiibo_Festival#cite_note-13), ultimo accesso: 07/02/2023.

comunicativo, in quanto si può facilmente scambiare il proprio codice e mostrare il campeggio sia a conoscenti, sia a estranei che può capitare di incontrare durante l'esplorazione del mondo di gioco. L'app fu tra le prime a essere annunciate dall'azienda, oltre a *Super Mario Run* e a *Fire Emblem Heroes*, e come queste ultime contiene l'opzione di fare acquisti all'interno del gioco (microtransazioni) che in questo caso permettono di acquistare dei "biglietti foglia" per ridurre il tempo di gioco o per creare oggetti senza materie prime. Sebbene, data la sua natura di gioco per telefono, non sia possibile stimarne concretamente le vendite, si calcola abbia fruttato più di 50 milioni di dollari.<sup>71</sup>

Grazie all'incremento della fama di *Animal Crossing* con i recenti successi, ora accessibile anche più facilmente a un pubblico più ampio, non è difficile immaginare che con l'uscita della nuova console ibrida Nintendo Switch nel marzo 2017 sarebbe arrivato anche un nuovo capitolo per l'ormai più che decennale saga. La console ebbe da subito un grande successo, contando più di 15 milioni di unità vendute solo durante il primo anno dal suo lancio sul mercato.<sup>72</sup> La produzione di un nuovo *Animal Crossing* per il Nintendo Switch, che vedeva nuovamente a capo del team di produzione i due designer Eguchi Katsuya e Nogami Hisashi, fu annunciata durante una *Nintendo Direct* il 13 settembre del 2018.

### **1.5 *Animal Crossing: New Horizons*: la nascita di un successo**

*Animal Crossing: New Horizons*, spesso abbreviato in AC:NH, è stato un vero e proprio fenomeno sociale sin dalla sua uscita mondiale il 20 marzo del 2020. Il suo successo nelle prime settimane dopo l'uscita ha portato a una carenza di console sul mercato, tanto che la Nintendo è stata costretta in aprile ad avvisare sul social media Twitter i clienti in Giappone che solo chi aveva già effettuato una prenotazione avrebbe avuto diritto a ricevere il dispositivo.<sup>73</sup> La sua popolarità non si è limitata al Giappone, come invece accade per molti giochi esclusivi Nintendo: ha conquistato la vetta della classifica dei giochi più venduti in Italia, sia in versione fisica che digitale, nella settimana che va dal 25 al 31 maggio 2020, sormontando anche giochi come *FIFA 20* o *Grand Theft Auto V*.<sup>74</sup>

---

<sup>71</sup> RANDY, Nelson, *Nintendo's Animal Crossing: Pocket Camp Revenue Has Reached \$50 Million Worldwide*, in "Sensor Tower", 2018, <https://sensortower.com/blog/animal-crossing-pocket-camp-revenue-50-million>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>72</sup> RYAN, Winslett, *How Nintendo Switch 2017 Sales Compared To The Rest Of Tech*, in "CinemaBlend", 2018, <https://www.cinemablend.com/games/1756229/how-nintendo-switch-2017-sales-compared-to-the-rest-of-tech>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>73</sup> Nintendo, Twitter, 2020, <https://twitter.com/Nintendo/status/1247448420937125888>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>74</sup> STEFANO, Limberti, *Animal Crossing New Horizons al primo posto nella classifica di vendite in Italia*, in "HDBlog.it", 2020, <https://bit.ly/3dVEEnA>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Viene quindi da domandarsi il perché di questo improvviso successo, soprattutto se paragonato agli altri giochi della serie, che registrano, come abbiamo avuto modo di vedere, un numero molto alto ma nettamente inferiore di vendite. Molti critici attribuiscono la sua popolarità al “momento giusto”. Il suo successo è stato parzialmente attribuito all’uscita sul mercato proprio agli inizi della recente pandemia di COVID-19, con la necessità da parte di molte persone di cercare una sorta di “rifugio temporaneo” per evadere dalla realtà, e di mantenere connessioni sociali dalle quali trarre conforto in un momento di isolamento forzato.<sup>75</sup> L’atmosfera pacifica e quasi idilliaca del gioco, esente da qualsiasi violenza e nella quale l’unica preoccupazione potrebbe essere quella di catturare un determinato insetto prima della fine della stagione, ha infatti dato un senso di conforto a molte persone in una situazione stressante e senza precedenti, e la routine implicita del gioco, che prevede le stesse semplici azioni ripetute ogni giorno, ha donato un senso di sicurezza e controllo in un mondo che, sotto questa prospettiva, è molto più rassicurante di quello reale. Gli stessi produttori si sono espressi sull’impatto del gioco durante la pandemia, augurandosi che molti giocatori potessero trovare in esso una “via di fuga” in tempi difficili, come si può leggere da un’intervista di Nogami Hisashi del 2020 al sito web americano di notizie “The Verge”:

We’ve been planning this release for quite some time, so it’s unfortunate that this timing overlapped with what’s currently happening in the world. I am very disheartened and saddened by the events happening across the world. Considering the timing, we hope that a lot of the Animal Crossing fans will use this as an escape, so they can enjoy themselves during this difficult time.<sup>76</sup>

Il mondo bucolico e pacifico del gioco ha quindi permesso alle persone di tenersi in contatto e di incontrarsi virtualmente, e non sono mancate anche riproduzioni virtuali di matrimoni, lauree o compleanni. Nei primi mesi di uscita del gioco, non era infatti raro vedere sui social media post dove gli utenti si rammaricavano di non poter festeggiare nella vita reale a causa della quarantena, ma erano anche soddisfatti in quanto avevano la possibilità di radunare i loro amici sull’isola e simulare un evento felice. O ancora, *New Horizons* è stato per molti un modo di ricordare e omaggiare parenti o amici scomparsi a causa della malattia, allestendo per loro un piccolo memoriale decorato con fiori e una loro foto. Persino aziende e politici hanno intuito l’enorme potenzialità di questo gioco: note case di moda come *Maison Valentino* e *Marc Jacobs* hanno lanciato nuove collezioni e organizzato sfilate usando il menu che permette di personalizzare i vestiti, mentre lo stesso Joe Biden, al tempo ancora candidato alle elezioni presidenziali, ha creato nel settembre del 2020 un’isola con una serie di cartelli

---

<sup>75</sup> ZHU Lin, “The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons.” *Hum Behav & Emerg Tech.*, 3, 2021, p. 158.

<sup>76</sup> ANDREW, Webster, *The creators of Animal Crossing hope New Horizons can be ‘an escape’ in difficult times*, in “The Verge”, 2020, <https://www.theverge.com/2020/3/18/21185608/animal-crossing-new-horizons-nintendo-switch-coronavirus-escape-interview>, ultimo accesso: 07/02/2023.

elettorali che gli utenti potevano esporre nel proprio giardino, dopo averli scaricati tramite un *QR code*.<sup>77</sup> L'estate del 2020 ha visto anche un aumento di proteste, come quelle a favore dell'indipendenza di Hong Kong dalla Cina. Mentre migliaia di persone sono scese in strada a manifestare, altre hanno simulato l'esperienza nel mondo del gioco, riproducendo una sorta di "attivismo virtuale" utilizzando meccaniche di gioco come abiti, pavimenti e oggetti personalizzati, che non si è fermato al limite di nove persone che possono connettersi in sincrono su un'isola, ma ha avuto un riverbero anche sui più famosi social network. Questo modo innovativo di fare protesta non è passato inosservato, e ha portato al divieto di vendere AC:NH nei negozi cinesi nell'aprile dello stesso anno.<sup>78</sup>

Per quanto riguarda invece l'aspetto più tecnico, ciò che più caratterizza questo gioco è il fatto che si distacchi notevolmente dai precedenti della serie: la differenza temporale di ben otto anni dall'ultimo *Animal Crossing: New Leaf* rende ancora più evidenti le sue innovazioni, e la presenza di elementi "presi in prestito" da altri famosi videogiochi di questi ultimi anni. L'essenza vera e propria della saga infatti, come accennato in precedenza, è quella di lasciare i comfort della propria vita quotidiana e partire per nuove esperienze. In *New Horizons* invece non si è solo un semplice abitante della città, motivato nel continuare a giocare dalla necessità di pagare il mutuo della propria casa, ma il progettista dell'intera isola, che può modificarne completamente l'aspetto naturale e la disposizione degli edifici grazie al *terraforming*, una novità sbloccabile dopo un certo periodo di tempo all'interno del gioco. È proprio questa funzione che pone un netto distacco dai giochi precedenti, e che fa quasi assomigliare *New Horizons* alle categorie di giochi "sandbox", ossia giochi nei quali vengono presentati mondi dove gli utenti ampia libertà di scegliere cosa fare per progredire nel gioco senza dover necessariamente seguire una storia lineare, e che non possono rientrare in categorie "tradizionali" come ad esempio giochi di strategia, avventura, o sparatutto.<sup>79</sup>

In AC:NH, il giocatore arriva su un'isola deserta grazie a un pacchetto vacanze e, dopo aver fatto conoscenza dell'ormai famoso *tanuki* Tom Nook e dei due abitanti che lo accompagneranno in questa prima fase, inizia a costruire i principali attrezzi che gli serviranno per vivere sull'isola. Un'altra grande innovazione di questo gioco, la prima di questo genere nella storia della serie, è la possibilità di realizzare nuovi oggetti su un banco da lavoro una volta ottenuto lo "schema fai da te" corrispondente e raccolti i materiali necessari: nei giochi precedenti, infatti, l'unico modo per acquisire nuove decorazioni o abbigliamento era esclusivamente grazie ai negozi o interagendo con

---

<sup>77</sup> JENNIFER Guerra, *Animal Crossing è la vita che i millennial sognano ma non possono avere*, in "The Vision", 2020, <https://thevision.com/intrattenimento/animal-crossing/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>78</sup> Bryanna TIDMARSH, "Holding Protest Posters And Handheld Consoles: Activism In Animal Crossing: New Horizons", *English.*, 1, 2021, p 1.

<sup>79</sup> Barriaes Sergio OCIO, José A. BRUGOS, *Multi-agent Systems and Sandbox Games*, 2009, p. 1.

gli alberi e i palloncini volanti nell'isola. Inoltre, una volta costruiti, gli attrezzi hanno una durata limitata in quanto si rompono dopo qualche utilizzo, caratteristica presente anche nel celebre *The Legend of Zelda: Breath Of The Wild*, altro best seller della Nintendo uscito nel 2017. Lo scopo principale nella prima parte della storia è quello di abbellire l'isola in modo da farla arrivare a una valutazione di tre stelle, e invitare così il cantante K.K. Slider (nome originale Totakeke), un NPC dall'aspetto di un cane, presente in tutte le uscite della serie; successivamente, il giocatore è libero di giocare in modalità "creativa", decorando l'isola grazie proprio al *terraforming* e approfondendo la sua conoscenza con gli abitanti. Infine, gli sviluppatori hanno anche implementato una modalità di aggiornamenti con contenuti aggiuntivi prevista ogni mese per i primi due anni, con l'obiettivo di permettere ai giocatori di giocare "a mente fresca" anche dal secondo anno in poi.<sup>80</sup> Sebbene l'ultimo aggiornamento sia stato annunciato il quattro novembre del 2021, con l'aggiunta di un *DLC* (abbreviazione per "downloadable content", contenuto scaricabile), questa modalità ha segnato la volontà da parte della Nintendo di distaccarsi dal passato lanciando ossia sul mercato un videogioco già completo, e di seguire quella che è ormai una consuetudine per molte aziende di videogiochi (basti pensare al franchise di giochi *Destiny*, uno soprattutto uscito nel 2014 che al momento conta più di otto contenuti aggiuntivi in tutto) di vendere un videogioco a prezzo pieno per poi implementare via via nuovi contenuti e assicurarsi così una continua fanbase di giocatori.

---

<sup>80</sup> NISHIKAWA Kun, "*Dōbutsu no Mori*"...

## Capitolo 2: La caratterizzazione dei principali NPC: le scelte di localizzazione e il linguaggio di ruolo

### 2.1 Obiettivi e metodologia

In questo secondo capitolo verranno presentate alcune scelte di localizzazione adottate nelle versioni in inglese e in italiano di diversi capitoli principali della saga di *Animal Crossing*. Prima di procedere all'analisi vera e propria, nel paragrafo 2.2 verrà fatto un excursus sul concetto di *transcreation* (tradotto come transcreazione, termine formato dall'unione di "traduzione" e "creazione"), uno degli aspetti del processo di localizzazione di un prodotto che entra in gioco nel caso in cui si renda necessario modificarne integralmente un aspetto (sia esso ad esempio un gioco di parole, uno slogan pubblicitario o un nome proprio), usato principalmente nell'ambito del marketing ma applicato da diverso tempo, come si vedrà più avanti, anche ai videogiochi.

Nel paragrafo 2.3 verrà successivamente spiegato nel dettaglio come il concetto di linguaggio di ruolo (*yakuwarigo*), modo di parlare stereotipato e strettamente legato all'aspetto, al genere o alla classe sociale, si applichi alla saga di *Animal Crossing*, procedendo nei sottoparagrafi a evidenziare sei diverse categorie di linguaggio con l'obiettivo, in primo luogo, di rilevare quali siano gli aspetti linguistici che giustifichino l'appartenenza al ruolo designato e, in secondo luogo, di constatare se la caratterizzazione sia stata resa fedelmente o modificata nella lingua di destinazione. È importante chiarire, tuttavia, che la presente analisi sottintende che la traduzione dal giapponese sia stata, per i vari capitoli, esclusivamente verso l'inglese, mentre si è ritenuto interessante affiancare anche la traduzione italiana al fine di mostrare le distinzioni attuate per un pubblico italiano. Bisogna inoltre precisare come, sin dalla loro prima introduzione, i vari personaggi presentino una coerenza a livello testuale e visivo, in quanto il loro modo di parlare e l'aspetto (fatta eccezione per gli abiti da essi indossati, non importanti ai fini della ricerca) rimangono immutati nel corso della serie; pertanto, si è preferito estrapolare le linee di dialogo ritenute più rappresentative per la descrizione del personaggio da diversi capitoli della saga piuttosto che da un unico capitolo, considerando anche che alcuni personaggi descritti non sono presenti nel gameplay originale dell'ultima uscita del 2020.

Data la notevole quantità di dialoghi (*City Folk* ha un totale di 1,6 milioni di caratteri giapponesi, mentre *New Leaf* ne conta ben 2,4 milioni, l'equivalente di più di un milione di parole in lingua inglese)<sup>1</sup> e il fatto che la maggior parte delle interazioni nascano in maniera casuale a seconda della

---

<sup>1</sup> Nintendo, *DS de tomodachi no mura ni odekake, Shachō ga kiku "Machi e Ikō yo Dōbutsu no Mori"*, in "Nintendo", 2014, <https://www.nintendo.co.jp/wii/interview/ruuj/vol1/index5.html>, ultimo accesso: 07/02/2023 e JASON, Schreier, *Nintendo's Secret Weapon*, in "Kotaku", 2014, <https://kotaku.com/inside-the-treehouse-the-people-who-help-make-nintendo-1301809672>, ultimo accesso: 07/02/2023.

circostanza e siano quindi dipendenti da molte variabili (un abitante avrà un'esclamazione diversa in base all'ora, al giorno della settimana e al mese, senza contare le festività), si è scelto di adottare un approccio qualitativo piuttosto che quantitativo, scegliendo un numero significativo di personaggi e analizzando principalmente i dialoghi di introduzione dove essi si presentano per la prima volta al giocatore. I vari dialoghi sono tratti dai capitoli *Animal Crossing: New Horizons* (2020) per Nintendo Switch e *Animal Crossing: City Folk* (2008) per Nintendo Wii, a eccezione dei due personaggi non giocanti Birro e Gironio, dove invece si è fatto riferimento rispettivamente ai capitoli *Animal Crossing* (2001) per GameCube e *Animal Crossing: New Leaf* (2012) per Nintendo 3DS. I dati sono stati raccolti con l'aiuto di script reperibili dalle principali fonti di informazioni più autorevoli riguardanti i giochi, quali i siti web *Nookipedia* e *Animal Crossing Wiki* (per i quali si è fatto riferimento anche per le interpretazioni dei nomi, assieme all'uso di dizionari quali l'*Oxford English Dictionary*, il Treccani o il sito *kotobank.jp*), oltre che tramite la consultazione di forum e video online dedicati ai giochi, e trascritti infine nel caso di *Animal Crossing: New Leaf* e *Animal Crossing: New Horizons*, che possiedo personalmente. Le principali fonti pertinenti al linguaggio di ruolo a cui si è attinto nel presente elaborato sono infine i due libri *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language* (2017) e *Yakuwarigo shōjiten* (Piccolo dizionario del linguaggio di ruolo, 2014) dello studioso e linguista giapponese Kinsui Satoshi.<sup>2</sup>

Per quanto riguarda l'esistenza di precedenti studi sull'argomento, si segnala la tesi di laurea triennale del 2021 in lingua spagnola dello studente Anton Sánchez Molina, intitolata *Más que nombres: analizando las traducciones de los antropónimos de la serie de videojuegos Animal Crossing*.<sup>3</sup> Quest'ultima anticipa la presente ricerca, in quanto espone un'analisi dei nomi propri degli NPC della saga focalizzandosi su un corpus testuale in lingua giapponese, inglese e spagnola. Tuttavia, mentre la tesi di Anton S. Molina si concentra su una suddivisione dei nomi dei personaggi in base alle dieci classificazioni proposte dallo studioso Lincoln Fernandes per la traduzione dei nomi propri,<sup>4</sup> il presente elaborato adotta un diverso approccio descrittivo in quanto, oltre a trattare anche personaggi non menzionati in quest'ultima, si pone come già accennato l'obiettivo di evidenziare anche quali siano le caratteristiche del linguaggio di ruolo in alcuni dei principali NPC più pertinenti alla ricerca e come esse siano state rese nella localizzazione inglese, donando anche spazio a una breve analisi sulle scelte di traduzione in lingua italiana.

---

<sup>2</sup> KINSUI Satoshi, *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language*, Suita, Ōsaka University Press, 2017 e KINSUI Satoshi (a cura di) *Yakuwarigo shōjiten*, Tōkyō, Kenkyūsha, 2014.

<sup>3</sup> Su questo tema, si rimanda a: Antón SANCHEZ MOLINA, *Más que nombres: analizando las traducciones de los antropónimos de la serie de videojuegos Animal Crossing*, tesi di Laurea triennale, Universitat Autònoma de Barcelona, 2021.

<sup>4</sup> Su questo tema, si rimanda a: Lincoln FERNANDES, "Translation of Names in Children's Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play", *New Voices in Translation Studies*, 2, 2006.

## 2.2 L'importanza della *transcreation*

Come si è avuto modo di constatare nel primo capitolo, da *Animal Crossing: Wild World* (2005) la squadra di sviluppatori decise di non inserire elementi troppo specifici del Giappone in modo da rendere il gioco più facile da localizzare, adottando così una strategia detta “internationalization”, definita dall’ora non più operativa associazione LISA (*Localization Industry Standards Association*) come “the process of generalizing a product so that it can handle multiple languages and cultural conventions without the need for re-design”,<sup>5</sup> una decisione che generalmente avviene ancor prima del processo di localizzazione vero e proprio. Tuttavia, anche se un gioco viene ideato a monte come culturalmente neutro, o “culturally odorless”,<sup>6</sup> come nel caso di molti giochi di ruolo giapponesi ambientati in mondi fantastici come la saga di *The Legend of Zelda* o lo stesso *Animal Crossing*, alcuni elementi dovranno comunque essere adattati per il paese di destinazione, in quanto è molto probabile che rimangano tracce della cultura originale, a partire dal semplice linguaggio del corpo dei personaggi.<sup>7</sup> Nel processo di localizzazione dei giochi di *Animal Crossing*, la *transcreation* è stata fondamentale in quanto i nomi dei personaggi e i giochi di parole sono ricchi di riferimenti culturali e racchiudono la personalità degli NPC principali sia nella versione originale che nella lingua di destinazione (come nel caso del gufo Blatero, il responsabile del museo del villaggio/isola che in italiano si chiama in questo modo perché ha la tendenza a “blaterare”, ossia chiacchierare di continuo riguardo alle specie da esporre nel museo), e avrebbero di conseguenza perso in gran parte, se non del tutto, il loro potere espressivo e lo humour che i produttori avevano pensato di includere sin dall’inizio. Come nota lo studioso Miguel Á. Bernal-Merino, sebbene in un determinato videogioco non sia necessaria una grande quantità di modifiche, delle accortezze possono comunque migliorare l’esperienza di gioco nel caso esso contenga, come accade spesso, riferimenti alla cultura popolare tratti da fumetti, film, libri, programmi televisivi e così via.<sup>8</sup> Allo stesso tempo, “failure to recognize elements requiring transcreation may lead to renderings which do not properly convey the original meaning or even hinder the understanding of the entire item”.<sup>9</sup> È quindi indispensabile che chi traduce

---

<sup>5</sup> Cit. in Bert ESSELINK, *A Practical Guide to Localization*, “Language International World Directory”, John Benjamins Publishing Company, 2000, p. 2.

<sup>6</sup> Nel suo libro *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (2002), il sociologo Iwabuchi Kōichi adotta il termine “culturally odorless” per riferirsi a prodotti giapponesi (in particolare a film di animazione e videogiochi) dove le caratteristiche riconducibili al Paese vengono attenuate o rimosse del tutto, diventando così *mukoseki*, ossia privi di nazionalità e di qualsiasi specificità culturale. Fonte: IWABUCHI Kōichi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, 2002, pp. 27-28.

<sup>7</sup> Carmen MANGIRON, “The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance”, *The Journal of Internationalization and Localization*, 2, 1, 2012, p. 9.

<sup>8</sup> Miguel Á. BERNAL-MERINO, “Creativity in the translation of video games”, *Quaderns de Filologia Estudis literaris*, 13, 2008, p. 65.

<sup>9</sup> Dawid CZECH, “Challenges in video game localization: An integrated perspective”, *Explorations: A Journal of Language and Literature*, 1, 2013, p. 13.

possessa una conoscenza sufficiente riguardo a quella cultura, in primo luogo per poter riconoscere questi elementi, e successivamente per adattarli nella lingua di destinazione usando lo stesso linguaggio tecnico.<sup>10</sup> Sebbene, infatti, nella saga di *Animal Crossing* i riferimenti alla cultura giapponese non vadano di per sé ad alterare l'esperienza di gioco ma siano anzi impiegati a scopo estetico e didattico come oggetti decorativi, al pari di riferimenti alle altre culture (nel mese di febbraio, ad esempio, si può comprare nel negozio un contenitore di fagioli per il *setsubun* da esporre nella propria casa, indipendentemente dal paese in cui si giochi), lo stesso non può dirsi per i nomi propri e i giochi di parole: basti pensare al già citato Tom Nook, il cui nome originale è Tanukichi, chiaro riferimento al suo essere un *tanuki*, una specie endemica del Giappone ma anche *yōkai* noto per le sue abilità magiche e la natura maliziosa. Nella versione italiana, gli abitanti si riferiscono a Tom Nook chiamandolo “procione”, specie animale non imparentata ma simile nell'aspetto, in quanto riferendosi a esso come “tanuki” avrebbero molto probabilmente generato confusione in un giocatore che non ha familiarità con il folclore giapponese. Al fine di garantire un'esperienza di gioco fluida e piacevole in diverse lingue, è pertanto preferibile attribuire nomi che siano evocativi e semplici da ricordare, anche a costo di distaccarsi quasi completamente dal significato originale.<sup>11</sup>

Sebbene il termine *transcreation* si sia diffuso sin dalla fine degli anni sessanta, la sua definizione non è ancora entrata a far parte dei principali dizionari monolingue inglesi.<sup>12</sup> La studiosa Viviana Galballo ne dà questa definizione:

Transcreation is an intra-/interlingual re-interpretation of the original work suited to the readers/audience of the target language which requires the translator to come up with new conceptual, linguistic and cultural constructs to make up for the lack (or inadequacy) of existing ones. It can be looked at as a strategy to overcome the limits of “untranslatability”, but in fact it is a holistic approach in which all possible strategies, methods and techniques can be used. It requires fluency (the ability to generate ideas and meaningful responses), flexibility (the ability to repurpose ideas), originality (the capacity to produce rare and novel ideas) and elaboration (the capacity to develop ideas). It requires the translator not only to conceive new words, but also to imagine new worlds.<sup>13</sup>

Adattare e rendere comprensibili riferimenti culturali, proverbi, barzellette, ma anche tutorial e menu deve essere una delle priorità per chi localizza, poiché il gioco deve puntare a mantenere lo stesso coinvolgimento dell'originale rimanendo comprensibile a un pubblico di una diversa cultura.<sup>14</sup> In

---

<sup>10</sup> BERNAL-MERINO, “Creativity...”, cit., p. 65.

<sup>11</sup> Minako O'HAGAN, “Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games”, *TTR: traduction, terminologie, rédaction*, 22, 2009, p. 148.

<sup>12</sup> Viviana GALBALLO, “Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation”, *ESP Across Cultures*, 9, 2012, p. 96.

<sup>13</sup> GALBALLO, “Exploring...”, cit., p. 111.

<sup>14</sup> Minako O'HAGAN, “Games Localization: When ‘Arigato’ gets lost in translation”, *Proceedings of New Zealand Game Developers Conference*, 2004, p. 59.

particolare, per far sì che l'esperienza di gioco sia la stessa per tutti i giocatori, chi localizza deve evitare che questi ultimi si rendano conto di avere a che fare con una versione tradotta, con la conseguenza di far perdere interesse o persino far abbandonare loro il gioco a causa di espressioni linguistiche, riferimenti culturali o indicazioni dal significato ambiguo.<sup>15</sup> È infatti fondamentale che non si verifichi quello che il traduttore e autore Alexander O. Smith definisce, in un'intervista con lo studioso Stephen Mandiberg focalizzata su casi di videogiochi giapponesi, "iwakan" (parola giapponese traducibile come "sensazione di disagio"), che in questo specifico contesto indica il disagio derivato da una rottura dell'immersione nel gioco a causa della presenza di elementi incongruenti con il background culturale al quale appartiene chi gioca.<sup>16</sup> Per mostrare un esempio di "traccia" della cultura di origine in un gioco localizzato dal giapponese, Mandiberg fa riferimento alla scena di apertura di *Phoenix Wright: Ace Attorney: Trials and Tribulations* (titolo originale: *Gyakuten Saiban 3*) uscito in Giappone nel 2004 e in Nord America tre anni dopo, dove il protagonista Phoenix Wright indossa una mascherina chirurgica. Mentre per il pubblico giapponese appariva evidente che la indossasse perché malato, non lo è stato altrettanto per il pubblico americano; e sebbene nella versione americana Phoenix spieghi più volte che il medico gli ha prescritto di indossare una mascherina perché ha un raffreddore (spiegazione assente in giapponese), la presenza stessa della mascherina ha portato i fan americani a chiedere delucidazioni in merito durante un'intervista del 2007 all'ideatrice della serie Matsukawa Minae, in quanto nella visione di un giocatore nordamericano, al tempo le mascherine erano portate solamente dai medici chirurghi durante le operazioni.<sup>17</sup>

Quando si parla di *transcreation*, viene posta molta importanza sulla libertà del traduttore. Al fine di ricreare un'esperienza di gioco che si avvicini il più possibile all'originale,

translators are often given *carte blanche* to modify, adapt, and remove any cultural references, puns, as well as jokes that would not work in the target language. Localisers are given the liberty of including new cultural references, jokes, or any other element they deem necessary to preserve the game experience and to produce a fresh and engaging translation. This type of creative licence granted to game localisers would be the exception rather than the rule in any other types of translation.<sup>18</sup>

Vediamo quindi come, in questo caso, chi traduce goda di una libertà creativa quasi completa (molta più di quanta ne avrebbe un traduttore di un romanzo o di testi tecnici) che si distacca da quella che

---

<sup>15</sup> Carmen MANGIRON, "The Importance of not Being Earnest: Translating Humour in Video Games", in Delia Chiaro (a cura di), *Translation, Humour and the Media*, Londra, Bloomsbury Publishing, 2011, pp. 92-93.

<sup>16</sup> Stephen MANDIBERG, "Playing (with) the Trace: Localized Culture in Phoenix Wright", in Martin Picard e Jérémie Pelletier-Gagnon (a cura di), *Geemu and media mix: Theoretical approaches to Japanese video games*, San Diego, Università della California, 2015, p. 114-115.

<sup>17</sup> MANDIBERG, "Playing..." , cit., p. 113.

<sup>18</sup> Carmen MANGIRON, Minako O'HAGAN, "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation", *Journal of specialised translation*, 6, 2006, p. 15. Corsivo già presente nel testo originale.

Mangiron e O'Hagan definiscono “one of the central notions of traditional translation theories”,<sup>19</sup> ossia la fedeltà al testo originale. Il traduttore dovrebbe infatti prediligere la fedeltà all'esperienza di gioco piuttosto che al corpus testuale di partenza, anche attingendo a tecniche come la compensazione, che entra in gioco quando un significato nella lingua di partenza andrebbe inevitabilmente perso in traduzione e quindi lo si “compensa” con un altro (o con l'inserimento di dialetti, aspetto che verrà analizzato nel dettaglio alla fine del presente paragrafo).<sup>20</sup> Questa libertà include naturalmente anche la modifica o l'omissione di elementi che possono essere irrispettosi nei confronti della cultura di destinazione, ma anche semplicemente non così divertenti come lo sarebbero invece per il pubblico in lingua originale. Un esempio interessante di libertà nella traduzione creativa è rintracciabile in ambito videoludico già a partire dal 1990, dove nella versione inglese di *Super Mario Bros. 3* (pubblicato in Giappone nel 1988 e in Nord America due anni dopo) i traduttori hanno modificato la frase che la principessa Peach, chiamata nella versione inglese dell'epoca “Princess Toadstool”, dice a Mario dopo averla salvata: mentre infatti nell'originale essa si limita a ringraziarlo per aver riportato la pace nel regno dei funghi, in inglese è stato aggiunto un risvolto umoristico riprendendo una citazione del primo *Super Mario Bros* (1985), facendo sì che Peach comunichi a Mario che la principessa si trova in un altro castello, per far credere ai giocatori che la loro ricerca per salvarla non fosse ancora finita.<sup>21</sup> Può anche capitare che un gioco localizzato presenti più battute e giochi di parole dell'originale: ne è un esempio *Final Fantasy X* (2001), dove la versione pubblicata in Nord America ha non solo personaggi che usano dialetti regionali, fattore che arricchisce l'esperienza del giocatore *target*, ma anche espressioni che contengono un sottotesto umoristico, come nella traduzione della frase “honoo yo, odorinasai” (balla, fiamma) pronunciata da chi scaglia un incantesimo di fuoco e tradotta in inglese come “need a light?”, dove “light” indica la luce della fiamma, ma è anche un modo per chiedere a qualcuno se serva un accendino per accendere una sigaretta.<sup>22</sup>

Non è raro, infine, che in un caso di *transcreation* videoludica un personaggio posseda una parlata dialettale. Esistono casi simili anche in italiano: per citarne alcuni, Lucciconio e Solario, personaggi primari rispettivamente di *Ni no kuni: La minaccia della Strega Cinerea* (2010) e *Ni no kuni II: Il destino di un regno* (2018), dallo spiccato accento romanesco; il siciliano Kalò di *Final Fantasy IX* (2000), o il trio sardo composto dai fratelli Piddu, Poddu e Puddu, sempre dello stesso gioco. L'introduzione dei dialetti nella localizzazione dal giapponese è infatti una tecnica molto usata in

---

<sup>19</sup> *Ibidem*.

<sup>20</sup> *Ibidem*.

<sup>21</sup> MANGIRON, “The Localisation of Japanese Video Games: Striking...”, cit. pp. 13-14.

<sup>22</sup> Carmen MANGIRON, “Video Game Localisation: Posing New Challenges to the Translator”, *Perspectives: Studies on Translatology*, 14, 4, 2007, pp. 312-313.

questo ambito, al fine di conferire più individualità a un personaggio o per compensare una parlata particolare che è invece presente nella versione originale. Naturalmente, in questi casi chi traduce non svolge una semplice traduzione dalla lingua di partenza, ma fa un vero e proprio lavoro creativo dove la maggior parte del testo andrà riscritto cercando tuttavia di mantenere il significato originale: come afferma lo studioso Dawid Czech,

dialects constitute a classic example of translation material that cannot be addressed using the traditional idea of equivalence. In many cases, the target language version has to be created basically from scratch, shifting the balance between translation, which concentrates on conveying the same information, and transcreation, which adapts the material to evoke a similar response in the target language.<sup>23</sup>

Come verrà analizzato nello specifico nel paragrafo 2.3.3 del presente capitolo, anche la saga di *Animal Crossing* non è esente nella versione originale da personaggi provenienti da diverse regioni del Giappone che parlano con il dialetto di quelle zone. Remo la tartaruga, ad esempio, usa prevalentemente suffissi tipici della regione del Tōhoku; diversi personaggi come Volpolo, le sorelle Ago e Filo e i fratelli Sonny e Don Resetti adottano tutti una parlata della regione del Kansai, ma non sono assenti inflessioni dialettali spesso molto specifiche anche nell'ampio numero di abitanti che possono venire a vivere sul villaggio o isola del giocatore, sebbene consistano esclusivamente di particelle a fine frase. È importante tuttavia precisare che questa varietà di dialetti è presente esclusivamente nella versione originale giapponese, mentre in inglese si è preferito adottare un linguaggio standard, eccetto che per sporadici casi come quello di Remo, dalla spiccata parlata da pirata. Di conseguenza, anche l'italiano ha adottato una parlata standard, dove le uniche eccezioni costituiscono comuni parole in francese e in spagnolo pronunciate nei dialoghi rispettivamente dagli abitanti dal carattere normale e spavaldo (ad esempio, un personaggio dal carattere spavaldo esordirà con “muy bien!” al posto di “molto bene!”, creando una sorta di linguaggio ibrido), fattore che contribuisce alla loro caratterizzazione. Sebbene le opinioni a riguardo possano variare, questa decisione può essere considerata efficace, poiché se da un lato la presenza di dialetti aiuta a rendere il gioco più divertente e memorabile, potrebbe rischiare dall'altro di danneggiare l'immersione nel gioco tramite l'aggiunta di elementi che riportano a una realtà esterna, specialmente se si tratta di un mondo di fantasia come quello di *Animal Crossing*. Non sempre l'introduzione di uno specifico dialetto è stata infatti accolta positivamente dal pubblico di destinazione: come analizza Pietro Luigi Iaia nell'articolo “Transcreating humor in video games: the use of Italian diatopic varieties and their effects on target audiences”,<sup>24</sup> la scelta di far adottare a una serie di personaggi come Pugnazzo (nome

---

<sup>23</sup> CZECH, “Challenges...”, cit. p. 12.

<sup>24</sup> Pietro Luigi IAIA, “Transcreating humor in video games: the use of Italian diatopic varieties and their effects on target audiences”, in Gian Luigi De Rosa, Francesca Bianchi, Antonella De Laurentiis e Elisa Perego (a cura di), *Translating Humour in Audiovisual Texts*, Bern, Peter Lang, 2014, pp. 517-533.

originale Dodontasu) di *Super Paper Mario* (2007) o alle talpe al servizio di Bowser (Choropū Kyōdai) in *Mario & Luigi: Viaggio al centro di Bowser* (2009) la tipica parlata “romanesca”, che riprende lo stereotipo che associa l’accento romano a una persona grezza (ad esempio, le talpe si riferiscono al loro capo come “Sua Coattità”, da “coatto”), ha generato reazioni contrastanti nel pubblico italiano. Mentre una parte ha infatti visto questa scelta come buon esempio di traduzione creativa, altri l’hanno trovata poco appropriata in quanto hanno trovato difficoltoso leggere interi dialoghi in romanesco; o ancora, i dialetti sono visti da molti giocatori come ormai persino “prevedibili” in quanto limitanti e corrispondenti a caratteristiche consolidate, mancando così di rispetto al testo originale e trasformando il prodotto in una sorta di parodia.<sup>25</sup>

### 2.3 Il linguaggio di ruolo in *Animal Crossing*

Nel suo libro *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language* (2017), pubblicato originariamente in giapponese nel 2003, il linguista giapponese Kinsui Satoshi approfondisce il concetto di *yakuwarigo*, ossia “linguaggio di ruolo”, un concetto ideato da Kinsui stesso ed elaborato per la prima volta nell’articolo “Yakuwarigo tankyū no teian” (Una proposta di ricerca sul linguaggio di ruolo, 2000).<sup>26</sup> Come afferma lo studioso, “role language [...] is a characteristic way of speaking; it has a special set of spoken language features that include vocabulary, grammar, and pronunciation, which correspond to the speaker’s social and cultural stereotypes”.<sup>27</sup>

Si può quindi parlare di linguaggio di ruolo quando c’è un’esplicita connessione tra il modo di parlare (che può includere la dizione, le particelle finali dette *shūjoshi*, l’intonazione o i termini usati) e le caratteristiche di un determinato personaggio di finzione, che possono ad esempio essere l’età, il genere, il luogo di nascita, la professione o l’aspetto. Importanti per porre l’oggetto di analisi in una determinata categoria del linguaggio di ruolo sono, innanzitutto, i pronomi di prima persona: sappiamo che, in lingua giapponese, un personaggio avrà delle determinate caratteristiche comportamentali e nell’aspetto in base al pronome usato per riferirsi a sé stesso, come *boku*, *oira*, *atashi*, *uchi*, *sessha* e così via.<sup>28</sup> Le tipologie di linguaggio di ruolo più comuni sono il *rōjingo* (linguaggio degli anziani), con la sua sottocategoria *hakasego* (linguaggio dei professori), la lingua *aruyo* associata ai parlanti cinesi, il linguaggio *ojōsama kotoba*, che indica il modo di parlare di giovani ragazze di buona famiglia, il linguaggio dei samurai e dei ninja (*bushi kotoba*, *ninja kotoba*)

---

<sup>25</sup> IAIA, “Transcreating...”, cit., p. 531.

<sup>26</sup> Su questo tema, si rimanda a: KINSUI Satoshi, “Yakuwarigo tankyū no teian”, K. Sato (a cura di), *Kokugo Ronkyū 8, Kokugo-shi no Shin-shiten*, Tokyo Meiji Shoin, 2000, pp. 331–351.

<sup>27</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., p. iii.

<sup>28</sup> KINSUI, *Yakuwarigo shōjiten*, cit., p. vi.

o i dialetti regionali. Bisogna tuttavia considerare che “all grammatical categories present in spoken Japanese, together with phonetical, lexical and phrasal varieties characteristic of particular social and regional dialects of this language, could be treated as potential sources of *yakuwarigo*”:<sup>29</sup> un personaggio che parla senza l’uso di articoli o non coniugando il verbo “essere” può essere visto come lo stereotipo di uno straniero; allo stesso tempo, un linguaggio di ruolo può essere anche riferirsi a sé stessi in prima persona o usare un linguaggio infantile.<sup>30</sup> Ci sono anche linguaggi che non hanno una base storica né potrebbero trovare riscontro nella realtà, come il linguaggio degli animali o di esseri di fantasia, che vengono in questo modo personificati. Inoltre, come precisa Kinsui, il linguaggio di ruolo non è applicabile alla realtà, ma prescinde invece da stereotipi. Ad esempio, l’espressione *suteki da wa* (è fantastico) verrebbe immediatamente associata da un parlante giapponese al linguaggio femminile, ma ciò non vuol dire necessariamente che le donne giapponesi usino nella realtà questo tipo di espressioni.<sup>31</sup> Si tratta quindi di un luogo comune, che risulta efficace specialmente in opere di finzione, che siano opere letterarie, film, fumetti o videogiochi, e che è facilmente riconoscibile anche da chi possiede una conoscenza base della lingua giapponese o si avvicina alla cultura grazie a *manga* e *anime*, a causa alle variazioni ricorrenti nel parlato di specifiche categorie di personaggi.<sup>32</sup> Lo *yakuwarigo* è infine un espediente usato in un’opera per trasmettere una precisa immagine di un determinato personaggio a un pubblico che, a sua volta, ha familiarità con gli aspetti a esso attribuiti; secondo Kinsui, l’autore avrebbe inoltre la capacità di rafforzare uno stereotipo utilizzando espressioni di un linguaggio di ruolo non ancora consolidate.<sup>33</sup>

La resa in traduzione dello *yakuwarigo* è tuttavia problematica, in quanto risulta difficile riprodurre le caratteristiche linguistiche del giapponese nella lingua di destinazione. Le proposte di traduzione del linguaggio di ruolo si limitano a tesi in ambito accademico, ed esclusivamente nella combinazione linguistica dal giapponese all’inglese. Tra queste, si segnala la tesi di Master di Dorien Heerink dal titolo *Yakuwarigo Lost in Translation - A Foreignising Approach to Translating Yakuwarigo* (2018),<sup>34</sup> che prende come caso di studio sei personaggi tratti dal *manga Shaman King* (1998-2004) per eseguire un confronto con una traduzione inglese non ufficiale, al fine di rilevare le procedure usate per riprodurre il linguaggio di ruolo presente nell’originale. Sebbene l’analisi di Heerink sia circoscritta alla traduzione di *manga* dal giapponese verso l’inglese e presenti pertanto considerevoli

---

<sup>29</sup> Wojciech GĘSZCZAK, “Stratification of Yakuwarigo as Character Stylization Patterns”, in Patrycja Duc-Harada (a cura di), *Silva Iaponicarum*, Poznań, 2021, p. 13.

<sup>30</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., p. 137.

<sup>31</sup> KINSUI, *Yakuwarigo shōjiten*, cit., p. vii.

<sup>32</sup> Patrycja DUC-HARADA, “Editor’s Preface”, in Patrycja Duc-Harada (a cura di), *Silva Iaponicarum*, Poznań, 2021, p. 9.

<sup>33</sup> KINSUI, *Yakuwarigo shōjiten*, cit., p. viii.

<sup>34</sup> Dorien HEERINK, “Yakuwarigo Lost in Translation: A Foreignising Approach to Translating Yakuwarigo”, tesi di Master, Università di Leida, 2018, pp. 1-177.

limitazioni, si è deciso di riportare le tre strategie traduttive proposte da quest'ultimo in quanto si tratta di una potenziale soluzione che faciliterebbe l'atto di trasmettere al pubblico la caratterizzazione di un personaggio. In particolare, il primo approccio consiste nell'aggiungere delle note del traduttore dove si spiega il tipo di linguaggio di ruolo usato dal personaggio in lingua originale e si forniscono esempi dove necessario; tuttavia, l'impiego di note non è sempre permesso dalle case editrici, e la loro comprensione potrebbe inoltre risultare difficoltosa al lettore poiché la spiegazione verrebbe fornita tramite nota una sola volta e analizzerebbe l'originale giapponese senza una effettiva corrispondenza nella lingua target, tradotta nella maggior parte dei casi in inglese standard. Il secondo approccio, nota Heerink, potrebbe essere quello di impiegare un registro linguistico equivalente a quello dell'originale giapponese: ad esempio, se un personaggio di una determinata opera di finzione è affiliato alla Yakuza, sarà opportuno usare un gergo tipico dei malavitosi del paese *target* (in lingua italiana, una eventuale soluzione sarebbe conferirgli un linguaggio volgare con abbondante turpiloquio, o un dialetto associato alla malavita italiana, opzione che tuttavia è meglio evitare in quanto rafforza uno stereotipo); anche per questo approccio ci si trova di fronte a una problematica, in quanto non solo è necessaria una vasta conoscenza dei registri di una lingua da parte di chi traduce, ma è anche probabile che nella lingua *target* non esista un registro equivalente. L'ultimo approccio rilevato consiste nell'usare una combinazione di simboli e caratteri speciali quali puntini di sospensione o note musicali, oppure uno specifico *font* che il lettore potrebbe associare al linguaggio di ruolo; tuttavia, così facendo si rischia di rendere il testo poco leggibile e di non trasmettere propriamente gli idioletti del personaggio.<sup>35</sup>

Le proposte sopra riportate possono essere efficaci per un romanzo o per un *manga*; tuttavia, presentano degli ostacoli se applicate a un videogioco. La strategia meno adatta è forse la prima: l'inserimento di note del traduttore nell'interfaccia utente sarebbe infatti inusuale, se non inattuabile, e interromperebbe inevitabilmente l'esperienza immersiva. Inoltre, nonostante esistano videogiochi nei quali i personaggi parlano tramite un particolare *font* (un celebre caso è *Undertale*, gioco di ruolo del 2015 dove tutti i dialoghi *in-game* dei due personaggi Sans e Papyrus sono scritti con gli omonimi *font*) o concludono le loro frasi con simboli quali “♪” per indicare un personaggio che canticchia o che è di buon umore, ciò non è visto necessariamente come un tipo di linguaggio di ruolo anche perché si tratta di espedienti largamente usati anche in giochi non giapponesi (vedi *Undertale*) e appartenenti solo a specifici contesti. Il secondo approccio descritto è dunque considerabile il più adatto a un videogioco per riprodurre il linguaggio di ruolo poiché tenta, dove possibile, di mantenere una certa fedeltà all'originale pur adoperando le risorse linguistiche della lingua di destinazione: è

---

<sup>35</sup> HEERINK, “Yakuwarigo...”, cit., p. 39.

inoltre la strategia adottata nella localizzazione inglese dei dialoghi di *Animal Crossing* riportata nei successivi paragrafi, specialmente nel caso dei due NPC Tortimer e Griffa, dove viene mantenuto rispettivamente un registro linguistico associabile al linguaggio degli anziani e al linguaggio femminile.

Un chiaro esempio di linguaggio di ruolo, o più nello specifico dell'uso del pronome di prima persona collegato alla personalità, è riscontrabile anche nella saga di *Animal Crossing*. Come brevemente accennato nel primo capitolo, gli abitanti NPC che possono trasferirsi nel villaggio o nell'isola del giocatore sono distinti in base alle loro otto personalità, elencate qui di seguito con il loro corrispettivo in lingua originale. Sebbene gli abitanti siano più di 400, ogni personalità corrisponde a un preciso modo di comportarsi e di parlare, e ciò li rende in realtà facilmente riconoscibili. È inoltre possibile dividere ulteriormente le otto categorie in base al genere degli NPC: infatti, i caratteri normale, solare, snob e gentile appartengono esclusivamente ai personaggi femminili, mentre quelli pigro, sportivo, bisbetico e spavaldo solo a quelli maschili. Dall'analisi delle categorie riscontrate, si può osservare come nella maggior parte dei casi la scelta del pronome non sia casuale, bensì sia strettamente collegata al modo di comportarsi di ogni personalità.

1. Pigro (in giapponese, le personalità degli abitanti vengono chiamate sia con la loro definizione, in questo caso *bonyari*, che con il pronome di prima persona da loro usato, qui *boku*): come dal nome, gli NPC dal carattere pigro amano passare la maggior parte del loro tempo a rilassarsi o a dedicarsi ai loro hobby.<sup>36</sup> I personaggi pigri usano il pronome personale *boku*, comunemente usato nel linguaggio informale da parlanti di genere maschile e appartenente quindi alla categoria *otoko kotoba* assieme a pronomi quali *ore*, alle particelle finali *zo* e *ze* o all'uso della forma imperativa *meireikei*.<sup>37</sup> Kinsui nota come l'accezione legata al pronome *boku* sia variata nel corso del tempo: verso la fine del periodo Edo veniva usato da coloro che appartenevano alla parte più colta della società, come medici o samurai, mentre nel periodo Meiji venne incorporato in quello che lo studioso definisce *shoseigo*, il linguaggio degli studenti.<sup>38</sup> Si assiste a un cambiamento nella percezione di *boku* nelle opere letterarie degli anni sessanta, dove il pronome passa dall'essere usato dai giovani ragazzi protagonisti con accezione positiva (ne è un esempio Tetsuwan Atomu, il famoso protagonista dell'omonimo manga di Tezuka Osamu) fino a essere associato a un carattere debole, infantile e senza

---

<sup>36</sup> Animal Crossing Wiki, *Lazy*, in "Animal Crossing Wiki", <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Lazy>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>37</sup> KINSUI, *Yakuwarigo shōjiten*, cit., pp. viii-ix.

<sup>38</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., pp. 73-75.

ambizioni, in netto contrasto con il pronome maschile *ore*.<sup>39</sup> Sotto questa prospettiva, il pronome *boku* risulta quindi appropriato per i personaggi dal carattere pigro, in quanto rientrano nella caratterizzazione sopra descritta: non hanno infatti particolari ambizioni, e spesso tendono a chiedere al giocatore di svolgere una serie di compiti al posto loro.

2. Normale (*futsū* o *watashi*): gli NPC dal carattere normale sono i più comuni tra gli abitanti femminili, e si contraddistinguono per il loro carattere gentile e amichevole e le opinioni spesso neutrali riguardanti il giocatore o gli altri abitanti.<sup>40</sup> I personaggi normali si riferiscono a sé stessi usando un pronome comune proprio come la loro personalità, ossia *watashi*, pronome generico e neutrale poiché usato senza distinzioni di genere e facente parte del linguaggio standard, sia nella lingua scritta che in quella parlata a livello formale.<sup>41</sup>
3. Solare (*genki* o *atai*): i personaggi solari hanno un carattere allegro, energico e impulsivo. Spesso, nei loro dialoghi fanno riferimento alla cultura popolare e usano espressioni appartenenti a uno slang giovanile.<sup>42</sup> Il pronome di prima persona da loro usato è *atai*, di cui Kinsui ricostruisce un'evoluzione storica: originariamente diffuso tra le geisha nei quartieri di piacere di Tōkyō per rivolgersi a un interlocutore alla pari, verso la metà del periodo Meiji si afferma come variante del pronome *watakushi*, anche nelle opere di narrativa, per descrivere “giovani ragazze che seguono la moda”. Nel periodo Shōwa il termine si consolida per descrivere invece ragazze che prediligano assumere un comportamento tipicamente maschile, e che abbiano una scarsa intelligenza e istruzione. Negli anni ottanta, le giovani ragazze che usano il pronome *atai* assumono infine, oltre all'originale connotazione di “maschiaccio”, anche quella di “cattiva ragazza” (*sukeban*) consolidatasi grazie a serie televisive del periodo come *Furyō shōjo to yobarete* (Chiamami una cattiva ragazza) che racconta della storia d'amore di una giovane etichettata come “delinquente”.<sup>43</sup> Sebbene alcuni NPC appartenenti a questa categoria rientrino, nell'aspetto, nello stereotipo dell'ormai desueta figura di *sukeban* (come Bella), il loro carattere non è diverso da quello di altri dall'aspetto più comune o persino volutamente carino (vedi immagine 5); pertanto, si evince come il carattere solare venga usato nei giochi per delineare, in modo più ampio, abitanti dal carattere energico e a tratti superficiale che abbiano un generale interesse per le tendenze all'interno del villaggio o isola,

---

<sup>39</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., pp. 76-78.

<sup>40</sup> Animal Crossing Wiki, *Normal*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Normal>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>41</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., p. 75.

<sup>42</sup> Animal Crossing Wiki, *Peppy*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Peppy>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>43</sup> KINSUI, *Yakuwarigo shōjiten*, cit., pp. 5-7.

assumendo quindi un significato non dissimile da quello che il pronome aveva in periodo Meiji.



**Immagine 5.** Abitanti di nome Bella (a sinistra) e Azzurra (a destra).

4. Sportivo (*haki* o *oira*): gli NPC sportivi fanno dell'allenamento e dello sport la parte preponderante della loro personalità, e parlano spesso dei loro muscoli o degli strumenti che usano in palestra. Il nome in inglese della categoria è *jock*, un termine a volte derogatorio che definisce un giovane ragazzo amante dello sport, che tuttavia spesso non ha altri interessi o non è molto intelligente. Gli NPC sportivi costituiscono la maggioranza dei personaggi maschili nella saga, e possono essere considerati l'equivalente maschile dei personaggi dal carattere solare, in quanto sono anch'essi molto energici.<sup>44</sup> Il pronome di prima persona da loro usato è *oira*, pronome maschile che, assieme a pronomi quali *asshi* o *wasshi*, non rientra nel linguaggio standard in quanto ha una forte connotazione come linguaggio di ruolo.<sup>45</sup> *Oira* nasce da *orera*, un pronome di prima persona plurale, e anche se è oggi è comunemente accettato anche per riferirsi a sé stessi, rimane perlopiù confinato in opere di finzione o situazioni specifiche (ad esempio, è usato occasionalmente nelle interviste dal famoso attore e regista Kitano Takeshi).<sup>46</sup>
5. Bisbetico (*kowai* o *ore*): i personaggi bisbetici, come intuibile dal nome, sono scostanti e riservati, e tendono a diventare più amichevoli con il giocatore solamente dopo averci interagito molte volte o aver fatto loro dei favori, come consegnare un regalo a un altro abitante. In giapponese, il loro nome potrebbe riferirsi all'espressione torva tipica del design di molti NPC bisbetici, oltre al fatto che il loro tono di voce sia il più basso; alcune linee di dialogo suggeriscono infine che siano più anziani rispetto agli abitanti delle altre categorie.<sup>47</sup> *Ore* è il pronome usato dagli abitanti bisbetici, che Kinsui definisce “aggressive and

<sup>44</sup> Animal Crossing Wiki, *Jock*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Jock>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>45</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., p. 75.

<sup>46</sup> Pikushibu hyakkajiten, *oira*, in “Pikushibu hyakkajiten”, <https://dic.pixiv.net/a/%E3%82%AA%E3%82%A4%E3%83%A9>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>47</sup> Animal Crossing Wiki, *Cranky*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Cranky>, ultimo accesso: 07/02/2023.

roguish”:<sup>48</sup> assieme a *boku*, che si è già avuto modo di analizzare, appartiene al linguaggio standard e viene usato nella lingua parlata (*hanashikotoba*) in contesti informali principalmente da ragazzi, o da ragazze che vogliono dare un’impressione di mascolinità.<sup>49</sup> Anche in questo caso si può osservare una corrispondenza tra le accezioni collegate a *ore* nel linguaggio di ruolo e i personaggi bisbetici, che spesso sono scontrosi verso gli altri abitanti, ma anche maliziosi (quando si annoiano, tendono persino a far circolare pettegolezzi infondati su un altro abitante).<sup>50</sup>

6. Snob (*otona* o *atashi*): i personaggi snob sono chiamati tali in quanto hanno un aspetto più curato e un carattere più maturo degli altri abitanti, anche se a volte possono apparire egocentrici o offensivi. Similmente ai personaggi bisbetici, diventano più gentili con il giocatore solamente dopo molte interazioni, e a causa del loro carattere hanno difficoltà ad andare d’accordo con la maggior parte degli abitanti.<sup>51</sup> Adottano il pronome personale *atashi*, collegato per la maggior parte ai parlanti di genere femminile e appartenente al linguaggio di ruolo denominato *onna kotoba*. *Atashi* deriva da una variazione fonetica del pronome personale *watakushi*, ma si differenzia da quest’ultimo in quanto usato strettamente in contesti informali. Nel linguaggio di ruolo, *atashi* è associato a una ragazza vivace alla quale piace comportarsi e vestirsi come un ragazzo, ma è anche molto usato da personaggi che fingono di essere donne; rispetto a *watashi*, evoca inoltre un’immagine di donna poco formale e soprattutto più sfrontata, che non si fa problemi a dire quello che pensa.<sup>52</sup> Pertanto, si assiste nuovamente a un impiego del pronome per riflettere la personalità, in quanto come accennato gli abitanti snob possono apparire offensivi e non mancano, a volte, di includere commenti sprezzanti nelle loro interazioni.<sup>53</sup>
7. Gentile (*aneki* o *uchi*): la categoria *aneki* è stata introdotta solamente in *Animal Crossing: New Leaf*, e significa letteralmente “sorella maggiore”. I personaggi gentili somigliano infatti quasi a una sorella molto premurosa e attenta alle esigenze del giocatore: sono ad esempio gli unici che regalano una medicina nel caso in cui quest’ultimo venga punto da un’ape, anche se a volte tendono a essere molto schietti.<sup>54</sup> In lingua originale, un personaggio dal carattere

---

<sup>48</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., p. 77.

<sup>49</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., p. 75-78.

<sup>50</sup> Animal Crossing Wiki, *Cranky...*

<sup>51</sup> Animal Crossing Wiki, *Snooty*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Snooty>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>52</sup> KINSUI, *Yakuwarigo shōjiten*, cit., pp. 8-9.

<sup>53</sup> Animal Crossing Wiki, *Snooty...*

<sup>54</sup> Animal Crossing Wiki, *Sisterly*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Sisterly>, ultimo accesso: 07/02/2023.

gentile si riferisce a sé stesso usando il pronome *uchi*, diffuso nel dialetto del Kansai in contesti informali e usato da giovani ragazze o bambine come equivalente di *watashi*.<sup>55</sup>

8. Spavaldo (*kiza* o *boku*): anche la categoria *kiza*, come *aneki*, è stata introdotta in *New Leaf*. *Kiza* significa “presuntuoso”, “snob” e riflette la personalità di questi NPC, che sono gentili ed energici ma allo stesso tempo troppo sicuri di sé.<sup>56</sup> Il pronome usato da questa tipologia di personaggi è *boku*, che tuttavia non possiede la stessa sfumatura di carattere debole, infantile e senza ambizioni, come accade per i personaggi *bonyari*, ma mantiene invece il significato standard di pronome usato in contesti informali per riferirsi a un interlocutore di pari o inferiore livello.<sup>57</sup>

### 2.3.1 I *kuchiguse*

*Kuchiguse* è un termine che indica delle frasi o parole che si tendono a ripetere spesso, anche senza rendersene conto, quando si parla. In un contesto quotidiano in lingua giapponese, un *kuchiguse* potrebbe essere anche una semplice espressione di assenso come *naruhodo* o un tipo di ringraziamento. In *Animal Crossing*, ogni abitante si esprime usando dei *kuchiguse* predefiniti che, in molti casi, si basano sull’aspetto o sulla personalità dell’abitante stesso. Essi possono tuttavia essere personalizzati nel corso del gioco in base alle preferenze del giocatore: può accadere infatti che un abitante si rivolga a chi gioca affermando di voler cambiare la sua frase e, se si acconsente, si può digitare una breve parola o frase a piacere grazie a una tastiera virtuale che appare sullo schermo. Naturalmente, l’uso dei *kuchiguse* non si limita alla saga di *Animal Crossing*, ma è un espediente rintracciabile in una grande quantità di prodotti giapponesi destinati all’intrattenimento: tra i più celebri, si può nominare l’intercalare *dattebayo* pronunciato da Uzumaki Naruto, protagonista dell’omonimo franchise ormai da tempo conosciuto anche al di fuori del Giappone.

Esistono in ambito accademico degli studi riguardanti i *kuchiguse* usati da personaggi di finzione: in particolare, per questo paragrafo verranno analizzati i concetti elaborati dai due studiosi Sadanobu Toshiyuki e Akizuki Kōtarō. Sadanobu adotta uno specifico termine per definire i *kuchiguse* che alcuni personaggi pronunciano specialmente alla fine della frase, ossia *kyara gobi*, derivato dall’unione della parola giapponese *kyarakutā* (in questo caso un personaggio di finzione che possiede meno spessore rispetto a una persona reale, e che è allo stesso tempo immediatamente

---

<sup>55</sup> Zenkoku hōgen jiten, *uchi*, in “Goo”, <https://dictionary.goo.ne.jp/leaf/dialect/1998/m9u/%E4%BA%AC%E9%83%BD/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>56</sup> Animal Crossing Wiki, *Smug*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Smug>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>57</sup> Nihon kokugo daijiten, *boku*, in “Kotobank”, <https://kotobank.jp/word/%E5%83%95-629357>, ultimo accesso: 07/02/2023.

riconoscibile o amato da molti fan di diverse età) e *gobi*, elemento finale di una parola sottoposto a variazioni.<sup>58</sup> Sadanobu divide i *kyara gobi* in due sottocategorie: la prima racchiude i *kyara kopiura*, traducibile come le “copule dei personaggi”, per le quali si intende un uso di varianti della copula *desu*, tra cui *degozaru* o *degowasu*. La seconda categoria è quella dei *kyara joshi*, ossia le “particelle dei personaggi” che, a differenza dei *kyara kopiura*, non derivano da una forma standard.<sup>59</sup> Il primo tipo di *kyara gobi* è visibile in uno dei personaggi secondari di *Animal Crossing* di nome Birro (vedi immagine 6), un cane presente in ogni gioco della serie, eccetto che per *New Horizons*. Il suo ruolo è quello di un poliziotto che lavora nella stazione di polizia (*kōban*) del villaggio, e che si occupa di recuperare gli oggetti smarriti e fare la guardia contro eventuali intrusi.



**Immagine 6.** NPC di nome Birro come appare in *Animal Crossing: New Leaf* (2012).

Vari elementi rimandano alla sua professione: in primo luogo il suo aspetto, rafforzato dal fatto che si tratti di un *Akita inu*, razza associata al coraggio e alla fedeltà e quindi perfetta per il ruolo in un mondo popolato da animali personificati come quello del gioco. In secondo luogo, il suo nome: mentre in giapponese viene chiamato Omawarisan A (o Monbansan B in *Wild World* e *City Folk*, in quanto è a guardia del cancello del villaggio), letteralmente “poliziotto A”, in inglese il suo nome è Copper, uno slang inglese per riferirsi a un agente di polizia, mentre in italiano è Birro, termine che veniva usato nel Rinascimento per riferirsi con valore spregiativo a un poliziotto dei tempi passati.<sup>60</sup> Nella versione giapponese è evidente come la sua personalità sia interamente basata sulla sua professione, come visibile nelle seguenti linee di dialogo tratte da *Animal Crossing* (2001) che hanno luogo nel momento in cui si interagisce con l’NPC nel tardo pomeriggio:

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
--------------------	-----------------	------------------

<sup>58</sup> Hendy R. C. DHARMA, Abdul A. T. KARIKO, “Kyaragobi: Enhancing the identity of a Kyara on Japanese fiction in the digital era”, *Journal of Physics: Conference Series*, 1175, 1, 2019, pp. 1-2.

<sup>59</sup> KAWASE Suguru, “Kyara gobi ‘desu’ no tokuchō to ichizuke”, *Bunken tankyū*, 48, 2010, pp. 136-137.

<sup>60</sup> Collins English Dictionary, *Copper*, in “Collins English Dictionary”, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/copper>, ultimo accesso: 07/02/2023 e Treccani, *Birro*, in “Treccani”, <https://www.treccani.it/vocabolario/birro/#:~:text=%E2%80%93%201.,nella%20forma%20sbirro>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<p>こんばんはであります！夜のひとり歩きにはお気をつけ下さいであります！ところでホンカンになにかごようでありますか!?(una volta usciti dalla stazione di polizia) ごくろうさまであります！</p>	<p>Good evening to you! Let's be extra careful when we're walking alone at night! The darkness is suspicious! Tell me, how else can Officer Copper be of assistance? (una volta usciti dalla stazione di polizia) Thank you for stopping by!</p>	<p>Buonasera a te! Facciamo ben attenzione a camminare da soli di notte! L'oscurità è ambigua! Dimmi, come può aiutarti il tenente Birro? (una volta usciti dalla stazione di polizia) Grazie per la visita!</p>
---	--	--

Il *kyara kopiura* di Birro è *dearimasu*, forma cortese di *dearu*, usata principalmente in scritti o discorsi ufficiali e associata invece, nella lingua parlata, al linguaggio dei membri delle forze armate o della polizia.<sup>61</sup> Inoltre, Birro si riferisce a sé stesso con *honkan*, pronome specifico che può essere usato da un ufficiale che ricopre un incarico al servizio dello stato.<sup>62</sup> Il ripetuto uso di *dearimasu* sembra, tuttavia, quasi avere una finalità umoristica, e dare l'impressione che il personaggio si stia impegnando appositamente a mantenere un'aria seria e professionale, ipotesi confermata dalla presenza di alcune sue linee di dialogo nello stesso gioco che implicano che abbia una personalità molto più alla mano, che tende però a nascondere.<sup>63</sup>

Sono ben pochi invece i personaggi che adottano *kyara gobi* che rientrano nella seconda categoria proposta da Sadanobu: tra questi, si contano soprattutto gli NPC non abitanti con particelle di fine frase derivate da dialetti di varie parti del Giappone, come ad esempio Tom Nook, l'unico personaggio della saga ad aggiungere l'ora in disuso *namo* o *danamo* alla fine di un enunciato, appartenente al dialetto di Nagoya, ma anche Remo e Volpolo, la cui resa nelle versioni localizzate verrà esaminata nel paragrafo 2.3.3. Sarebbe più corretto, infatti, definire gli intercalari usati dagli abitanti semplici *kuchiguse*, o “shōappugo”<sup>64</sup> (letteralmente “parole di presentazione”) specialmente

<sup>61</sup> Nihon kokugo daijiten, *dearimasu*, in “Kotobank”, <https://kotobank.jp/word/%E3%81%A7%E3%81%82%E3%82%8A%E3%81%BE%E3%81%99-573271>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>62</sup> Dejitaru Daijisen (Shōgakukan), *honkan*, in “Goo”, <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%9C%AC%E5%AE%98/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>63</sup> Animal Crossing Wiki, *Copper*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Copper>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>64</sup> Cit. in AKIZUKI Kōtarō, “Dōbutsu kyarakutā no gengogaku”, *Research reports of Shokei Gakuin College*, 64, 2012, p. 48.

se si tratta di una onomatopea, in quanto essi non hanno alcuna funzione grammaticale né sono particelle di fine frase, ma si tratta bensì di parole distinte dalla frase principale.

Secondo Akizuki, i *kyara gobi* pronunciati da animali che usano un linguaggio umano possono dividersi tra suoni onomatopeici (a loro volta divisibili in onomatopee che derivano dal verso e dal comportamento) e intercalari che derivano dal nome della specie o dal nome stesso di quel personaggio. Come nota lo studioso, quando un'onomatopea che ricrea il verso di un animale viene usata come *kyara gobi*, è soggetta a molte variazioni: un comune esempio è il verso del gatto *nya*, che può diventare *nyan*, *nyān*, *niya* e così via, indicando per ciascuno diverse sfumature.<sup>65</sup> *Animal Crossing* è ricco di abitanti che concludono le loro frasi con un verso caratteristico: uno dei personaggi più esemplificativi è il cane Dora (immagine 7), che termina ogni sua frase con *wan*, abbreviazione dell'onomatopea giapponese *wan wan* che riproduce il verso di un cane.



**Immagine 7.** Abitante di nome Dora.

Le onomatopee che derivano dal comportamento (assenti, tuttavia, in *Animal Crossing*) vengono impiegate invece nel caso in cui l'animale in questione non posseda un verso caratteristico. Akizuki propone come esempio le onomatopee *pon* e *pyon*, ricorrenti rispettivamente quando si vuole ritrarre un *tanuki* che batte sulla propria pancia (immagine ricorrente nel folclore giapponese) e un animale, come un coniglio, che saltella: tuttavia, questo tipo di onomatopea è meno specifica e di conseguenza non così efficace, in quanto non permette di discernere di preciso di quali animali si tratti. Infine, i *kyara gobi* che derivano dal nome della specie o del personaggio sono un espediente usato nel caso in cui al personaggio in questione non siano associate onomatopee né per il verso né per il comportamento.<sup>66</sup> In *Animal Crossing*, questa categoria si applica a personaggi come il koala Sidney (immagine 8), il cui *kuchiguse* è *da koara*, dall'unione della copula *da* in forma piana e di "koala", la specie alla quale appartiene il personaggio.

---

<sup>65</sup> AKIZUKI, "Dōbutsu...", cit., p. 51.

<sup>66</sup> AKIZUKI, "Dōbutsu...", cit., pp. 52-53.



**Immagine 8.** Abitante di nome Sidney.

Si evince quindi come i *kyara gobi*, nelle loro diverse sfumature e classificazioni, possano considerarsi al pari, se non una parte, dello *yakuwarigo*, in quanto anch'essi giocano un ruolo fondamentale nella costruzione dell'identità di un personaggio, assieme alla sua personalità e alle caratteristiche linguistiche e fisiche.<sup>67</sup>

### 2.3.2 La raffigurazione dei personaggi stranieri

Nella saga di *Animal Crossing* sono presenti due personaggi pensati con l'intento di apparire "stranieri", sia nell'aspetto che nel linguaggio. Mentre nella versione inglese il loro modo di parlare che accentua la non domestichezza con la lingua viene diluito, nella versione originale esso è accentuato grazie all'inclusione di parole scritte in *katakana* piuttosto che in *hiragana*, o trascritte direttamente in inglese. Si è già avuto modo di vedere l'importanza del linguaggio di ruolo nella costruzione dell'identità di un personaggio, e di come esso non trovi effettivamente riscontro nella realtà, ma sia bensì un riflesso di un insieme di stereotipi. Il giapponese storpiato parlato da stranieri è incluso a sua volta nello *yakuwarigo*, ed è stato inizialmente esaminato da Kinsui nel già citato *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language* in relazione ai parlanti cinesi raffigurati in opere giapponesi, il cui linguaggio viene definito *aruyo*, una lingua ibrida fortemente carica di stereotipi e distinguibile per la presenza delle espressioni *aruyo* o *aruka* che si collegano al predicato precedente.<sup>68</sup> Il concetto è stato successivamente ampliato da Yoda Megumi nel 2015, focalizzandosi sulla rappresentazione degli "occidentali" in *manga* e *anime* e rilevando come elementi più ricorrenti nel linguaggio degli stranieri che parlano in giapponese (detto anche *katakoto nihongo*, un giapponese stentato) siano l'uso improprio della particella finale *ne*, gli allungamenti o riduzioni delle sillabe e infine la presenza di parole in madrelingua, lista alla quale Rika Ito e Megan Bisila hanno aggiunto anche l'incapacità, da parte del parlante straniero, di conformarsi al registro linguistico della conversazione, usando ad esempio un linguaggio informale in una situazione dove ne è richiesto uno

---

<sup>67</sup> KAWASE, "Kyara gobi 'desu'...", cit., p. 137.

<sup>68</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., pp. 110-111.

formale, o viceversa.<sup>69</sup> Questo tipo di parlanti vengono classificati da Kinsui come *ijin* (alieni) assieme ad altri “stranieri” che non si conformano alla società giapponese moderna, tra i quali sono inclusi anche coloro che appartengono a un’altra epoca (come i samurai) o anche creature fantastiche o non umane, quali fantasmi o alieni.<sup>70</sup> Nel presente paragrafo verranno presi in esame i due NPC Sahara e Gulliver, considerabili gli unici in tutta la saga ad avere un modo di parlare spiccatamente “straniero”.



**Immagine 9.** NPC di nome Sahara come appare in *Animal Crossing: New Horizons* (2020).

Il primo e più rilevante esempio di personaggio “straniero” in *Animal Crossing* è Sahara (nome originale Rōran, Saharah in inglese), presente in tutti i capitoli della saga. Sahara vende tappeti e carte da parati, anche se con modalità diverse in ciascun gioco, presentandosi nel villaggio o sull’isola in giorni casuali della settimana. Ha l’aspetto di un cammello, e porta in spalla uno zaino nel quale sono ripiegati vari tappeti di diversi colori: sia il suo aspetto che il suo nome fanno da subito intuire a chi giochi la sua provenienza da un paese “lontano”, per l’appunto il deserto del Sahara in Africa. Sul sito ufficiale giapponese di *Animal Crossing: City Folk* la descrizione data di Sahara è la seguente: “un mercante itinerante che viene da una terra lontana in Occidente. È una persona che ha a cura l’ambiente, e che prende tappeti e carte da parati consunte sostituendole con nuove”.<sup>71</sup> Un aspetto interessante della localizzazione di Sahara è il fatto che nella versione giapponese e coreana sia, sin dal primo capitolo del 2001, di sesso maschile (come visibile anche dal sito ufficiale), mentre in tutte le altre di genere femminile: l’origine di questa incongruenza è spiegata in un’intervista del 2004 da due membri della squadra della Nintendo of America che avevano lavorato alla prima localizzazione del gioco, riportata sul sito web di notizie relative ai giochi Nintendo *N-Sider*. Stando all’intervista, la squadra di localizzazione avrebbe avuto dei problemi a capire il genere del personaggio a causa

---

<sup>69</sup> Rika ITO, Megan BISILA, “Blond hair, blue eyes, and ‘bad’ Japanese: representing foreigner stereotypes in Japanese anime”, *Language Awareness*, 29, 3-4, 2020, pp. 291-292.

<sup>70</sup> KINSUI, *Virtual Japanese*, cit., p. 113.

<sup>71</sup> Nintendo, *Rōran, Machi e ikō yo: Dōbutsu no mori*, in “Nintendo”, 2008, [https://www.nintendo.co.jp/wii/ruuj/character/village\\_visitor.html#cat-navi01](https://www.nintendo.co.jp/wii/ruuj/character/village_visitor.html#cat-navi01), ultimo accesso: 07/02/2023.

delle sue lunghe ciglia, ma soprattutto poiché il nome in giapponese di Sahara è *Rōran*, che venne interpretato come “Lauren”, un nome femminile.<sup>72</sup>

Sahara possiede la maggior parte delle caratteristiche elencate sopra che fanno sì che il suo linguaggio sia considerato “straniero”, come visibile nella tabella sottostante dove è riportata la prima interazione con il giocatore in *Animal Crossing: New Horizons*.

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
<p>どうもどうも、アタシ、ローランともうすですか</p> <p>ゆかにしくラグをうるおしごと、はるばるキタですとおくから！ [...] (una volta comprato un tappeto di una determinata misura) ではだいきんいただくです</p> <p>きっとヤミツキになるです</p> <p>アンタこれつかうと、ワクワク</p>	<p>Hello. You are calling me Saharah, for it is the name I have carried for as long as I have carried these rugs. I bring these rugs from my home, which is far, to help you decorate your home, which is near. [...] (una volta comprato un tappeto di una determinata misura) Now please I will accept the money-payment. Yes, thank you. You will want more after this, yes. Using one will make you excited for another one, and so on.</p>	<p>Ciao. Io mi chiamo Sahara, perché questo è il nome che porto da quando porto in giro tappeti. Porto questi tappeti dalla casa mia, che è molto lontana, per aiutarti ad abbellire casa tua, che è vicina. [...] (una volta comprato un tappeto di una determinata misura) Ah, la misura preferita di me! Ora prego, accetto il pagamento di danaro. Quando il cliente sorride, il mio cuore e il mio portamonete si colmano. Regalo coupon come ricompensa ai genti buoni che comprano tappeti buoni.</p>

Innanzitutto, nell’originale è possibile riscontrare varie incongruenze ed errori grammaticali: tra queste, si nota l’incapacità del personaggio di mantenere un registro linguistico coerente. Sahara usa infatti il pronome *atashi*, che abbiamo visto essere usato prevalentemente da ragazze in contesti informali (vedi paragrafo 2.3), e il pronome di seconda persona *anta*, una forma contratta di *anata* per quando si parla con persone del proprio status o inferiore, per riferirsi a chi gioca: ciò è nettamente in contrasto con l’uso dei verbi *mōsu* e *itadaku*, che implicano che il parlante si stia ponendo in una condizione di inferiorità rispetto all’ascoltatore. È poi evidente un uso ricorrente della copula *desu*

<sup>72</sup> N-Sider, *Interviews*, in “N-Sider”, 2004, <https://web.archive.org/web/20050315060847/http://www.n-sider.com:80/articleview.php?articleid=371>, ultimo accesso: 07/02/2023.

posta dopo i verbi in forma piana, che non sono declinati nella forma cortese con il suffisso *-masu*. Ciò non solo rende ripetitiva la struttura della frase, ma può anche considerarsi una sorta di *kyara kopiura*, in quanto compare per ben quattro volte solamente in questo breve dialogo. Vediamo infine la presenza di parole in *katakana*, sebbene l'uso di quest'ultimo non sia giustificato. Il *katakana* è infatti un elemento che ricorre spesso nella rappresentazione dei personaggi stranieri e che contribuisce a trasmettere la non familiarità con la lingua, in quanto un lettore giapponese può facilmente associare il termine sia a una parola straniera (essendo il *katakana* un sistema di scrittura impiegato soprattutto per la trascrizione dei *gairaigo*) sia a una parlata incerta con una pronuncia e intonazione stentate.<sup>73</sup> Questo tipo di analisi legata all'uso di un diverso alfabeto sillabico non è applicabile alla versione inglese, dove tuttavia si è riuscito a mantenere un tono che porta chi gioca a comprendere, sin da subito, la mancanza di dimestichezza con la lingua pur senza cadere in stereotipi razzializzanti: la versione si limita infatti a ordinare la sintassi in un modo che suona poco naturale a un parlante nativo. Infine l'italiano, che riprende in buona parte la sintassi dell'inglese, aggiunge anche errori grammaticali che vedono un uso improprio del pronome possessivo (“di me”) e del genere e numero dei sostantivi (“ai genti buoni”).



**Immagine 10.** NPC di nome Gulliver come appare in *Animal Crossing: New Horizons* (2020).

Il secondo personaggio straniero, che più si avvicina all'immagine di *seiyōjin* (occidentale), è Gulliver (Jonī in giapponese, Gulliver in inglese), un gabbiano che indossa un completo da marinaio, presente sin dal primo *Animal Crossing* (2001). In tutti i capitoli principali eccetto che per *Animal Crossing: Wild World* e *City Folk*, dove prende le sembianze di un alieno, Gulliver è un marinaio che viaggia per il mondo e dà al giocatore un oggetto raro ottenibile solamente dopo averlo aiutato. Nella maggior parte delle versioni localizzate, inclusa quella italiana, il suo nome è Gulliver, che sta sia per “Gull”, inglese per “gabbiano”, che per Gulliver, il nome del protagonista del romanzo *I viaggi di Gulliver* dello scrittore irlandese Jonathan Swift. Similmente a Lemuel Gulliver, il protagonista del romanzo, Gulliver il gabbiano naufraga su una terra sconosciuta, in questo caso il villaggio o l'isola su cui vive il giocatore. Allo stesso modo, il suo nome giapponese è un riferimento a Jonathan Swift, l'autore del

---

<sup>73</sup> Wesley Cooper ROBERTSON, *Script choice and indexicality in Japanese manga*, Tesi di dottorato, Università Monash, 2016, p. 150.

romanzo stesso, o potrebbe anche fare allusione al libro *Jonathan Livingston Seagull* (Il gabbiano Jonathan Livingston), un romanzo dello scrittore americano Richard Bach.<sup>74</sup> È possibile incontrare questo personaggio in giorni casuali, nei quali lo si troverà senza sensi sulla spiaggia del villaggio/isola. Si dovrà interagire con esso più di una volta per poterlo svegliare e iniziare così una sequenza che, se portata a termine con successo, farà ottenere al giocatore un oggetto molto raro. Così come per Sahara, anche Gulliver si esprime in quello che Yoda Megumi definisce *katakoto nihongo*, come visibile nella tabella sottostante dove sono state riportate alcune linee di dialogo che Gulliver pronuncia quando lo si prova a svegliare in *Animal Crossing: New Horizons*:

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
ナ、ナミ・・・ ナミ が・・・ できればオオモ リでおネガイシマー ス・・・	T-the waves... The waves are... guh! Ready th' pool noodles! Zzz.	L-le onde... Le onde sono... guuuh! Preparate i salvagenti! Zzz...
Oh! No! ソチラはトリカジ デース! オモカジはミ ギ・・・ タブンオハシをモ ツほう・・・	Oh! No! That's the port side! Starboard is on the right...	Virare a tribordo! Oppure era a babordo? A poppa... a poppa...
ウウ・・・ クチのナカが ショツパイ・・・	Mrrph... brrgh? Waiter, somebody put salt in this water... Zzz...	Mrrfff... brrg? Cameriere! Quest'acqua è salata... Zzz...

Il modo di parlare di Gulliver è simile per la maggior parte a quello di Sahara, ed è per questo motivo classificabile come *katakoto nihongo*. Si riscontra anche in questo caso un uso frequente del *katakana*, sia per espressioni come *uu*, che riflettono lo stato confusionario del personaggio, ma anche per parole non straniere quali *nami* (onda) o *shoppai* (salato). Ci sono tuttavia elementi che rendono ancora più marcato l'accento straniero del personaggio: in primo luogo, gli “inflectional endings” dei verbi, che Wesley C. Robertson rintraccia esclusivamente nella parlata di personaggi non giapponesi prendendo

<sup>74</sup> Animal Crossing Wiki, *Gulliver*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Gulliver>, ultimo accesso: 07/02/2023.

come caso di studio due manga con personaggi indiani.<sup>75</sup> Essi consistono in verbi dove la radice viene mantenuta in *kanji* o in *hiragana*, mentre le desinenze verbali sono rese in *katakana*:<sup>76</sup> ne è un esempio, nella prima riga della tabella sopra, il verbo *suru*, dove la radice *shi* è in *hiragana*, mentre la desinenza *masu* in *katakana*. I verbi *shimasu* e *desu* sono poi soggetti a degli allungamenti moraicici non previsti nel giapponese standard, diventando *shimāsu* e *dēsu*. L'ultimo elemento degno di nota ricorrente nel *katakoto nihongo* è infine la trascrizione diretta di parole in madrelingua, in questo caso l'inglese "Oh! No!" che anche un giocatore che ha poca dimestichezza con l'inglese potrebbe facilmente comprendere. Per quanto riguarda invece la versione localizzata inglese qui presa in esame (e, di conseguenza, anche quella italiana) è visibile un'omissione delle particolarità della parlata ibrida di Gulliver, dove rimangono solamente i riferimenti al suo essere un marinaio. Dunque, la scelta di trasmettere una scarsa familiarità con la lingua è stata adottata esclusivamente per Sahara, in quanto l'accezione di Gulliver come *seiyōjin* proveniente con molta probabilità dagli Stati Uniti o dall'Inghilterra non avrebbe ottenuto il medesimo effetto su un pubblico "occidentale", che non avrebbe condiviso la stessa immagine di Gulliver come originario di un paese lontano e straniero.

### 2.3.3 La resa dei dialetti

Come esaminato anche nel paragrafo 2.2, i dialetti, assieme al linguaggio di ruolo, "are linguistic behaviours that aim at adding a new layer of social meaning".<sup>77</sup> Nel suo libro, Kinsui colloca i dialetti giapponesi nella categoria del "linguaggio rurale" presente già nei *gesaku* del periodo Edo, opere letterarie popolari di natura scherzosa dove si ritraevano personaggi secondari che parlavano nei dialetti delle regioni del Kantō o circostanti l'area di Kyōto e Ōsaka e che spesso fungevano da espediente comico; inoltre, l'autore pone questo tipo di linguaggio in contrasto con il cosiddetto *hyōjungo*, ossia la lingua standard ideata dalla metà del periodo Meiji, che vide l'unificazione del giapponese parlato e scritto basato sulle varianti linguistiche dell'area Yamanote di Tōkyō.<sup>78</sup>

Vari sondaggi in Giappone hanno rivelato che nell'immaginario comune sono associati immagini e comportamenti specifici ai parlanti che usano il dialetto nella loro vita quotidiana, che potremmo considerare veri e propri stereotipi: ad esempio, i parlanti dei dialetti del nord del Giappone sono visti come "sempliciotti" o "poco eleganti", quelli del Giappone occidentale come "divertenti" ma anche "paurosi" (il dialetto del Kansai è spesso usato in televisione sia in programmi comici sia in film sulla

---

<sup>75</sup> ROBERTSON, *Script choice...*, cit., p. 157.

<sup>76</sup> *Ibidem*.

<sup>77</sup> Patrick HEINRICH, "After Language Standardization: Dialect Cosplay in Japan", in Nicola McLelland e Hui Zhao (a cura di), *Language Standardisation and Language Variation in Multilingual Contexts: Asian Perspectives*, Bristol, Blue Ridge Summit: Multilingual Matters, 2022, p. 293.

<sup>78</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., pp. 33-39.

criminalità organizzata, scelta dovuta all'alto numero di gruppi Yakuza a Ōsaka e dintorni), e infine quelli dei dialetti della zona intorno a Tōkyō come “noiosi” e “distaccati”.<sup>79</sup> Questo aspetto è stato riportato anche da Kinsui, specialmente per quanto riguarda i dialetti del Kansai, dove alle caratteristiche già citate sono aggiunte anche alcune particolarmente dispregiative come “avaro” “volgare” o persino “mafioso”.<sup>80</sup>

Come accennato, Remo e Volpolo non sono gli unici NPC a essere caratterizzati da una parlata dialettale nei vari capitoli della saga: altri usano infatti tipiche espressioni provenienti da diversi dialetti giapponesi delle prefetture più disparate, sebbene sia importante ribadire che nella versione inglese non è stato adottato lo stesso approccio. Si è deciso tuttavia di prendere in considerazione solamente due personaggi, al fine di esaminare anche quanto gli stereotipi sopra riportati corrispondano alla caratterizzazione effettiva del personaggio.



**Immagine 11.** NPC di nome Remo come appare in *Animal Crossing: New Horizons* (2020).

Remo (Kappei in giapponese, Kapp'n in inglese) è uno degli *yōkai* presenti nella serie, oltre a Volpolo e Tom Nook: il suo aspetto è infatti quello di un *kappa*, famoso *yōkai* del folclore giapponese, sebbene nelle versioni localizzate sia una semplice tartaruga. È presente come uno dei personaggi principali sin da *Dōbutsu no Mori+* (2001), e la sua funzione è quella di trasportare il giocatore: guida inizialmente una piccola barca di legno per portare chi gioca su un'isola dove è possibile ottenere oggetti non reperibili nel proprio villaggio; in *Wild World* e *City Folk* guida rispettivamente un taxi e un autobus, per infine tornare in *New Leaf* e *New Horizons* al suo ruolo originale di marinaio che rema dall'isola principale a quelle secondarie.<sup>81</sup>

Il suo nome in giapponese deriva proprio dal termine *kappa* (letteralmente “bambino di fiume”). Il nome inglese, simile alla parola *kappa*, è allo stesso tempo molto probabilmente una pronuncia storpiata del termine “captain” (capitano), ipotesi avvalorata dal fatto che spesso il personaggio usi un gergo riconducibile alla parlata tipica dei marinai o dei pirati nell'immaginario collettivo, quali

<sup>79</sup> HEINRICH, “After Language...”, cit., pp. 289-290.

<sup>80</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., p. 50.

<sup>81</sup> Animal Crossing Wiki, *Kapp'n*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Kapp%27n>, ultimo accesso: 07/02/2023.

“ahoy” o l’arcaico “ye” che sostituisce il pronome personale inglese “you”;<sup>82</sup> questa caratterizzazione è invece assente in italiano. Infine, il suo nome italiano si riferisce allo strumento usato per spostare un’imbarcazione, un nome adatto soprattutto per il primo gioco, dove manovra una piccola barca tenendo in mano un remo di legno, ma che perde tuttavia il riferimento nei giochi successivi, dove Remo si trova alla guida di un veicolo o su una barca a motore.

Remo è noto per i canti marinareschi incentrati sulla sua vita da marinaio e sul suo amore per le donne, e da *New Leaf* in poi sulla sua nuova famiglia, che intona ogniqualvolta sia avvii la *cutscene* che lo vede intento a manovrare la barca durante il breve viaggio. La localizzazione di una delle sue molte canzoni presenti in *New Horizons*, in questo caso un canto dedicato alla figlia Romina riportato nella tabella qui sotto, è un chiaro esempio di *transcreation*: la versione inglese è in rima a differenza di quella giapponese, (e, a sua volta, l’italiano inserisce una rima nell’enunciato finale) e per questo motivo è stato necessario modificare delle frasi, pur mantenendo il senso della canzone.

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
めに入れてもイタクねえ かわいいオラのむすめよ ウミとイクラにエビとカニ きゅうりもたべてわがむす め	I love me li'l girl, she's me pride an' joy. Can ye guess her first word? It was “ahoy!” She's grown to love the sea. Oh, she is just like me! Ties the knots at the docks, makes me so happy!	Mia figlia è la luce dei miei occhi. Il mio vanto e il mio orgoglio. Quando uscì dalla pancia di mamma la prima parola che pronunciò fu... “gamberetto”! Oh mia cara e bella bambina, da quando sei nata, sempre tanto ti piacque l’orata impanata.

Come accennato, in *City Folk* Remo è un autista che si occupa di portare il giocatore in città. Questa è una delle sue frasi di saluto, rivolta in questo caso a un personaggio maschile appena salito sull’autobus:

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
・ ・ ・なあ、お兄ちゃん オメエもしかして、こない だひっこしてたヤツだ	...Well ahoy there, matey. Ye gots a familiar face... Yar, an't ye the lad that moved to town a time ago? So I takes it... this be	Ehilà, marinaio! La tua faccia non mi è nuova... Non sei forse quello che si è trasferito qui da poco? E quindi questo è il tuo

<sup>82</sup> *Ibidem.*

<p>が？・・・ってコト  は・・・街に行くの、初め  てだべな？(se si dà una  risposta positiva) へ へ  ッ・・・まあ、まあ！オラ  なんか相手にそんなツツパ  んでねえよ！</p>	<p>yer maiden voyage to the city?  (se si dà una risposta positiva)  Yar har har! Ho, I knew it! Yer  like a fresh minnow, awigglin'  into the net o' the city fer the  first time!</p>	<p>primo viaggio nella grande  città? (se si dà una risposta  positiva) Ah ah AH! Ci avrei  giurato! Hai la faccia di quello  che non sa che pesci pigliare!</p>
--	---	--

Tra le espressioni dialettali rilevate si nota *dabe*, l'equivalente di *deshō*, che indica una congettura, originaria della regione del Tōhoku, ma diffusa anche in Hokkaidō.<sup>83</sup> Sebbene non presente nel dialogo, Remo è solito usare anche *-tekunro*, espressione dialettale della prefettura di Saitama oggi non molto diffusa, che indica una richiesta e che equivale pertanto a *-shitekudasai* nel giapponese standard.<sup>84</sup> Si rilevano le stesse particolarità della prima tabella nell'inglese, dove Remo parla come un pirata, chiamando il giocatore “a fresh minnow”, una specie di pesce d'acqua dolce.

Come riportato in precedenza, dai vari sondaggi svolti sulla popolazione giapponese è emerso che i parlanti dei dialetti del nord del Giappone siano visti come “sempliciotti” o “poco eleganti”: questo stereotipo potrebbe valere anche per Remo, in quanto egli è un semplice marinaio che ama parlare del mare e della sua famiglia; tuttavia, questo aspetto non costituisce una parte importante della sua caratterizzazione, né viene evidenziato di continuo nel gioco a differenza di Volpola, e di conseguenza potrebbe trattarsi più di una semplice scelta di conferire al personaggio una diversa connotazione.

<sup>83</sup> Kokoro, *watashitachi ga wakaranakatta Tōhokuben*, in “Kokoro”, 2022, [https://www.kokoro-vj.org/ja/post\\_20945#](https://www.kokoro-vj.org/ja/post_20945#), ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>84</sup> Neko, “*Suki*” o *imi suru hōgen ga, zenkoku 47 todōfuken de zenbu chigattete zenbu suki*, in “TripEditor”, 2021, <https://tripeditor.com/428135/2>, ultimo accesso: 07/02/2023.



**Immagine 12.** NPC di nome Volpolo come appare in *Animal Crossing: New Horizons* (2020).

Oltre a Remo, il secondo NPC che si contraddistingue per l'uso del dialetto è Volpolo (Tsunekichi in giapponese, Redd, ma anche Crazy Redd o Jolly Redd, in inglese). Il suo aspetto ricorda chiaramente quello di una volpe, sebbene, proprio come Remo e Tom Nook, sia nella versione originale un *kitsune*, uno degli *yōkai* più noti, ritratto in molti racconti sia come benevolo che come un ingannatore. Nei giochi principali è un mercante che visita occasionalmente il villaggio o l'isola del giocatore e che vende opere d'arte, tra le quali quadri di famosi artisti o sculture classiche aggiungibili alla collezione del museo, e mobili rari. Il suo essere un *kitsune* non si ferma solo al suo aspetto, ma è una parte centrale della sua personalità: infatti, spesso cerca di truffare vendendo anche opere d'arte false a prezzo alto che non possono essere né rimborsabili né esposte nel museo, e molte sue linee di dialogo fanno intendere che in realtà le sue intenzioni siano solamente quelle di arricchirsi, nonostante il tono affabile e l'apparente gentilezza con la quale si offre di fare persino degli sconti al giocatore, che chiama suo "cugino". Il gioco non rende difficile capire che interagire con questo personaggio potrebbe essere pericoloso: ad esempio, nella versione europea e americana del primo *Animal Crossing* (2001), Volpolo possiede una tenda sulla quale è scritto "mercato nero", dove "nero" è sbarrato grossolanamente con una x, mentre in quella giapponese presenta la parola *yami*, che ha tra i suoi significati anche quello di "mercato nero" o "clandestino". Volpolo è presente in tutti i giochi della saga, e il suo ruolo di mercante è pressoché lo stesso: generalmente, prima di poter accedere alla sua bottega, è necessario pagare una certa somma o ottenere una sorta di parola chiave.

Il suo nome in inglese potrebbe derivare dal colore rossiccio del suo pelo; secondo una delle wiki più autorevoli su *Animal Crossing*, tuttavia, esso è un riferimento al demone "Rubicondo pazzo" che appare nei canti XXI e XXII dell'*Inferno* nella *Divina Commedia* di Dante Alighieri.<sup>85</sup> A un'osservazione più attenta risulta un'ipotesi molto probabile, in quanto il canto è ambientato nell'ottavo cerchio dell'*Inferno*, detto "Malebolge", dove i dannati erano in vita immischiati in affari fraudolenti; e nella versione in lingua inglese del 2001 de *La Divina Commedia Dante's Divine Comedy: As Told for Young People* del traduttore Joseph Tusiani, il nome di questo demone è per

---

<sup>85</sup> Nookipedia, Redd, in "Nookipedia", <https://nookipedia.com/wiki/Redd>, ultimo accesso: 07/02/2023.

l'appunto "Crazy Red". Successivamente, il suo nome in italiano deriva come intuibile dalla parola volpe, e si focalizza quindi sul suo aspetto: tuttavia, è allo stesso tempo doppiamente efficace in quanto, sebbene il riferimento alla sua natura losca sia più velato, il giocatore potrà immaginare sin da subito la sua personalità in quanto anche in Italia, specialmente nelle favole per bambini, ci si riferisce alla volpe come a un animale astuto (basti pensare al detto "furbo come una volpe"). Infine, in giapponese il nome è un'unione di *kitsune* e *kichi*, una parola dal significato di "fortuna" comune in molti nomi giapponesi.

Volpolo arricchisce i suoi discorsi di espressioni tipiche del dialetto del Kansai (*Kansaiben*), termine con il quale ci si riferisce in generale ai dialetti parlati nella regione del Kansai, come i dialetti di Kyōto e Ōsaka. Di seguito è stata riportata una delle frasi pronunciate da Volpolo in *Animal Crossing: City Folk*, nel momento in cui il giocatore mostra interesse per una delle sue opere d'arte in vendita:

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
いや～、おおきに！お客さん、ほんまええ買い物しはりましたわ～！よかったら他のものじっくり見てってくださいよ！	Ah ha! Cousin, Cousin! You will NOT be sorry with this one, and that's a Crazy Redd guarantee! Please! Take a look around! Let ol' Redd know if anything else strikes your fancy!	Ah-ha! Cugino, cugino! NON ti pentirai di questo acquisto. Parola di Volpolo il Pazzo! Prego! Dai pure un'occhiata in giro! Fammi sapere se qualcos'altro ti colpisce!

In questa frase sono presenti nell'originale ben cinque elementi riconducibili al dialetto del Kansai. Innanzitutto, *ōkini*, traducibile come "grazie", espressione diffusa principalmente a Kyōto al posto dello standard *arigatō*, sebbene a Ōsaka e Kōbe appartenga più al linguaggio degli anziani. *Honma* è poi un altro modo di dire tipico di questo dialetto, ed è l'equivalente di *hontō* (davvero). Successivamente si nota *ee* (dall'aggettivo standard *ii*, "buono") che in questo caso mantiene il suo significato letterale, ma che può assumere anche una sfumatura negativa in base al contesto. O ancora, l'onorifico *-haru*, in questa frase collegato al verbo *suru*, usato per riferirsi ai superiori ma più spesso tipico di situazioni non necessariamente formali, in quanto il dialetto del Kansai è generalmente considerato meno formale del giapponese standard.<sup>86</sup> Infine *wa*, particella di fine frase usata

<sup>86</sup> D. C. PALTER, Kaoru SLOTSVE, *Colloquial Kansai Japanese: The Dialects and Culture of the Kansai Region*, Singapore, Tuttle Publishing, 2006, pp. 25-32.

esclusivamente da donne e che aggiunge enfasi alla frase, che tuttavia perde nel dialetto la connotazione di genere.<sup>87</sup>

Il fatto che Volpolo sia una figura poco raccomandabile, ma che provi a nascondere questo suo aspetto con un'insolita amichevolezza, viene mantenuto in tutte le versioni (non solo in quelle qui analizzate) in quanto si tratta, come accennato, dell'aspetto più rilevante di questo personaggio. Tuttavia, la localizzazione inglese ha scelto di non conferire a Volpolo alcuna cadenza dialettale, in quanto collegare un dialetto all'immagine negativa del personaggio avrebbe probabilmente creato delle controversie, specialmente in un gioco rivolto soprattutto a un pubblico giovane. Un elemento in comune dell'inglese e dell'italiano è, oltre all'assenza di cadenza dialettale, il rivolgersi al giocatore vedendolo come parte della sua famiglia, ma si tratta naturalmente di un semplice appellativo, in quanto tra Volpolo e l'avatar del giocatore non esiste alcun rapporto di parentela.

L'avarizia di Volpolo riflette uno degli stereotipi rilevati da Kinsui, in particolare quello che vede i parlanti del dialetto del Kansai come "avari" e "imbroglianti", stereotipo che secondo lo studioso si sarebbe originato già a partire dalla fine del periodo Edo in opere letterarie quali il *Tōkaidōchū Hizakurige* (A cavallo delle gambe lungo il *Tōkaidō*, 1802-1822) dello scrittore Jippensha Ikku (1765-1831) o nel romanzo *Ukiyoburo* (Il bagno del mondo fluttuante, 1809-1813), scritto da Shikitei Sanba (1776 -1822), dove i protagonisti osservano più volte la spiccata avarizia e la mancanza di ospitalità verso i forestieri da parte degli abitanti di Kyōto e Ōsaka.<sup>88</sup> Se da una parte questo fattore potrebbe riflettere la volontà degli sviluppatori di riprendere uno stereotipo ormai radicato nell'immaginario giapponese, dall'altro si tratta tuttavia di un caso isolato, in quanto è doveroso notare che in realtà altri NPC nei giochi adottano elementi lessicali tipici del dialetto del Kansai, ma sono privi delle accezioni negative sopra elencate, oppure se ne distaccano: è il caso di Filomena (nome originale Asami), una delle sorelle Ago e Filo che confezionano vestiti per il giocatore, personaggio estremamente timido e silenzioso che incarna quindi l'esatto contrario dello stereotipo che vede i parlanti del Kansai come persone loquaci ed espansive.

---

<sup>87</sup> PALTER, SLOTSVE, *Colloquial...*, cit., p. 67.

<sup>88</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., pp. 51-52.

### 2.3.4 Il *rōjingo*



**Immagine 13.** NPC di nome Tortimer come appare in *Animal Crossing: New Horizons* (2020).

Un'altra categoria ricorrente dello *yakuwarigo* riscontrata in *Animal Crossing* è il *rōjingo*, il linguaggio degli anziani. L'unico personaggio appartenente a essa è Tortimer (Kotobuki in giapponese, Tortimer in inglese), visibile nell'immagine 13, un NPC presente in ogni gioco della serie a partire da *Dōbutsu no Mori+* (2001). Fino ad *Animal Crossing: New Leaf* (2012), dove afferma di essere in pensione, era il sindaco del villaggio dove il giocatore si sarebbe trasferito; era inoltre possibile interagire con Tortimer solamente durante le festività o i tornei, durante i quali consegnava trofei o regali speciali, mentre negli ultimi due capitoli è possibile trovarlo su un'isola separata. Il suo aspetto è quello di una vecchia tartaruga con una barba bianca e un bastone, ed è l'unico personaggio di questa specie presente nella saga.<sup>89</sup>

Il suo nome in lingua originale riprende la parola giapponese *kotobuki*, che vuol dire “longevità”, poiché le tartarughe sono animali noti per la loro lunga vita. Inoltre, fino a *New Leaf* poteva accadere che gli altri NPC si riferissero a lui come *sonchō*, che significa letteralmente “sindaco del villaggio”. Il suo nome in inglese potrebbe invece essere un composto delle parole “tortoise”, ossia tartaruga di terra, e “Mortimer”, un nome proprio maschile.<sup>90</sup> In questo caso la localizzazione italiana ha aderito a quella inglese lasciando immutato il nome; tuttavia il rimando al nome proprio non è immediato per chi non conosca la lingua inglese.

Il linguaggio di Tortimer contiene elementi appartenenti al linguaggio degli anziani, affermatosi come tale nella seconda metà del periodo Edo, che riprende parole appartenenti al dialetto del Kansai dell'epoca, detto *kamigatago*.<sup>91</sup> Il *rōjingo* è prettamente associato a personaggi maschili, anche se esiste una sua sottocategoria detta *obasango* con la quale si indicano le stesse espressioni caratteristiche adottate dalle donne anziane nel loro modo di parlare.<sup>92</sup> Inoltre, sono spesso

<sup>89</sup> Animal Crossing Wiki, *Tortimer*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Tortimer>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>90</sup> *Ibidem*.

<sup>91</sup> KINSUI, *Yakuwarigo shōjiten*, cit., p. x.

<sup>92</sup> *Ibidem*.

rintracciabili figure di professori (*hakase*) che usano il *rōjingo*, come nel già citato manga *Tetsuwan Atomu* o nella famosa serie *Pokémon (Poketto Monsutā)*, rispettivamente nelle figure del professor Ochanomizu e del professor Ōkido: per questo motivo, esiste una ulteriore categoria secondaria chiamata *hakasego*. Le due figure di professore e uomo anziano possono sembrare intercambiabili, in quanto entrambe adottano lo stesso linguaggio e appaiono come uomini anziani con capelli grigi o completamente calvi, a volte persino con una gobba; tuttavia, pur essendo lo *hakasego* un tipo di *rōjingo*, il primo presenta a volte l'uso del pronome *wagahai*, assente invece in rappresentazioni di uomini anziani, che si contraddistinguono al contrario per la loro saggezza e per il ruolo da guida nei confronti del protagonista, ma anche per essere semplicemente senili.<sup>93</sup> Tortimer rientra in questa caratterizzazione non solamente per il linguaggio usato, ma anche nell'aspetto e nel ruolo: è infatti autoritario e accompagna, nei primi capitoli, il giocatore nei primi momenti di gioco istruendolo sulla vita nel villaggio, ma non manca di mostrare un lato più debole con ricorrenti commenti relativi alla sua età avanzata. È possibile notare le particolarità del linguaggio di Tortimer nella tabella sottostante, che riporta la sua presentazione al giocatore nella nuova espansione di *New Horizons*:

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
改めて、自己紹介をさせて もらう・・・ワシの名は コトブキじゃ！お前さん は・・・(nome del giocatore) というのか！どうかよろし くのう！ワシもずいぶんと 歳をとったが、まだまだ若 いもんには負けちゃおら ん！現役で宅配サービスを やっ取るよ [...] 必要なとき	I don't know if you caught the name earlier, but I'm Tortimer. And you are? (nome del giocatore)? It's a pleasure to meet you, (nome del giocatore). Now, Contrary to what some of the youngins might think, there's still a bit of get-up-and-go under this shell. Could a fossil run a delivery a delivery service? No, it could not! Heh heh HOORF! [...] Anyhoo, you swing by whenever you like, sprout!	Se ti è sfuggito il mio nome, sono Tortimer. Con chi ho il piacere di parlare? Ah, (nome del giocatore)? Lieto di conoscerti. Orbene! Nonostante certi giovinastri non la pensino così, sotto questo guscio sono ancora piuttosto arzilla. Altrimenti come potrei gestire la mia attività? Non potrei, te lo dico io! Ah ah ah! [...] In ogni caso, passa a trovarmi, giovincello!

<sup>93</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., pp. 6-7.

はいつでも声をかけておくれ！		
----------------	--	--

Nella linea di dialogo giapponese è rintracciabile un insieme di idioletti collegabili al *rōjingo*: innanzitutto, il pronome di prima persona *washi* come sostituto di *watashi* e l'espressione *ja* al posto della copula *desu*. Successivamente, la particella finale *nō* e l'uso di *oru* come variante del verbo *iru*; infine, la contrazione *-toru* che sostituisce la forma umile *-te oru*.<sup>94</sup> Vediamo come non esista un esatto corrispettivo che marchi il *rōjingo* all'infuori della versione giapponese: per ovviare a questo problema, l'inglese tende dunque a riprodurre la parlata di Tortimer con stereotipi associati al linguaggio degli anziani. Esempi evidenti sono classici termini che nei media vengono associati proprio a questa fascia di età avanzata, come “youngins” per riferirsi ai giovani.

Adottando la stessa strategia dell'inglese e avvalendosi dunque di un registro linguistico equivalente, l'italiano ha impiegato termini ora in disuso come “orbene”: infatti, come nota Lorenzo Filipponio, “da un punto di vista linguistico e sociolinguistico l'interesse per i parlanti anziani si limita al loro essere latori di forme linguistiche più conservatrici”.<sup>95</sup> Tortimer fa poi riferimenti alla sua vecchiaia, chiamando sé stesso “un fossile”, ma ribadisce allo stesso tempo che sia ancora “arzilla” (e quindi abbia ancora un ruolo attivo nella società), termine in italiano legato proprio agli anziani ancora pieni di vivacità.

### 2.3.5 Lo *onē kotoba*



**Immagine 14.** NPC di nome Griffa come appare in *Animal Crossing: New Leaf* (2012).

Griffa (Gurēsu in giapponese, Gracie in inglese) è una giraffa che lavora come stilista. In *City Folk* e *New Leaf* possiede un negozio personale dove vende la sua linea di vestiti, oltre che i mobili più costosi nell'intera serie, chiamato *Griffe di Griffa* in italiano, *Gureishī Gurēsu* in lingua originale e

<sup>94</sup> KINSUI, *Virtual Japanese...*, cit., p. 4.

<sup>95</sup> Lorenzo FILIPPONIO, “La dimensione sociale del linguaggio della terza età”, G. Pinna, H.G. Pott (a cura di), *Senilità. Immagini Della Vecchiaia Nella Cultura Occidentale*, Alessandria, Edizioni Dell’Orso, 2011, p. 64.

*GracieGrace* nella versione inglese. È conosciuta tra gli abitanti per il suo carattere deciso e schietto, in quanto non manca di criticare aspramente il modo di vestirsi del giocatore e sminuire gli abitanti. È anche possibile ottenere rari oggetti di vestiario o mobili interagendo con questo NPC, ma solo se si supera con giudizio positivo un test nel quale bisogna vestirsi seguendo un preciso stile da lei richiesto, ed evitando di fallire più di tre volte.<sup>96</sup>

In giapponese il suo nome deriva probabilmente dal nome femminile Gracie, una variante di Grace, traducibile con “eleganza” o “grazia”, un chiaro riferimento all’eleganza attribuita al personaggio; lo stesso nome è stato utilizzato nella localizzazione inglese, dove il significato rimane immutato. Nella localizzazione italiana l’elemento riconducibile all’eleganza di Griffa passa in secondo piano, dove è invece data rilevanza alla sua professione: sebbene il termine “griffa” abbia diversi significati, deriva in questo caso da “griffe”, che nel linguaggio della moda indica la firma dello stilista impressa su un capo d’abbigliamento.<sup>97</sup> Il nome italiano è doppiamente evocativo in quanto non specifica solamente la sua appartenenza al mondo della moda, ma ha anche una somiglianza fonica con la parola “giraffa”, la specie alla quale appartiene questo personaggio.

È interessante notare il cambiamento avvenuto nel genere di Griffa nella localizzazione europea e americana, sin dal primo capitolo della saga e presente ancora oggi. Si può considerare un caso analogo a quello dell’NPC di nome Sahara, che tuttavia presenta motivazioni ben diverse. Essa è infatti di genere femminile in tutte le versioni (inclusa quella italiana) eccetto che per quella giapponese e coreana, dove è raffigurata come di genere maschile. Inoltre, alcuni dialoghi con gli abitanti nei vari giochi lasciano intendere che Griffa sia un nome d’arte, e che in realtà si chiami Nabenosuke (*suke* è un suffisso comune nei nomi giapponesi maschili).<sup>98</sup> È anche definito un “okama” da una delle wiki a riguardo, termine dalle molte sfumature che indica un uomo transessuale o che indossa vestiti che nella società sono considerati femminili. Tuttavia, il termine è generalmente visto come problematico da molti attivisti per i diritti dei gay in Giappone, in quanto, tra i vari significati, ne possiede diversi negativi che vedono gli *okama* come uomini travestiti “effeminati” e quindi non conformi alle norme di genere, o anche come legati al mondo della prostituzione e di conseguenza malvisti dalla società.<sup>99</sup> Il suo interesse per il mondo della moda acquisisce quindi una più sottile

---

<sup>96</sup> Animal Crossing Wiki, *Gracie*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Gracie>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>97</sup> Treccani, *griffe*, in “Treccani”, <https://www.treccani.it/vocabolario/griffe/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>98</sup> Animal Crossing Wiki, *Gracie*...

<sup>99</sup> LUNSING Wim, “The politics of okama and onabe: uses and abuses of terminology regarding homosexuality and transgender”, in Mark McLelland e Romit Dasgupta (a cura di), *Genders, Transgenders and Sexualities in Japan*, Oxford, Routledge, 2005, pp. 81-91.

sfumatura assente nelle versioni dove è di genere femminile (e dove quindi si limita a essere una stilista altezzosa) in quanto nasce proprio dal fatto che pratici il *crossdressing*.<sup>100</sup>

A un primo sguardo, si potrebbe dire che al tempo la decisione di cambiare il genere di Griffa fuori dal Giappone sia derivata forse dalla necessità di adattare il gioco a un pubblico straniero soprattutto giovane che, a differenza di quello giapponese, non avrebbe ritenuto accettabile la presenza di riferimenti all'omosessualità e al transgenderismo; elementi che invece trovano ampio spazio, anche a scopo umoristico, in *manga*, *anime* e videogiochi e che pongono spesso un problema al momento di localizzare, in quanto celano il rischio di aumentare la fascia di età target del gioco e di conseguenza di ridurne le vendite.<sup>101</sup> Si tratta tuttavia di una congettura, in quanto potrebbe anche essere scaturita dal fatto che quella di Griffa sia una rappresentazione piuttosto caricaturale dell'omosessualità o del transgenderismo, reputata inaccettabile per il pubblico "occidentale". Infine, questo non è un caso isolato, in quanto si registrano vari casi di personaggi transgender il cui genere è stato alterato per conformarsi all'aspetto o al modo di parlare, oppure a cui sono state modificate intere linee di dialogo. Tra questi, Francesca Di Marco nota, ad esempio, come nel gioco *Paper Mario: Il portale millenario* (2004) ci sia un trio di sorelle detto "Trisdombra", che fungono da antagoniste di Mario: al fine di mantenere il gioco adatto a un pubblico dai tre anni in su, si è evitata qualsiasi menzione al fatto che una di esse sia transgender nella versione inglese, aspetto che tuttavia è stato mantenuto in italiano modificando leggermente il dialogo.<sup>102</sup>

L'identità di Griffa è fondamentale per comprendere il perché del suo modo di parlare, visibile nella tabella sottostante che contiene un dialogo attivatosi in *Animal Crossing: City Folk* (2008) durante la prima interazione con il personaggio all'interno del suo negozio.

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
<p>あら、なあに？ミーがダレ            なのかかわって声かけたワ            ケ？ミーはこのショップの            オーナーでもあり・・・            ここにならぶ作品すべてを</p>	<p>Oh, who's this now? Let me            guess, you saw me here and            decided to come and chat, non?            This shop here, this bastion of            high fashion, is my oasis from            bad turtlenecks and tacky            trousers. Every finely crafted            work of wearable art you see</p>	<p>Oh, chi va là? Fammi            indovinare: mi hai visto qui e            hai deciso di entrare per            chiacchierare con me, eh?            Questa boutique è il regno            dell'alta moda, una vera oasi di            stile contro la banalità            quotidiana. Ogni capo è</p>

<sup>100</sup> Nookipedia, *Gracie*, in "Nookipedia", <https://nookipedia.com/wiki/Gracie>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>101</sup> MANGIRON, "The Localisation of Japanese...", cit., p. 13.

<sup>102</sup> Francesca DI MARCO, "Cultural Localization: orientation and Disorientation in Japanese Video Games", *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5, 2007, pp. 4-5.

<p>デザインする、カリスマデザイナーのグレースよ</p> <p>いそがしい合間をぬって、たまにこうしてショップに顔出すの</p> <p>ミーの作品をどんな人が求めているのかりサーチしたり・・・お客様のファッションからトレンドをチェックするのも、オーナーで、デザイナーのミーの大事なお仕事ですもの</p> <p>アナタも、ミーの作品にふさわしいイケメン目指してセンスをみがいてね</p>	<p>was designed by Gracie. Which is to say, moi. Yes, I make a point of finding the time in my busy schedule to slip down to my shop every so often. It's a wonderful chance to mingle with my customers and see who's wearing my most chic designs... Along the way I get to pick the latest trends from what my fabulous customers wear. Always show up looking sharp, honey. Someday, you may become stylish enough to wear my work.</p>	<p>finemente rifinito e ogni dettaglio minuziosamente curato. Le collezioni sono disegnate dalla mano di un'ineguagliabile artista, Griffa. Oui, c'est moi. Ebbene sì, fra tanti inderogabili impegni, trovo un varco nella mia agenda per passare in boutique. Sai, è estremamente divertente star qui a osservare i miei clienti e vedere chi è il più chic... A volte, traggio ispirazione persino da alcuni di loro, così eccentrici, così originali... Anche tu, guardati bene intorno, tesoro. Un giorno potresti imparare a vestirti come si deve.</p>
---	---	---

In questo discorso è evidente sin da subito l'uso ricorrente di elementi tipici del linguaggio femminile nel giapponese. Primo tra tutti, l'esclamazione di sorpresa *ara* tipica di quando si rimane colpiti da qualcosa di inaspettato.<sup>103</sup> Successivamente, la particella finale *yo* dopo un sostantivo con emissione della copula *da* (se dopo un verbo, l'espressione diventa invece tipica del linguaggio maschile), la particella *no* a fine frase, l'espressione *desumono* equivalente a *desukara* per descrivere una causa, e infine il pronome *anata* per rivolgersi all'interlocutore, usato prevalentemente da donne.<sup>104</sup>

Non sarebbe propriamente corretto, tuttavia, limitarsi a definire il linguaggio di Griffa semplice linguaggio femminile (*onna kotoba*) sebbene, come si è avuto modo di vedere, il personaggio sia

<sup>103</sup> Nihon kokugo daijiten, *ara*, in "Kotobank", <https://kotobank.jp/word/%E3%81%82%E3%82%89-427730>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>104</sup> KUROSU Risako, "Onna kotoba otoko kotoba no kenkyū - sai to hensen", *Nihon bungaku*, 104, 2008, pp. 191-193.

effettivamente di genere femminile nelle versioni localizzate. In giapponese, infatti, si tratta di linguaggio femminile adottato da un uomo e prende il nome di *onē kotoba*, dove *onē* può significare sia “sorella maggiore” sia un uomo che adotta comportamenti associati alle donne, assumendo di conseguenza un significato affine a quello di *okama*. Il termine *onē* è usato soprattutto nella comunità gay giapponese, ma è anche discusso ampiamente nei media giapponesi per raffigurare uomini che adottano un abbigliamento, un comportamento e un linguaggio femminile, trascendendo di conseguenza le norme di genere pur facendone uso.<sup>105</sup> Francesco Vitucci definisce il linguaggio *onē* come “a speech characterized by a sarcastic and crude tone and by the use of sexually connotated words that contribute to frequent diagenetic shifts and a mix within the masculine-feminine spectrum”.<sup>106</sup>

La ricerca svolta a riguardo si focalizza perlopiù su impressioni o analisi condotte nell’ambito dei varietà televisivi o nei film. Kawano Ayami analizza ad esempio questo modo di parlare prendendo in esame due categorie: le celebrità *onē tarento* in televisione, e i personaggi *onē* in opere di fantasia come romanzi, *manga* o film. Nella prima categoria, la studiosa riscontra in particolare l’uso del pronome *boku* per uomini non travestiti (oltre a *atashi* e *watashi*), mentre nella seconda l’uso esclusivo di *atashi* e *watashi*, dimostrando quindi come l’immagine stereotipata dei personaggi *onē* venga rafforzata dagli autori e dal pubblico delle opere di fantasia, a differenza della realtà dove essi mostrano una maggiore variazione e attingono al linguaggio femminile come a una risorsa per aggiungere carattere al proprio personaggio.<sup>107</sup>

Così come per le altre categorie del linguaggio di ruolo, la traduzione di un dialogo contenente *onē kotoba* può rivelarsi difficoltosa, a causa delle differenze di sintassi e della mancanza della varietà di pronomi e suffissi presenti invece in giapponese; sono inoltre inevitabili delle perdite in traduzione a causa dei molti pronomi di prima persona strettamente femminili come *atai* o *uchi*, che in inglese sarebbero resi semplicemente con il pronome personale “I” (ed eventualmente in italiano con “io”, entrambi assenti da connotazioni di genere).<sup>108</sup> Ciò vale anche per l’enunciato riportato, dove i molti elementi del linguaggio femminile sopra analizzati non sono riproducibili e si assiste a una strategia di compensazione da parte della versione inglese, dove il pronome *me* inglese viene sostituito con il francese *moi* (scelta non casuale, considerando l’associazione della Francia al mondo della moda) che conferisce a Griffa un’immagine di raffinatezza ed eleganza; infine si nota l’appellativo affettuoso

---

<sup>105</sup> KAWANO Ayami, “‘Onē’ no kyarakuta no ninshō: Baraeti bangumi to fikushon sakuhin o zairyō ni”, *Centro di studi giapponesi comparati dell’università femminile di Ochanomizu*, 12, 2016, p. 115.

<sup>106</sup> FRANCESCO VITUCCI, “(Re)Inventing the Genre: The Translation of the Onē Kotoba Idiolect in Japanese-Italian Subtitling”, in Stefania Maci e Eleonora Federici (a cura di), *Gender Issues: Translating and Mediating Languages, Cultures and Societies*, Peter Lang, 2021, p. 272.

<sup>107</sup> KAWANO Ayami, “‘Onē’...”, cit., pp. 115-119.

<sup>108</sup> VITUCCI, “(Re)Inventing...”, cit. pp. 272-279.

“honey” (che l’italiano ha reso in “tesoro”) come equivalente di *anata* per riferirsi al giocatore. Si può concludere quindi affermando che sebbene nella localizzazione dal giapponese la personalità altezzosa di Griffa rimanga immutata, si assiste a una perdita inevitabile degli artifici linguistici propri dello *onē kotoba*, e di conseguenza di ciò che rende questo personaggio unico.

### 2.3.6 Personaggi differenti in lingua italiana

Nella saga di *Animal Crossing* sono presenti due NPC che in lingua italiana assumono una diversa caratterizzazione. Si tratta perlopiù di una scelta stilistica, in quanto il cambiamento effettuato nel processo di localizzazione non è necessario ai fini della comprensione, né rende più naturale il dialogo nel linguaggio di destinazione: ci troviamo di fronte a una strategia detta *variation*, da intendersi nel presente caso come “variazione linguistica”, che le due traduttrici e ricercatrici Lucía Molina e Amparo Hurtado Albir propongono come ulteriore tecnica di traduzione in aggiunta alle sette strategie traduttive ideate dai due linguisti francesi Jean-Paul Vinay e Jean Darbelnet nel libro *Stylistique comparée du français et de l’anglais* (Stilistica comparata tra il francese e l’inglese), pubblicato nel 1958. La variazione linguistica da intendersi come strategia traduttiva consiste nella seguente operazione:

To change linguistic or paralinguistic elements (intonation, gestures) that affect aspects of linguistic variation: changes of textual tone, style, social dialect, geographical dialect, etc., e.g., to introduce or change dialectal indicators for characters when translating for the theater, changes in tone when adapting novels for children, etc.<sup>109</sup>

Un esempio di *variation* potrebbe essere quindi la decisione di far adottare a un determinato personaggio, nella lingua *target*, una cadenza dialettale assente nella lingua di partenza, che secondo Carmen Mangiron e Minako O’Hagan può in alcuni casi contribuire a conferire al gioco “a humorous touch that brings it closer to the player”.<sup>110</sup>

Si è ritenuto interessante riportare una breve considerazione sui due NPC di nome Bigodina e Gironio in quanto esempio di libertà nelle scelte di traduzione discusse nel paragrafo 2.2, applicate nello specifico alla localizzazione italiana.

---

<sup>109</sup> Lucía MOLINA, Amparo Hurtado ALBIR, “Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach”, *Meta: journal des traducteurs*, 47, 4, 2002, p. 511.

<sup>110</sup> MANGIRON, O’HAGAN, “Game Localisation: Unleashing...”, cit., p. 15.



**Immagine 15.** NPC di nome Bigodina come appare in *Animal Crossing: new Leaf* (2012).

Il primo NPC degno di nota in quanto esempio di *variation* in traduzione è Bigodina (Kattorīnu in giapponese, Harriet in inglese), un barboncino presente sin da *Animal Crossing: Wild World* (2005) che lavora nel negozio “Shampoo e Champagne”, a sua volta reso come *Byūti Saron* in giapponese e *Shampoodle* in inglese (dall’unione di shampoo e *poodle*, barboncino), che permette di cambiare l’aspetto del giocatore. Il suo nome in giapponese è un accostamento delle parole *katto*, dal verbo inglese *cut*, “tagliare”, e *inu*, per l’appunto “cane” in giapponese, coerente sia con il suo aspetto che con la sua professione, trattandosi di un cane che lavora come parrucchiera. Il suo nome in inglese può essere interpretato come la versione parlata del nome *Henrietta*; infine, il nome in italiano è di facile associazione con la parola “bigodino”, termine molto appropriato considerando la professione del personaggio, al quale si aggiunge il suffisso -ina.<sup>111</sup> Vediamo quindi come, in questo caso, tutte le versioni siano rimaste fedeli all’associazione del personaggio con la sua professione.

Bigodina è un personaggio dal carattere allegro e gentile, caratteristica che si riflette nelle sue linee di dialogo, come possiamo vedere in queste frasi di introduzione che il personaggio pronuncia non appena il protagonista entra per la prima volta nel negozio in *Animal Crossing: City Folk*:

Dialogo giapponese	Dialogo inglese	Dialogo italiano
いらっしゃーい！・・・あら！お客さん、ウチに来るのは初めてよねえ？なりた いアナタに生まれ変わる ビューティーサロン、「ス ピーディ」にようこそ！今 日はヘアスタイルを変えま	Hi there, sugar! This is your first time here, is it? ...Goodness! No need to look like a deer caught in the headlights! I promise not to bite! Welcome to Shampoodle, where we help you express your inner beauty... on the outside! Would you like to change your hairstyle today?	Salve, dolcezza! ... Oh, pev tutte le pevmanenti! Non c’è mica bisogno di fave quel muso da cane bastonato! Su, ci penso io! Allora, è la pvima volta che vieni da me, eh? Benvenuta da Shampoo e Champagne! Qui, noi tvasfovmiamo la bellezza inteviove in... belezza esteviove! Dimmi, bocconcino,

<sup>111</sup> Animal Crossing Wiki, *Harriet*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Harriet>, ultimo accesso: 07/02/2023.

すか？それとも、特殊メイクがいいかしら？	Or maybe you're in the mood for a total makeover?	vuoi cambiave acconciatuvà? O pvefevisci che ti vifaccia il tvucco?
----------------------	---	--

Il cambiamento più evidente è l'aggiunta, in italiano, della cosiddetta erre "alla francese" (definita "r roulé", ossia "erre arrotolata" o più comunemente "moscia"). Nella versione italiana, Bigodina può considerarsi un personaggio stereotipato sotto due aspetti: in primo luogo per il suo modo di parlare, in quanto spesso la erre moscia viene associata a una persona snob e agiata; allo stesso modo, nella cultura popolare i barboncini sono visti come animali da compagnia spesso prediletti da celebrità e ricchi, visione derivata da una vera e propria moda sviluppatasi intorno agli anni cinquanta del secolo scorso che vedeva i barboncini come simbolo di ricchezza ed eleganza, rafforzata da film del periodo come *April in Paris* (Aprile a Parigi) del 1952.<sup>112</sup> Si può notare quindi come la localizzazione italiana abbia deciso di aggiungere questa ulteriore caratterizzazione mantenendo tuttavia il modo affettuoso di rivolgersi al giocatore come nell'inglese, che a sua volta si discosta dal giapponese dove Bigodina usa *okyakusama*, modo gentile per rivolgersi a un cliente. La versione italiana risulta in questo caso più creativa, anche grazie all'aggiunta di esclamazioni ("Oh, pev tutte le pevmanenti!") o appellativi ("bocconcino") che contribuiscono a rendere il personaggio interessante e facile da ricordare.



**Immagine 16.** NPC di nome Gironio come appare in *Animal Crossing: New Horizons* (2020).

Il secondo NPC che presenta una differenza nella versione italiana è Gironio (Haniwakun in giapponese, Lloid in inglese), presente sin dal primo capitolo di *Animal Crossing* (2001): la sua funzione principale è quella di informare il giocatore degli aspetti formali nella gestione del villaggio o dell'isola, ricordandogli ad esempio quanti sono i fondi mancanti per costruire un determinato edificio pubblico e accettando donazioni in stelline. È immobile sul posto e compare solo quando il suo ruolo diventa necessario; il suo unico modo per esprimersi è agitando il corpo, che sembra fatto di argilla. Ciò è comprensibile se si considera il fatto che originariamente Gironio è stato pensato per ricordare un *haniwa*, una delle antiche figure di terracotta dalle molteplici forme prodotte nel periodo

<sup>112</sup> Jennifer Grayer MOORE, *Fashion Fads through American History: Fitting Clothes into Context*, Santa Barbara, Greenwood, 2015, p. 269.

Kofun, che fungevano da oggetti funerari. Il riferimento alla sua funzione originale è presente anche nelle versioni coreane e cinesi poiché entrambe le culture posseggono oggetti con funzioni analoghe; naturalmente, nelle altre versioni questa accezione non poteva rimanere in quanto si presuppone che, per comprendere il riferimento, il giocatore possieda una conoscenza minima di questa pratica, soprattutto nel contesto giapponese. Pertanto, in lingua inglese e italiana si è preferito definire questo personaggio un “Giroide” (Gyroid in inglese), che nel gioco è allo stesso tempo un oggetto collezionabile. Nella realtà, un “giroide” è un termine tecnico impiegato nell’ambito della cristallografia, ossia la scienza che studia i cristalli, e non ha quindi alcuna correlazione con la natura del personaggio, essendo presumibilmente un termine inventato. In italiano il suo nome è reso come “Gironio”, mentre come “Lloid” in inglese. Secondo la wiki di *Animal Crossing*, il suo nome inglese potrebbe derivare da una pronuncia giapponese di “Roid”, dove il suono delle lettere “l” e “r” è simile.<sup>113</sup>

Può accadere che più Gironio siano presenti nel villaggio/isola allo stesso tempo, in quanto compaiono ogniqualvolta si avvia la costruzione di un nuovo edificio, per poi scomparire una volta terminata. Questa analisi riguarda in particolare il Gironio presente su un’isola raggiungibile con l’aiuto di Remo in *Animal Crossing: New Leaf* grazie al quale il giocatore può noleggiare diversi oggetti; si tratta di un Gironio diverso dagli altri in quanto unico a subire questa variazione.

<b>Dialogo giapponese</b>	<b>Dialogo inglese</b>	<b>Dialogo italiano</b>
ようこそ いらっしゃいま ヒた！島での遊びを盛り上 げる、各種グッズをレンタ ルしておりまヒ！ グッズ の使い方もご案内しており まヒので、お気軽におたず ねくださいまヒ！	Welcome! I lend out a lot of goods so you can have a blast all the way out here on the island! I’ll even tell you how to use them, so don’t hesitate to ask if you need some help, special friend.	Benvenuta! Affitto strumenti, che mestiere ardito! Così potrai fare del tuo soggiorno un vero mito! Non temere mia signora, ogni problema ha una soluzione. Chiedi a me se vuoi una spiegazione!

<sup>113</sup> Nookipedia, *Lloid*, in “Nookipedia”, [https://nookipedia.com/wiki/Lloid#:~:text=Lloid%20\(known%20as%20the%20Gyroid,pronounced%20the%20same%20in%20Japanese](https://nookipedia.com/wiki/Lloid#:~:text=Lloid%20(known%20as%20the%20Gyroid,pronounced%20the%20same%20in%20Japanese), ultimo accesso: 07/02/2023.

In giapponese Gironio si esprime in tono educato, con forme tipiche del linguaggio onorifico *sonkeigo* rivolte all'interlocutore, quali *irasshaimasu*, e l'espressione umile *-teorimasu* appartenente invece al *kenjōgo*. Si caratterizza infine per l'aggiunta della sillaba *hi* all'interno di quella che dovrebbe essere la forma cortese affermativa *-masu*: nel discorso di Gironio *hi* è considerabile un *kyara gobi*, o più nello specifico un *kyara joshi*, trattandosi di una particella a fine frase che non deriva da una forma standard.

In inglese l'accezione onorifica è stata omessa, e Gironio è al contrario affabile e si riferisce a chi gioca con un tono amichevole, perdendo quindi la sua particolare pronuncia e il linguaggio formale. L'italiano opta tuttavia per una caratterizzazione più formale, ritraendo Gironio come umile nell'uso di espressioni quali "umile giroide", e "mio signore" o "mia signora" in base al genere scelto dal giocatore. Inoltre, come si può osservare, nella localizzazione italiana Gironio adotta anche una parlata in rima baciata che riguarda le coppie di parole ardito-mito e soluzione-spiegazione, caratteristica assente sia nelle altre due lingue, sia negli altri Gironio che possono essere presenti nel villaggio/isola.

## 2.4 Conclusioni

In questo capitolo si è cercato di evidenziare alcune scelte di localizzazione all'interno della saga di *Animal Crossing*, con l'intento di rintracciare in primo luogo le categorie del linguaggio di ruolo presenti nei principali NPC, e in secondo luogo di constatare se la versione in lingua inglese sia stata fedele nel mantenimento della caratterizzazione originale, o in caso contrario, quali strategie siano state adottate per trasmettere le stesse peculiarità che contraddistinguono i personaggi. In particolare, durante l'analisi è stato rilevato un totale di quattro categorie principali di *yakuwarigo*, ossia il *katakoto nihongo*, i dialetti regionali, il *rōjingo* e lo *onē kotoba*, alle quali è stato affiancato un approfondimento sui *kuchiguse*, tema considerabile affine allo *yakuwarigo* in quanto utile per meglio delineare la caratterizzazione di un personaggio.

Per quanto riguarda le pratiche di uso del linguaggio di ruolo nella saga di *Animal Crossing*, si nota come i personaggi presi in esame corrispondano per la maggior parte alle caratteristiche e agli stereotipi legati al loro linguaggio, che siano positivi o negativi. Come discusso nel paragrafo 2.3 infatti, lo *yakuwarigo* nasce da stereotipi radicati nella società giapponese, che vengono a loro volta rafforzati dagli autori delle opere di finzione e condivisi con un pubblico che ne sia a conoscenza: l'esempio più evidente è quello di Volpolo, dove al suo dialetto del Kansai vengono correlati in particolare aggettivi quali "avaro" e "imbrogliatore", che mantengono questa accezione nel corso del

gioco in quanto in *Animal Crossing* non si assiste a uno sviluppo dei personaggi essendo, come si è già avuto modo di vedere, un gioco quasi privo di trama. Tra quelli osservati, altri personaggi che corrispondono a uno stereotipo sono Sahara e Gulliver: in entrambi si evince chiaramente la provenienza straniera rispetto agli altri NPC, con l'impiego di un giapponese stentato che vede allungamenti moraiici, usi impropri della grammatica e l'inserimento di parole inglesi nel caso di Gulliver, o un'incongruenza dovuta all'uso misto di linguaggio formale e informale con un risultato quasi comico per il giocatore. Anche quello di Birro può essere considerato un linguaggio di ruolo, in quanto personaggio secondario che si distingue esclusivamente per l'attaccamento alla sua professione.

Tuttavia, non tutti gli NPC che impiegano un linguaggio di ruolo corrispondono alle tipiche caratteristiche legate a esso: ciò vale in special modo per quanto riguarda i dialetti, come descritto anche nel paragrafo 2.3.3. Inoltre, è importante ribadire che la presente disanima non considera la totalità degli NPC di *Animal Crossing*, in quanto si è deciso di adottare un approccio qualitativo escludendo i personaggi che non usano lo *yakuwarigo* e dunque non rilevanti ai fini della ricerca, o facendo una cernita tra quelli che rientrano nella stessa categoria di linguaggio di ruolo. In conclusione, si può affermare che il valersi di dialetti e *yakuwarigo* sia stata probabilmente una volontà da parte degli sviluppatori di creare un gioco variegato, evitando allo stesso tempo di incorrere nel rischio di una ripetitività quasi inevitabile a causa dell'alto numero di personaggi e abitanti.

Passando poi alla transcreazione adottata per i nomi propri in entrambe le versioni tradotte, si è potuto vedere come i localizzatori siano riusciti a escogitare delle soluzioni creative al fine di riprodurre la caratterizzazione dei personaggi. In particolare, nella versione inglese sono stati privilegiati sia nomi propri di persona piuttosto diffusi (come Gracie e Harriet) o nomi con all'interno riferimenti geografici e letterari del mondo esterno al gioco (come nel caso di Sahara, Gulliver e Redd), nomi che rimandano alla specie del personaggio (Tortimer e Kapp'n), e infine nomi che ne indicano la professione (Copper). Nella localizzazione italiana, si riscontrano più casi di nomi che rimandano al ruolo effettivo che il personaggio ha all'interno del *gameplay*: "Remo" si chiama così per via del suo essere un marinaio che trasporta il giocatore da un'isola all'altra, "Bigodina" perché è una parrucchiera, "Birro" in quanto agente di polizia che si occupa della sicurezza, mentre "Griffa" ha questo nome in quanto stilista. Tuttavia, la versione italiana ha optato per adottare gli stessi nomi della versione inglese per quanto riguarda Sahara, Gulliver e Tortimer: se da un lato i nomi Sahara e Gulliver possono adattarsi anche a un pubblico italiano (a qualsiasi giocatore verrebbe in mente il deserto del Sahara, o, anche se forse non immediato, il rimando al protagonista del romanzo *I viaggi*

di *Gulliver*), il nome di Tortimer è forse il meno evocativo, e si potrebbe avanzare come proposta di traduzione alternativa sulla falsariga dell'unione tra specie e nome proprio "Tartugo" (da Tartaruga e Ugo) o, più semplicemente, un nome proprio maschile italiano oggi poco diffuso.

In seguito ai nomi propri si è esaminata la transcreazione inglese dei dialoghi, osservando come anch'essi costituiscano una parte fondamentale nella caratterizzazione dei personaggi in quanto in *Animal Crossing*, dove sono assenti veri e propri sviluppi del personaggio, i dialoghi veicolano nell'immediato le peculiarità di quest'ultimo. Da una parte, si nota come il problema più grande della traduzione del linguaggio di ruolo sia quello di rintracciare una corrispondenza linguistica al fine di trasmettere tutte le sue sfumature a chi fruisce del prodotto: nella maggioranza dei casi, infatti, gli idioletti dello *yakuwarigo* hanno subito una perdita in traduzione inglese e sono stati uniformati in un linguaggio standard. Nello specifico, tutti i pronomi di prima persona singolare che distinguono gli abitanti in base alle loro personalità elencati nel paragrafo 2.3 (*boku*, *watashi*, *atai*, *oira* e così via) sono stati invariabilmente resi con "I"; Gulliver non è più un *seiyōjin* che fatica a parlare un giapponese corretto, ma un semplice marinaio; o ancora, le particelle di fine frase o il pronome *washi* usato da Tortimer la tartaruga risultano intraducibili (sebbene la resa in traduzione di quest'ultimo personaggio sia efficace, in quanto chiunque potrebbe facilmente associare il suo enunciato a un anziano). D'altra parte, alcune scelte stilistiche al contrario arricchiscono la caratterizzazione e donano più personalità agli NPC: è il caso di Kapp'n, l'unica versione dove egli adotta una parlata marinaresca. Per quanto riguarda la versione italiana, essa ha adottato, rifacendosi all'inglese, dei registri linguistici che potessero rendere immediata la caratterizzazione del personaggio al pubblico italiano, apportando tuttavia delle modifiche (come nel caso di Bigodina, che presenta un difetto di pronuncia) per distinguersi dalla versione inglese.

In conclusione, se da un lato sono inevitabilmente andate perse alcune sottigliezze che caratterizzavano i personaggi nell'originale sia nei nomi che nel modo di parlare, dall'altro la squadra di localizzazione ha saputo riprodurre un'esperienza di gioco piacevole che riesce nell'intento di trasmettere la personalità di ciascuno degli NPC esaminati, sia avvalendosi di stereotipi condivisi che sono resi necessari essendo lo *yakuwarigo* stesso fondato su luoghi comuni, sia tramite l'aggiunta di artifici linguistici che, sebbene non fedeli al corpus testuale originale, permettono comunque di creare personaggi avvincenti capaci di intrattenere anche un pubblico non giapponese. Citando lo studioso Lawrence Venuti,

Translation is the forcible replacement of the linguistic and cultural difference of the foreign text with a text that will be intelligible to the target language reader. This difference can never be entirely

removed, of course, but it necessarily suffers a reduction and exclusion of possibilities—and an exorbitant gain of other possibilities specific to the translating language.<sup>114</sup>

Non si rendono necessarie quindi sostanziali modifiche o miglioramenti nella localizzazione dei personaggi riportati, specialmente per Remo e Volpolo, dove l'uso di un dialetto sarebbe probabilmente risultato fuori luogo.

Infine, benché si conti un'elevata quantità di articoli e libri in ambito accademico dedicati al linguaggio di ruolo, sia in lingua giapponese che in inglese,<sup>115</sup> sono poche le opere che analizzano come esso venga reso in traduzione dal giapponese in un videogioco. Il presente elaborato può dunque considerarsi con molta probabilità uno dei primi tentativi di ricerca sullo *yakuwarigo* nella localizzazione inglese della saga di *Animal Crossing*, gli studi a riguardo del quale si focalizzano perlopiù sugli effetti che l'ultimo capitolo ha avuto sui giocatori durante la recente pandemia e, in ambito traduttologico, esclusivamente sul fattore umoristico derivato dai nomi propri e dai giochi di parole. Questa è pertanto un'indagine che fornisce un nuovo punto di vista da integrare alle informazioni raccolte nelle wiki più autorevoli sulla saga, nate in lingua inglese e perciò non contenenti alcuna sezione che esamini il modo di parlare dei personaggi nell'originale in lingua.

La resa dello *yakuwarigo* nel processo di localizzazione rimane dunque un campo di studio ancora in evoluzione: un ulteriore contributo alla ricerca potrebbe essere, sempre in campo traduttologico, quello di analizzare versioni localizzate di videogiochi giapponesi usciti di recente e che non posseggano capitoli precedenti, non solo di “tripla A” come *Animal Crossing* ma anche indipendenti, per vedere se l'uso del linguaggio di ruolo si rivela ancora fondamentale per delineare i personaggi secondari ed esaminare eventuali cambiamenti o costanti nella sua traduzione.

---

<sup>114</sup> Lawrence VENUTI, “The Translator’s Invisibility”, *Criticism*, 28, 2, 1986, p. 18.

<sup>115</sup> Per un'analisi in italiano del linguaggio di ruolo in giapponese, si rimanda a: Lorenzo MORETTI, *L'uso della lingua nei videogiochi: Analisi linguistica delle varietà del giapponese in un episodio della serie videoludica Pokémon*, tesi di Laurea magistrale, Università Ca' Foscari Venezia, 2021.

## Capitolo 3: I giochi di parole in *Animal Crossing: New Horizons*

### 3.1 Introduzione

Nel presente capitolo si svolgerà un'analisi simile al capitolo precedente, in quanto verranno prese nuovamente in considerazione sia l'originale giapponese che la versione localizzata inglese, affiancando a quest'ultima anche la versione italiana. Tuttavia, in questo capitolo ci si focalizzerà in particolare sui giochi di parole e sulle freddure, che, come accennato, appaiono nella parte inferiore dello schermo non appena si cattura un esemplare (vedi immagine 17). Il gioco divide le specie catturabili in tre categorie: insetti, pesci e creature marine. I primi sono catturabili grazie all'uso di un retino, i secondi si trovano nel mare o nei fiumi dell'isola, e le creature marine sono infine ottenibili solamente dopo aver acquistato una muta da sub con la quale immergersi nel mare che circonda l'isola. Una volta catturato, l'esemplare si potrà donare al museo, vendere nel negozio (il guadagno varia in base alla rarità della specie) o esporre come oggetto decorativo.

Il caso di studio verterà in particolare sul gioco *Animal Crossing: New Horizons*, uscito nel 2020 per Nintendo Switch. Si è scelto di dedicare un capitolo ai giochi di parole in quanto essi sono in primo luogo un aspetto fondamentale nel *gameplay* al pari della collezione di tutti i mobili o del pagamento del mutuo della casa virtuale (uno degli obiettivi di ogni capitolo principale di *Animal Crossing*, infatti, consiste proprio nel completare l'enciclopedia degli esemplari catturabili) e dunque costituiscono materiale testuale a sufficienza da poter analizzare; in secondo luogo, essi sono un'aggiunta interessante che arricchisce l'analisi delle tecniche di localizzazione sulla quale è centrata la tesi e un perfetto esempio di traduzione creativa.



**Immagine 17.** Screenshot tratto da *Animal Crossing: New Horizons* (2020): qui il giocatore ha appena catturato un esemplare di farfalla comune.

I paragrafi 3.2 e 3.3 saranno dedicati alla definizione di umorismo e a uno dei suoi risvolti, ossia i giochi di parole (in inglese *pun* o *wordplay*),<sup>1</sup> che più si rintracciano non solo nelle opere letterarie, ma anche in contesti quotidiani o in molte forme di intrattenimento, inclusi i videogiochi (ne è un esempio proprio *Animal Crossing*). Verranno poi descritte le difficoltà incontrate nella traduzione dell'umorismo e dei giochi di parole che, come si potrà osservare, sono fortemente legati al contesto storico, sociale e linguistico di una determinata cultura e pertanto necessitano di una particolare inventiva e flessibilità nella resa in una lingua di destinazione, oltre naturalmente a una perfetta conoscenza del linguaggio di partenza da parte di chi traduce.

Nel paragrafo 3.3.1 l'aspetto traduttologico verrà ulteriormente approfondito, riportando le strategie proposte in ambito accademico per la traduzione dell'umorismo e, più specificatamente, per i giochi di parole. In particolare, verrà fatto riferimento alle strategie elencate dal linguista Dirk Delabastita, i cui scritti riguardo ai *wordplay* sono considerabili i più esaustivi in ambito accademico, nel numero speciale della rivista *The Translator* intitolato "Wordplay and Translation" (1996).<sup>2</sup> In esso, lo studioso propone un totale di otto metodi per la traduzione dei giochi di parole pensati per i testi letterari, applicabili in gran parte anche ai videogiochi.

<sup>1</sup> Poiché nelle fonti relative ai giochi di parole citate di seguito non viene articolata una distinzione netta tra i due termini, *pun* e *wordplay* saranno intesi come intercambiabili.

<sup>2</sup> Dirk DELABASTITA, "Introduction", in Dirk Delabastita (a cura di), "Wordplay and Translation: Special Issue of 'The Translator'", *The Translator*, 2, 2014, pp. 127-140.

Il paragrafo 3.4 compone il nucleo centrale di questo capitolo, ossia contiene un'analisi dei giochi di parole presenti in *Animal Crossing: New Horizons*, con l'obiettivo di constatare le tecniche impiegate per riprodurre i *pun* (o inserirne *ex-novo*) sia nella versione inglese a partire dall'originale giapponese, sia in quella italiana a partire dall'inglese. Similmente al secondo capitolo, verrà riportata una tabella divisa in tre parti per ciascuna delle lingue con affiancata una immagine che ritrae l'insetto, il pesce o la creatura marina in questione, per poi descrivere il significato del gioco di parole o della battuta collegata alla specie e annotare la tecnica di traduzione adottata. Per la lingua italiana, i dati sono stati raccolti giocando personalmente al titolo, mentre per le due versioni in giapponese e in inglese si sono consultati rispettivamente video di *gameplay* caricati sulla piattaforma Youtube e il sito internet *Nookipedia*. Infine, nelle conclusioni si provvederà a calcolare tramite delle percentuali la frequenza nell'utilizzo di ciascuna strategia nelle due versioni inglese e italiana, per evidenziare eventuali differenze e tendenze nelle scelte di localizzazione.

Per quanto riguarda studi precedenti sulla traduzione dei giochi di parole in *Animal Crossing*, si segnala anche in questo caso una tesi triennale in lingua spagnola intitolata *Los juegos de palabras en la localización de Animal Crossing: New Horizons* di Aitana Rodríguez Díaz.<sup>3</sup> La tesi di Díaz svolge un lavoro con un impianto simile al presente capitolo, in quanto procede a elencare e descrivere alcuni giochi di parole presenti in *New Horizons* citando le strategie elencate da Delabastita, occupandosi in particolare, tuttavia, della versione inglese e spagnola e della classificazione delle tipologie di rime presenti in quest'ultima (che impiega una rima nella quasi totalità dei giochi di parole localizzati) e stringendo la ricerca a due delle tre categorie di specie catturabili, ossia insetti e pesci. L'analisi di Díaz ha dunque come fulcro un corpus testuale diverso, e differisce dal presente capitolo che punta a svolgere in primo luogo un'analisi linguistica più ampia incorporando oltre all'inglese anche l'originale giapponese e la localizzazione italiana, e in secondo luogo anche a fornire una panoramica più dettagliata sui giochi di parole e sulla loro applicazione in più ambiti attraverso letture più approfondite, analizzando anche il ruolo dei *pun* nel medium videoludico e diverse proposte di traduzione.

### **3.2 Tradurre l'umorismo**

Uno degli aspetti dell'umorismo che più viene evidenziato negli studi a riguardo, detti *humour studies*, è la difficoltà, o persino l'impossibilità, nel definirlo in linea di massima. Si potrebbe comunemente

---

<sup>3</sup> Su questo tema, si rimanda a: Aitana RODRÍGUEZ DÍAZ, "Los juegos de palabras en la localización de Animal Crossing: New Horizons", tesi di Laurea triennale, Università Jaume I, 2020.

affermare che “humor is what causes amusement, mirth, a spontaneous smile and laughter”:<sup>4</sup> come nota Salvatore Attardo, nel campo della linguistica, della psicologia e dell’antropologia l’umorismo è visto come una categoria comprendente qualsiasi elemento che susciti risate o che sia visto come divertente, portando al falso presupposto, secondo l’autore, che la risata o l’assenza di riso sia un criterio comune per definire se qualcosa sia umoristico o meno.<sup>5</sup> Jeroen Vandaele concorda nell’affermare che l’umorismo non possa essere definito dal semplice atto di ridere: la capacità di ridere è propria infatti anche di alcuni primati come strumento per mantenere una coesione all’interno del gruppo, ed è anche una delle prime vocalizzazioni emesse dai neonati. Se dunque la risata è condivisa tra specie, l’umorismo è una esclusiva degli esseri umani, e può essere una risposta non solo a ciò che consideriamo “divertente”, ma anche all’incertezza o al pericolo, o persino una sorta di forma di aggressione che crea delle gerarchie tra persone che rivolgono una battuta e il bersaglio della battuta stessa.<sup>6</sup>

Un altro aspetto frequentemente discusso negli *humour studies* è il fatto che sebbene l’umorismo sia una costante rintracciabile nelle sue diverse forme nella vita di tutti i giorni, come nelle conversazioni con altre persone o nelle diverse forme di intrattenimento con cui si viene a contatto, si tratta in realtà di un fenomeno sfaccettato e profondamente relativo, che può variare in base al contesto storico e culturale.<sup>7</sup> Ogni cultura possiede infatti una serie di valori, credenze e usanze condivise dai membri appartenenti alla stessa cultura, che invece potrebbero rivelarsi difficili da comprendere per un estraneo: la stessa cosa può dirsi per l’umorismo, considerabile un fenomeno sociale apprezzabile del tutto solamente se il pubblico che lo recepisce possiede una conoscenza adeguata del soggetto. Inoltre, l’umorismo ha a che fare con contesti molto specifici (ad esempio, una battuta può essere compresa solo dai membri di un determinato gruppo di amici o colleghi) e spesso controversi, dalla politica alla religione; può contenere stereotipi che bersagliano categorie sociali e diverse nazionalità, o infine toccare argomenti considerati tabù per alcune culture.<sup>8</sup> O ancora, le specificità culturali possono riguardare proverbi, filastrocche per bambini, citazioni di romanzi o serie TV recenti o datate, frasi idiomatiche, riferirsi a personaggi famosi e così via.

Così come, nel secondo capitolo, si è sottolineato il ruolo decisivo del traduttore nell’offrire un’esperienza di gioco che eviti il più possibile di rivelare ai giocatori di star giocando una versione

---

<sup>4</sup> Jeroen VANDAELE, “Humor in translation”, in Yves Gambier e Luc van Doorslaer (a cura di), *Handbook of Translation Studies: Volume 1*, John Benjamins Publishing Company, 2010, p. 147.

<sup>5</sup> Salvatore ATTARDO, *Linguistic Theories of Humor*, Berlin, De Gruyter Mouton, 1994, pp. 4-10.

<sup>6</sup> VANDAELE, “Humor...”, cit., pp. 147-148.

<sup>7</sup> Margherita DORE, *Humour in Audiovisual Translation: Theories and Applications*, New York, Routledge, 2019, p. 13.

<sup>8</sup> Adel ALHARTHI, “Challenges and Strategies of Subtitling Satire: A Case Study of the American Sitcom Seinfeld, with Particular Reference to English and Arabic”, *Arab World English Journal Special Issue on Translation*, 4, 2015, pp. 27-30.

tradotta, anche nel tradurre una frase umoristica è essenziale che “the transmission of the humorous effect ought to be considered a primary factor in the success of humour translation”,<sup>9</sup> in quanto “any translation failure will therefore be very visible: it is obvious that the translator has failed when no one laughs at translated humor”.<sup>10</sup> Tuttavia, non sarebbe sbagliato affermare che l’umorismo sia uno degli aspetti più problematici da tradurre, in quanto radicato nella cultura di partenza e puramente soggettivo; o meglio, che la vera difficoltà stia non tanto nel tradurre la frase di per sé (in quanto una traduzione letterale è sempre possibile) quanto nel riproporne l’effetto comico. Mentre in contesti non umoristici potrebbe essere sufficiente descrivere e spiegare un riferimento oscuro ai lettori che leggono una versione tradotta grazie, ad esempio, a una nota del traduttore, dover spiegare una battuta cercando di esplicitarne il contenuto e perché essa sia considerabile “divertente” rischia invece di rovinarla.<sup>11</sup> Come nota Delia Chiaro,

If the joke plays on the ambiguity of a word or phrase with two or more meanings and you have the good fortune to find that the same word or phrase in the target language has exactly the same meanings as in the source language, your luck is in and your task is almost accomplished. However, in the unlikely event that the words themselves do translate in exactly the same way, the culture-specificity of the joke may well remain an insurmountable challenge. Owing to the fact that good jokes play on the combination of linguistic specificity and highly specific cultural references, recipients need to be knowledgeable enough regarding events, history, people, customs, and values of the source culture to be able to know what you are talking about and recognize your attempt at non-seriousness. If you do manage to overcome all these problems with an adequate translation, whether your interlocutor will find it funny or not is yet another problem. Whichever way we look at it, verbal humor does not travel well.<sup>12</sup>

Sono molti, in ambito accademico, gli studi condotti sull’umorismo e sulla sua traduzione, specialmente nel settore letterario e audiovisivo. Non mancano tuttavia anche testi che inquadrano l’umorismo nei videogiochi: in essi, lo humour può servire in primo luogo per compensare fallimenti ripetuti o facilitare il *gameplay*, ma può essere anche imprevedibile e derivare dunque da situazioni contraddittorie o assurde. In *Grand Theft Auto: San Andreas* uscito nel 2004 per PlayStation 2, ad esempio, può accadere che l’intelligenza artificiale del gioco, programmata per far sì che i pedoni saltino nella direzione opposta se un’auto sterza verso di loro, possa confondersi e gettare i pedoni stessi sulla traiettoria della macchina, creando così un contesto inaspettato e per questo divertente. O ancora, nella saga di *The Sims* (2000-), un simulatore di vita che esagera molti aspetti della vita quotidiana, il giocatore può creare egli stesso situazioni inaspettate, facendo sì che i personaggi

---

<sup>9</sup> Gabriella KOVÁCS, “Translating Humour - A Didactic Perspective”, *Philologica*, 12, 2, 2020, p. 69.

<sup>10</sup> VANDAELE, “Humor...”, cit., p. 149.

<sup>11</sup> Peter Alan LOW, “Translating jokes and puns”, *Perspectives*, 19, 1, 2011, p. 68.

<sup>12</sup> Delia CHIARO, “Humour and Translation”, in Salvatore Attardo (a cura di), *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York, Routledge, 2017, p. 414.

cucinino piatti complicati e mandino a fuoco la casa, accettino lavori per i quali non sono portati con conseguenze disastrose, o indossino vestiti stravaganti.<sup>13</sup>

L'umorismo nei videogiochi deriva in secondo luogo dal contenuto dei dialoghi, spesso sotto forma di giochi di parole, aspetto che verrà esaminato nel dettaglio nel paragrafo 3.3. Come nota Ornella Lepre, la differenza rispetto a un testo non-interattivo è che, in un videogioco, un *pun* può a volte essere un tassello importante per proseguire nel gioco, che necessita di altrettanta attenzione nella sua traduzione. La studiosa propone come esempio *Batman: Arkham Asylum*, uscito nel 2009 per PlayStation 3 e Xbox 360, nell'originale in lingua inglese. In quest'ultimo, il protagonista si trova di fronte a giochi di parole che fungono da indovinelli nei quali si trovano indizi per risolvere puzzle importanti nella storia principale. Alcuni indovinelli funzionano e sono comprensibili, poiché condividono lo stesso significato letterale e figurativo dell'italiano, come nel caso della frase “All alone in your cell? Why don't you break the ice with the most dangerous prisoners?”, dove il giocatore si trova in una prigione ed è spronato a cercare una cella bloccata dal ghiaccio, tradotta come “Tutto solo nella tua cella? Perché non provi a rompere il ghiaccio con gli altri prigionieri?”. Altri indovinelli, al contrario, falliscono in traduzione nell'intento di dirigere il giocatore verso la soluzione, e risultano persino problematici in quanto non si tratta semplicemente dell'omissione di un gioco di parole senza conseguenze, come potrebbe avvenire per un film, ma di un ostacolo nel flusso del *gameplay*. Ad esempio, il primo enigma nel gioco, che richiede al giocatore di interagire con un ritratto del sindaco di Gotham, chiamato Quincy Sharp, recita nell'originale “Don't cut yourself on this sharply observed portrait”, dove “sharply” è un chiaro riferimento al cognome del sindaco. In italiano la traduzione è stata “non tagliarti su questo affilatissimo ritratto”, una resa letterale che perde ogni riferimento al cognome. L'umorismo, conclude la studiosa, può rivelarsi determinante nello sviluppo della trama e distinguere sotto questo aspetto un videogioco da altre forme narrative, ma implica allo stesso tempo maggiori sfide nel processo di localizzazione per rendere l'esperienza di gioco il più simile possibile all'originale.<sup>14</sup>

### 3.3 I giochi di parole

Quello di “gioco di parole” è uno dei concetti più discussi in ambito accademico e non negli studi riguardanti l'umorismo e la sua traduzione. I giochi di parole sono sia versatili, in quanto applicabili ai più disparati contesti e tipologie di testo, sia allo stesso tempo piuttosto complessi, poiché derivati

---

<sup>13</sup> Claire DORMANN, Pippin BARR, Robert BIDDLE, “Humour Theory and Videogames: Laughter in the Slaughter”, *Sandbox '06: Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH symposium on Videogames*, 2006, pp. 96-97.

<sup>14</sup> Ornella LEPRE, “Playing with humor: the translation of humor in video games”, in Gian Luigi De Rosa, Francesca Bianchi, Antonella De Laurentiis e Elisa Perego (a cura di), *Translating Humour in Audiovisual Texts*, Peter Lang, 2014, pp. 512-514.

dall'uso di molteplici artifici linguistici. Similmente all'umorismo, un gioco di parole può considerarsi “allo stesso tempo un fatto *linguistico*, nella misura in cui è intimamente legato alle caratteristiche formali di ogni singolo idioma, e un fatto *culturale*, poiché poggia frequentemente sul complesso delle manifestazioni della vita materiale e sociale di una determinata comunità”.<sup>15</sup>

Si parla di “versatilità” in quanto i *pun* si riscontrano in un ampio numero di opere letterarie e multimediali, come fumetti, videogiochi, serie televisive, oppure nei titoli di giornale o nelle campagne pubblicitarie, allo scopo di catturare l'attenzione e di indurre alla lettura.<sup>16</sup> I giochi di parole possono accadere spontaneamente nella comunicazione di tutti i giorni, o non avere affatto un'accezione umoristica, come nel caso delle classiche parole crociate o nei giochi linguistici ed enigmistici perlopiù grafemici come lo Scarabeo e gli acrostici, che non sottintendono un risultato umoristico.<sup>17</sup> Essi possono essere persino parte integrante di una tradizione: un esempio interessante è descritto da Moeko Okada, che nota come l'orata venga spesso servita in Giappone durante le celebrazioni ufficiali, come ai matrimoni, poiché il suo nome in giapponese *tai* è contenuto in *medetai*, parola che simboleggia un evento lieto e di buon auspicio.<sup>18</sup>

Una semplice definizione vede i giochi di parole come “a clever and amusing use of a word or phrase with two meanings, or of words with the same sound but different meanings”,<sup>19</sup> che hanno soprattutto lo scopo di divertire chi li riceve. La spiegazione data da Delabastita è tuttavia più esaustiva, e vede i *wordplay* come un fenomeno che sfrutta le caratteristiche di una o più lingue, in modo da creare un contrasto tra strutture linguistiche con significati diversi ma con somiglianze formali. Lo studioso afferma infatti che il termine *wordplay* sia “the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) 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*”.<sup>20</sup>

Per meglio comprendere cosa si intenda per *similar forms* e *different meanings*, Delabastita si avvale di una tabella (vedi immagine 18) nella quale divide i giochi di parole in quattro principali meccanismi,

---

<sup>15</sup> Fabio REGATTIN, Ana PANO ALAMÁN, “Introduzione”, in Fabio Regattin, Ana Pano Alamán (a cura di), *Giochi di parole e traduzione nelle lingue europee*, Bologna, Centro di Studi Linguistico-Culturali (CeSLiC), 2017, p. xiii. Corsivo già presente nel testo originale.

<sup>16</sup> Marina MANFREDI, “Per non restare a bocca asciutta. Tradurre pun e giochi di parole in testi letterari, audiovisivi e giornalistici: dalla teoria alla pratica”, in Fabio Regattin, Ana Pano Alamán (a cura di), *Giochi di parole e traduzione nelle lingue europee*, Bologna, Centro di Studi Linguistico-Culturali (CeSLiC), 2017, pp. 21-22.

<sup>17</sup> Salvatore ATTARDO, “Universals in puns and humorous wordplay”, in Esme Winter-Froemel e Verena Thaler (a cura di), *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research*, Berlin, De Gruyter, 2018, pp. 89-90.

<sup>18</sup> Moeko OKADA, “Wordplay As a Selling Strategy in Advertisements and Sales Promotion”, in Jan Chovanec e Isabel Ermida (a cura di), *Language and Humour in the Media*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2012, p. 172.

<sup>19</sup> Collins English Dictionary, *Pun*, in “Collins English Dictionary”, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pun>, ultimo accesso: 07/02/2023.

<sup>20</sup> DELABASTITA, “Introduction”, cit., p. 128. Corsivo già presente nel testo originale.

ossia omonimia, omofonia, omografia e paronimia. Si noterà come la tabella presenti due linee, divise rispettivamente in *vertical* e *horizontal wordplay*. Con questa distinzione egli vuole chiarire la differenza tra i *wordplay* non immediati dove uno dei componenti è assente, e che richiedono al lettore una più attenta conoscenza del contesto all'interno del quale si svolge il *pun* (giochi di parole verticali) e i giochi di parole dove sono assenti riferimenti intertestuali e i componenti sono vicini tra loro all'interno del testo, e dunque sufficienti per rivelarne il contrasto semantico (giochi di parole orizzontali).<sup>21</sup> Per questa analisi, si prenderà come riferimento esclusivamente la seconda categoria, in quanto i giochi di parole in *Animal Crossing* non appartengono a porzioni di testo più grandi né posseggono in alcun caso riferimenti intertestuali, bensì sono circoscritti alla breve frase che appare sullo schermo qualche secondo dopo la cattura di un insetto, pesce o creatura marina.

Homonymy	Homophony	Homography	Paronymy
VERTICAL Pyromania: a burning passion	VERTICAL Wedding belles	VERTICAL MessAge [name of mid- 1990s rap band]	VERTICAL Come in for a faith lift [slogan on church]
HORIZONTAL Carry on dancing carries Carry to the top [article on ambi- tious young dancer named Carry]	HORIZONTAL Counsel for Council home buyers	HORIZONTAL How the US put US to shame	HORIZONTAL It's G.B. for the Beegees [article on pop band touring Britain]

**Immagine 18.** Tabella proposta da Dirk Delabastita per suddividere i giochi di parole in “Wordplay and Translation” (1996).

L'omonimia è un fenomeno linguistico che si verifica quando due parole presentano una grafia e una pronuncia identiche ma significato ed etimologia diversi: qui l'omonimia è rappresentata dall'ambiguità della parola *Carry*, allo stesso tempo nome della ballerina protagonista dell'enunciato e verbo frasale inglese nella struttura *carry on*. Una omofonia, invece, consiste in due parole che generalmente condividono la stessa pronuncia ma hanno grafia e significato diversi, fenomeno espresso nella tabella con l'accostamento di *counsel* (consulente) e *council* (comitato); l'omografia indica in linguistica due parole che hanno nello specifico significato ed etimologia diversa ma identica grafia (US come prima persona plurale inglese e US che sta per United States). Infine, la paronimia

<sup>21</sup> DELABASTITA, “Introduction”, cit., pp. 128-129.

è un accostamento tra due paronimi, ossia parole simili tra loro ma diverse nel significato: nell'esempio riportato dallo studioso, l'abbreviazione di *Great Britain* possiede una pronuncia simile al nome della band *Bee Gees*.

Sebbene la maggior parte dei giochi di parole presenti uno o più dei quattro fenomeni sopraccitati, altri espedienti linguistici più sofisticati possono essere adottati per arricchirli. Tra questi, si contano la polisemia, che prevede l'uso di una singola parola con molteplici significati correlati sia etimologicamente sia semanticamente; il chiasmo, una figura retorica che dispone in forma incrociata due coppie di parole o frasi; l'antanaclasi, dove una parola assume un significato diverso nella seconda ripetizione, e così via; la lista di combinazioni possibili, come nota la studiosa Delia Chiaro, è potenzialmente infinita.<sup>22</sup>

Per quanto riguarda i giochi di parole in giapponese, molti studi concordano sul fatto che la lingua sia, rispetto ad altre, particolarmente adatta per contenere *pun* nei testi scritti grazie alla presenza dei due alfabeti sillabici *hiragana* e *katakana*, ai quali si aggiungono i *kanji* che permettono per l'appunto di "giocare" con i molteplici significati. Il principale elemento che rende la lingua giapponese propensa ai giochi di parole è la sua natura di lingua sillabica con una struttura consonante-vocale (a eccezione di *-n*, che può apparire anche isolato), che contiene solamente cinque fonemi vocalici e praticamente nessun gruppo consonantico, facendo sì che una parola possa terminare solo in sei modi (ossia con una delle cinque vocali o una *-n* finale). Ciò dà vita a una vasta quantità di omofoni, ed è il motivo per il quale non esiste una vera e propria rima in giapponese in senso stretto.<sup>23</sup> Una strategia diffusa nei giochi di parole in giapponese è, ad esempio, quella di sostituire un *kanji* con un altro *kanji* omofono per creare così un'ambiguità di significato; oppure, sempre attuando una sostituzione, avvalersi di un diverso *kanji* con una pronuncia simile al carattere corretto ma con una leggera differenza, come un allungamento vocalico o una diversa consonante.<sup>24</sup> Il termine più diffuso per indicare i *pun* giapponesi in un contesto quotidiano è *dajare*, letteralmente "pessimo gioco di parole". Sebbene i *dajare* siano fenomeni che sfruttano le ambiguità linguistiche del giapponese, come l'omofonia (come ad esempio in "kaeru ga kaeru", "la rana torna"), essi non sono generalmente percepiti dai parlanti giapponesi come "battute" nel classico senso del termine, ma più come una parte integrante di un dialogo, il cui effetto umoristico non viene esplicitato.<sup>25</sup> Molti *dajare* si basano sulla

---

<sup>22</sup> Delia CHIARO, "Translation and Humour, Humour and Translation", in Delia Chiaro (a cura di), *Translation, Humour and Literature Volume 1*, Londra, Continuum, 2012, p. 3.

<sup>23</sup> Marguerite WELLS, "Translating Humour for Performance: Two Hard Cases from Inoue Hisashi's Play, Yabuhara Kengyo", in Delia Chiaro (a cura di), *Translation, Humour and Literature Volume 1*, Londra, Continuum, 2012, p. 146.

<sup>24</sup> Wesley Cooper ROBERTSON, "Unspeakable puns: kanji-dependent wordplay as a localization strategy in Japanese", *Perspectives*, 28, 4, 2020, pp. 610-619.

<sup>25</sup> Pawel DYBALA, Rafal RZEPKA, Kenji ARAKI, Kohichi SAYAMA, "Japanese Puns Are Not Necessarily Jokes", *AAAI Fall Symposium: Artificial Intelligence of Humor*, 2012, pp. 7-9.

similarità e prevedono quindi l'accostamento di due parole o frasi identiche o quasi, come in “buta ga butareta” (un maiale è stato colpito), o “futon ga futtonda” (il futon è stato spazzato via).<sup>26</sup>

Avendo descritto i vari fenomeni tramite i quali i giochi di parole possono esprimersi, come l'omonimia o l'omografia, e le loro ambiguità verbali, si evince, similmente al discorso svolto nel paragrafo 3.2, come anch'essi presentino notevoli sfide nella resa in traduzione. I *pun* e la loro traduzione possono collocarsi in un contesto di studi più ampio, che vede la ricerca a riguardo divisa tra studiosi che attestano l'impossibilità di tradurre un gioco di parole (in inglese *untranslatability*) e altri che al contrario ne affermano la possibilità. Ai primi apparteneva il linguista Roman Jakobson, che nel saggio “On Linguistic Aspects of Translation” (1959) dichiara che i giochi di parole sono per definizione intraducibili:

The pun, or to use a more erudite, and perhaps more precise term – paronomasia, reigns over poetic art, and whether its rule is absolute or limited, poetry by definition is untranslatable. Only creative transposition is possible: either intralingual transposition – from one poetic shape to another, or interlingual transposition – from one language into another, or fully intersemiotic transposition – from one system of signs into another, e.g., from verbal art into music, dance, cinema, or painting.<sup>27</sup>

Studi più recenti propendono tuttavia nella direzione opposta: un importante contributo in questo campo è dato proprio da Delabastita, che nel già citato “Wordplay and Translation” (1996) elenca otto strategie che un traduttore può adottare di fronte a un gioco di parole (esaminate nel dettaglio nel paragrafo 3.3.1), sebbene la traduzione dei *pun* rimanga di per sé un compito difficile; infatti, “wordplay (*certain types of it more than others*) tends to resist (*to a greater or lesser extent, depending on many circumstances*) certain kinds of translation”.<sup>28</sup> Infine anche Peter Alan Low, nell'articolo “Translating jokes and puns” (2010) sostiene che “almost all verbally expressed humour is translatable, given appropriate strategies and reasonable criteria for success”,<sup>29</sup> e che affermare che una battuta o gioco di parole sia intraducibile sia in realtà una dimostrazione, da parte del traduttore, della scarsa conoscenza del mestiere e dell'incapacità di trovare un equivalente comico.<sup>30</sup>

---

<sup>26</sup> Shigeto KAWAHARA, Kazuko SHINOHARA, “The Role of Psychoacoustic Similarity in Japanese Puns: A Corpus Study”, *Journal of Linguistics*, 45, 1, 2009, pp. 113-114.

<sup>27</sup> Roman JAKOBSON, “On Linguistic Aspects of Translation”, in Reuben Arthur Brower (a cura di), *On Translation*, Cambridge, Harvard University Press, 1959, p. 238.

<sup>28</sup> Dirk DELABASTITA, *Traductio: Essays on Punning and Translation*, St Jerome Publishing, 1997, p. 10. Corsivo già presente nel testo originale.

<sup>29</sup> LOW, “Translating...”, cit., pp. 59.

<sup>30</sup> *Ibidem*.

### 3.3.1 Le strategie proposte

La più nota tassonomia di strategie teoriche relative alla traduzione dei giochi di parole è quella di Delabastita, i cui otto metodi sono elencati sotto. È importante ribadire che essi sono stati pensati per testi narrativi, come visibile dalla voce “tecniche editoriali”, strategia non applicabile a testi audiovisivi o a videogiochi a causa dell'impossibilità di porre in essi note; pertanto, solo le prime sette sono pertinenti alla presente analisi.

1. GIOCO DI PAROLE → GIOCO DI PAROLE: nella prima strategia, il traduttore crea un gioco di parole nella lingua di destinazione che sostituisce il gioco di parole presente nella lingua originale. Non si tratta, naturalmente, di una traduzione letterale, ma equivale a inventare un nuovo *pun* che può distinguersi dal primo in termini semantici, testuali o formali.
2. GIOCO DI PAROLE → NESSUN GIOCO DI PAROLE: in questo caso il traduttore opta per non riportare il *pun* nella lingua di destinazione, cercando di trasmettere entrambi o solo uno dei due significati. Si tratta dunque di un processo di esplicitazione dove l'ambiguità creata dal *pun* viene meno, in favore di una parola o frase esente da figure retoriche.
3. GIOCO DI PAROLE → ARTIFICIO RETORICO: il traduttore fa ricorso a una figura retorica legata ai giochi di parole (quale la ripetizione, la rima, il paradosso e così via) allo scopo di ricreare l'effetto dell'originale.
4. GIOCO DI PAROLE → ZERO: similmente alla strategia numero due, il *pun* non viene riportato in traduzione; questa strategia prevede tuttavia l'omissione dell'intera frase e dunque del significato stesso del gioco di parole.
5. GIOCO DI PAROLE NEL TESTO DI PARTENZA = GIOCO DI PAROLE NEL TESTO DI DESTINAZIONE: nella quinta strategia non avviene una effettiva traduzione, bensì il *pun* viene riportato tale e quale nel testo di destinazione.
6. NESSUN GIOCO DI PAROLE → GIOCO DI PAROLE: consiste nell'aggiungere un gioco linguistico nel testo di destinazione, sebbene quello di partenza non ne presenti alcuno. È usata per compensare l'omissione di altri *pun* in passaggi diversi del testo originale nella resa in traduzione.
7. ZERO → GIOCO DI PAROLE: anche in questo caso si vede l'aggiunta di nuovo materiale testuale nel testo tradotto. Si differenzia dalla strategia precedente in quanto l'introduzione del *pun* è *ex-novo* e non giustificata dall'omissione di altri giochi di parole nel testo originale.

8. **TECNICHE EDITORIALI:** indica per l'appunto l'impiego di tecniche editoriali, quali note a piè di pagina o del traduttore, per riportare il testo originale e spiegare il significato di quel preciso passaggio.<sup>31</sup>

Come nota lo studioso, le strategie sopra elencate possono essere combinate tra loro in molteplici modi. Ad esempio, un gioco linguistico può essere omesso (seconda strategia) e riproposto in un diverso punto della traduzione tramite un secondo gioco di parole (sesta strategia), avvalendosi di una nota del traduttore nella quale spiegare il significato originale (ottava strategia).<sup>32</sup>

Sebbene la presente analisi si basi sui metodi elencati da Delabastita, si è ritenuto interessante riportare anche una serie di strategie pratiche per tradurre i giochi di parole delineate da Low, che egli ordina partendo da quella che secondo lo studioso è la più opportuna:

- (1) *Replicate* the ST [source text] pun, when that is possible (you'd be wrong to say it never is). [...]
- (2) *Create a new pun* connected verbally with the ST, thus achieving a kind of dynamic equivalence. [...]
- (3) *Use a different humorous device*, particularly where the humour is more important than the meaning.
- (4) *Use compensation in place*, to ensure there is wordplay somewhere near the pun.
- (5) *Give an expanded translation*, explaining the pun though sacrificing the fun. This is a good option for informative texts which are not humorous in essence.
- (6) *Ignore the pun*, rendering only one meaning of the ambiguous phrase, and omitting the wordplay.<sup>33</sup>

Si può osservare una somiglianza tra i metodi consigliati, specialmente per quanto riguarda la priorità data alla creazione, piuttosto che all'omissione, di un gioco di parole equivalente nel testo di destinazione. Tentare di ricreare da zero un gioco linguistico è un processo notevolmente più complesso e impegnativo, ad esempio, dell'aggiunta di note a piè di pagina, e richiede dunque un'accurata conoscenza delle due lingue e un'abilità nel rispettare lo spirito dello *script* di partenza da parte del traduttore. Inoltre, sebbene ricreare un nuovo gioco di parole porti all'inevitabile perdita del significato originale apportando cambiamenti negli artifici retorici, nella grammatica e nel lessico, è allo stesso tempo la tecnica più fedele al testo di partenza in quanto mira a produrne lo stesso effetto per stimolare i lettori: “the only way to be faithful to the original text (i.e. to its verbal playfulness) is paradoxically to be unfaithful to it (i.e. to its vocabulary and grammar)”.<sup>34</sup>

Allo stesso tempo, strategie quali “GIOCO DI PAROLE → ZERO” dimostrano come non sempre sia possibile tradurre un gioco di parole. Essendo l'ideazione di un gioco linguistico un processo che richiede tempo, è opportuno considerare le variabili che possono presentarsi: tra queste, il tempo spesso limitato a disposizione di chi traduce potrebbe ad esempio spingere a scegliere la prima

---

<sup>31</sup> DELABASTITA, “Introduction”, cit., p. 134.

<sup>32</sup> *Ibidem*.

<sup>33</sup> LOW, “Translating...”, cit., p. 67. Corsivo già presente nel testo originale.

<sup>34</sup> DELABASTITA, “Introduction”, cit., p. 135.

opzione accettabile che venga in mente,<sup>35</sup> mentre in un videogioco la traduzione potrebbe comportare come ulteriore difficoltà l'eventuale limite di caratteri che il traduttore deve rispettare. Infine, compensare con un secondo gioco linguistico (NESSUN GIOCO DI PAROLE → GIOCO DI PAROLE) può essere efficace solamente in testi più lunghi dove il traduttore ha a disposizione più materiale testuale, e non sarebbe al contrario possibile per frasi brevi come slogan pubblicitari, titoli di articoli o battute a sé stanti, come nel caso di *Animal Crossing*.

### 3.4 Analisi dei giochi di parole in *Animal Crossing: New Horizons*

Tutte le descrizioni degli esemplari qui elencati sono tratte da *Animal Crossing: New Horizons*, le cui particolarità sono state ampiamente descritte nel primo capitolo. Il gioco presenta in tutto 207 descrizioni, tra le quali è incluso un numero elevato di *pun* per ogni versione. Ciascun esemplare possiede una descrizione a esso dedicata; fanno eccezione la tartaruga Apalone ferox e quattro varietà di cicala, che hanno due descrizioni diverse in base al tempo atmosferico nel gioco, e il calamaro, che ne ha invece tre (due delle quali dedicate alla saga di *Splatoon*, soprattutto in terza persona sviluppato dalla Nintendo) che si alternano in modo casuale.<sup>36</sup> Essendo difficoltoso elencare le descrizioni umoristiche e i giochi di parole nella loro totalità, si è deciso, anche nel presente capitolo, di adottare un approccio qualitativo scegliendo cinque esemplari per ciascuna categoria di insetto, pesce o creatura marina catturabile, per un totale di 15 esemplari.

#### 3.4.1 Insetti

 <p><b>Immagine 19.</b> Stigmodera.</p>	タマムシ	<b>Jewel beetle</b>	<b>Stigmodera</b>
	タマムシをつかまえた！ まあ、たまたまですよ！	I caught a jewel beetle! It's a real gem!	Ho preso una stigmodera! Un vero gioiello!
	Gioco di parole	Gioco di parole	Nessun gioco di parole

<sup>35</sup> *Ibidem*.

<sup>36</sup> ACNH, *Catch Quotes & Screenshots*, in “ACNH”, <https://acnh.co/quotes>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Per il primo esemplare qui riportato, si contano due giochi di parole nella versione originale e inglese. Anche il suo nome, rispettivamente *tamamushi* (da *tama*, che significa anche “gioiello”, e *mushi*, “insetto”) e *jewel beetle*, rimanda all’associazione dell’insetto con un gioiello. Il suo nome è dovuto alla corazza iridescente capace di rifrangere la luce, usata in passato come ornamento da diverse culture: in giapponese esiste persino un termine per riferirsi al colore di questo preciso insetto, ossia *tamamushi iro*. Il giapponese gioca con la parola “tama”, ripetuta nella seconda parte del *pun* nell’avverbio “tamatama”, che indica a sua volta una situazione accidentale o fortunata che non dipende dalla volontà del parlante. L’inglese gioca sui due sinonimi “jewel” e “gem”, mentre l’italiano trasmette solo uno dei due significati, ossia che l’insetto sia equiparabile a un gioiello; tuttavia, il nome scientifico “stigmodera” non contiene in sé le associazioni presenti invece nelle due altre lingue, e non risulta quindi essere un gioco di parole.

 <p><b>Immagine 20.</b> Centopiedi.</p>	ムカデ	<b>Centipede</b>	<b>Centopiedi</b>
	ムカデをつかまえた！ 触っちゃダメ、ゼツタイ！	I caught a centipede! 99 more and I'll have a dollarpede!	Ho preso un centopiedi! Avrà una scarpiera immensa!
	Nessun gioco di parole	Gioco di parole	Nessun gioco di parole

In questo caso si nota un solo gioco di parole nella versione inglese e un’assenza nell’originale e nell’italiana, che opta invece per un’osservazione umoristica. Mentre in giapponese la didascalia ha valore puramente didattico e invita a non toccare per nessun motivo l’insetto in quanto velenoso, l’inglese e l’italiano traggono l’umorismo dalla quantità di zampe del centopiedi. In particolare, nel primo si ha sia un effetto comico nel paragonare un *centipede* a un centesimo (per arrivare a un dollaro, o meglio a un *dollarpede*, ne servono altri 99) sia una rima tronca tra le medesime parole. La parola *dollarpede* non esiste realmente, ma è stata inserita per forzare la rima: a differenza della traduzione di un testo non umoristico, dove è d’obbligo evitare refusi e scrivere correttamente, spesso nella traduzione dei giochi di parole chi traduce può “get away with unnatural wording”,<sup>37</sup> trasgredendo

<sup>37</sup> Low, “Translating...”, cit., p. 66.

alcune regole grammaticali se il contesto lo richiede. Infine, in italiano non ci sono parole dal doppio significato o artifici retorici, ma una battuta piuttosto semplice: avendo il centopiedi una tale quantità di zampe/piedi, di conseguenza avrà una scarpiera grande per contenere tutte le sue scarpe.

 <p><b>Immagine 21.</b> Farfalla monarca.</p>	<p>オオカバマダラ</p>	<p><b>Monarch butterfly</b></p>	<p><b>Farfalla monarca</b></p>
	<p>オオカバマダラをつかまえた！ 何千キロも旅する チョウ！</p>	<p>I caught a monarch butterfly! Guess the butterflies are a democracy now!</p>	<p>Ho preso una farfalla monarca! Ma non erano già in democrazia?</p>
	<p>Nessun gioco di parole</p>	<p>Gioco di parole</p>	<p>Gioco di parole</p>

Anche per la farfalla monarca, il giapponese si limita a porre una didascalia non umoristica che in questo caso descrive le abitudini dell'insetto, noto per le sue lunghe migrazioni di migliaia di chilometri verso sud nel periodo invernale per sfuggire al freddo, e al nord in primavera. Sia la versione inglese che quella italiana giocano invece sul doppio significato di “farfalla monarca” come nome comune e “monarca” inteso come sovrano, reso possibile in entrambe le lingue poiché il termine possiede la stessa accezione.

 <p><b>Immagine 22.</b> Scarabeo elefante.</p>	<p>ゾウカブト</p>	<p><b>Horned Elephant</b></p>	<p><b>Scarabeo elefante</b></p>
	<p>ゾウカブトをつかまえた！ スーパーヘビー級だゾウ！</p>	<p>I caught a horned elephant! I think it's too small to ride...</p>	<p>Ho preso uno scarabeo elefante! Deve avere una memoria formidabile!</p>
	<p>Gioco di parole</p>	<p>Nessun gioco di parole</p>	<p>Nessun gioco di parole</p>

Mentre qui l'originale presenta un *pun*, nelle altre due versioni vengono fatte delle osservazioni umoristiche sul nome della specie. In primo luogo, in giapponese il doppio significato è dato dall'espressione finale *zō* (letteralmente “elefante”), che potrebbe essere una storpiatura di *dazo*, ossia

la copula *da* seguita dalla particella di fine frase *-zo* per aggiungere enfasi. Inoltre, poiché si chiama scarabeo “elefante” per le sue dimensioni e per il corno sulla testa, è prevedibilmente di un considerevole peso: *sūpāhebiikyū* è un termine legato al pugilato amatoriale e ad altre discipline degli sport da combattimento che denota la categoria dei pesi supermassimi, ossia la classe di lottatori con peso superiore a 91 chilogrammi. Anche l’inglese e l’italiano si basano sul nome della specie, non avvalendosi tuttavia di giochi di parole: il primo fa riferimento all’usanza di cavalcare gli elefanti, naturalmente impossibile nel caso di un insetto al confronto così piccolo, mentre l’italiano riprende il noto detto proverbiale secondo il quale gli elefanti avrebbero una memoria notevole.

 <p><b>Immagine 23.</b> Libellula depressa.</p>	ギンヤンマ	<b>Darner dragonfly</b>	<b>Libellula depressa</b>
	ギンヤンマをつか まえた！ 銀色じゃないけど ね	I caught a darner dragonfly! It better watch its mouth!	Ho preso una libellula depressa! Le farò tornare il buonumore!
	Gioco di parole	Gioco di parole	Gioco di parole

A questo insetto corrispondono tre diversi giochi di parole basati sul suo nome. Il suo nome comune è composto in giapponese dalle parole *gin* (argento) e *yanma* (che indica una libellula dal corpo allungato), pertanto la descrizione gioca sul fatto che il colore della libellula non sia argento. In inglese, “darner” indica la famiglia di libellule alla quale appartiene la libellula depressa, ma se abbreviata in “darn” è anche una cosiddetta *minced oath*, espressione eufemistica ottenuta modificando la pronuncia o la grafia di una parola scurrile, in questo caso di “damn” (maledizione): è per questo motivo che l’insetto dovrebbe “watch its mouth”, traducibile come “badare a come parla” o “moderare il linguaggio”. Infine, in italiano il protagonista le farà “tornare il buonumore” perché presumibilmente triste, anche se il suo nome deriva naturalmente non dal suo stato d’animo ma dall’addome appiattito: la parola “depressa” assume quindi il doppio significato di “triste” e di qualcosa che presenta un appiattimento.

### 3.4.2 Pesci

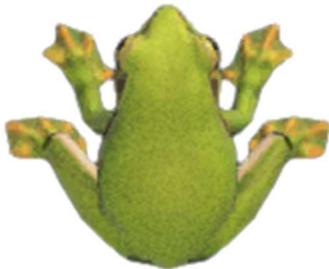
 <p><b>Immagine 24.</b> Lasca.</p>	ウグイ	<b>Dace</b>	<b>Lasca</b>
	ウグイを釣り上げた！ なんか、マイナー？	I caught a dace! Hope I have some space!	Ho preso una lasca! Me la metterò in tasca!
	Nessun gioco di parole	Artificio retorico	Artificio retorico

Per la lasca, si può osservare come le due versioni localizzate abbiano impiegato rispettivamente una figura retorica, mentre nel giapponese sia assente un gioco di parole. In giapponese, il protagonista chiama la lasca *mainā* (minore, irrilevante) poiché questo pesce comune è catturabile durante tutto l'anno interferendo dunque con la cattura di pesci più rari, ed è inoltre vendibile alla bottega di Nook per la scarsa somma di 240 stelline, risultando un pesce indesiderabile da pescare. L'inglese, così come l'italiano, presenta una rima piana che gioca sul fatto che nella saga di *Animal Crossing* l'inventario del giocatore corrisponda alla sua tasca, nella quale è possibile inserire quasi tutti gli oggetti del gioco, siano essi mobili, piante, vestiti o pesci. Se si esaurisce lo spazio nell'inventario e si cattura un insetto, pesce o creatura marina, il gioco darà l'opzione di liberare la creatura o di scambiarla con un altro oggetto che si trova già nell'inventario, che in caso di scambio verrà lasciato a terra finché il giocatore non interagirà di nuovo con esso.

 <p><b>Immagine 25.</b> Squalo bianco.</p>	サメ	<b>Great white shark</b>	<b>Squalo bianco</b>
	サメを釣り上げた！ 上手に釣れたなー！	I caught a great white shark! Watch out for its jaws!	Ho preso uno squalo bianco! Ma sarà il colore giusto?
	Gioco di parole	Nessun gioco di parole	Nessun gioco di parole

Questo caso conta solo un *pun* nella versione giapponese, che deriva dall'omofonia della parola *jōzu* (il cui primo significato è “abile”) con *jōzu*, che se scritto in *katakana* assume il secondo significato di “jaws” (fauci), allo stesso tempo un chiaro riferimento al famoso film di culto del 1975 *Lo squalo* che ha come protagonista uno squalo bianco che attacca gli esseri umani. L'inglese riprende la stessa citazione senza creare ambiguità, omettendo tuttavia il gioco di parole e limitandosi a un riferimento

culturale condiviso, in quanto il film è talmente famoso da essere una delle prime cose che un lettore assocerebbe alla parola “jaws”. La battuta in italiano è forse la meno riuscita: fare riferimento al film menzionato nella versione inglese non sarebbe stato possibile in quanto esso è conosciuto in Italia con il nome italiano, pertanto si è giocato sul nome della specie per mantenere un effetto comico.

 <p><b>Immagine 26.</b> Rana.</p>	<b>カエル</b>	<b>Frog</b>	<b>Rana</b>
	カエルを釣り上げた！ びよこびよこ！	I caught a frog! Or it's a new neighbor... and I have some apologizing to do.	Ho preso una rana! Potrebbe essere un principe!
	Nessun gioco di parole	Nessun gioco di parole	Nessun gioco di parole

Nelle descrizioni della rana non sono presenti giochi di parole, ma riferimenti umoristici e culturali. Il giapponese si avvale semplicemente dell'onomatopea *pyokopyoko*, che esprime il movimento a saltelli tipicamente associato alla rana. L'inglese fa invece una ironica allusione al fatto che, come accennato, gli abitanti che vivono assieme al protagonista nell'isola sono di diverse specie, tra le quali scimmie, gatti o rane: sebbene sia piuttosto contraddittorio, il protagonista può pescare una rana che ha tuttavia un aspetto molto più realistico degli abitanti stessi, che invece sono antropomorfi. Infine, anche in questo caso l'italiano si basa su un riferimento culturale condiviso, riprendendo la nota favola per bambini del principe trasformato in ranocchio da un incantesimo, che ritorna umano se baciato da una principessa.

 <p><b>Immagine 27.</b> Spigola.</p>	<b>スズキ</b>	<b>Sea bass</b>	<b>Spigola</b>
	スズキを釣り上げた！ すずき 鈴木・・・じゃなく、 すずき 鱸なのね！	I caught a sea bass! No, wait—it's at least a C+!	Ho preso una spigola! Eppure... non mi sono fatto “mala”!
	Gioco di parole	Gioco di parole	Gioco di parole

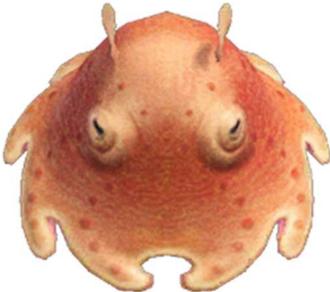
La spigola è un pesce noto all'interno della saga a causa del suo tasso di apparizione dell'11% in qualsiasi mese dell'anno, che lo rende uno dei pesci più comuni: ciò ha portato alla nascita di una *gag* ricorrente tra i fan specialmente nei primi mesi di uscita del gioco, dove venivano postate sui social immagini di giocatori che si aspettavano di pescare un pesce raro, quando invece si trattava nuovamente di una spigola. L'ideatore del *pun* inglese, che gioca sugli omofoni *sea* e *C*, ha spiegato in un tweet del 2020 che originariamente “C+” doveva essere un “C-”, ma è stato cambiato in un valore positivo in quanto parte di una descrizione che molti giocatori delusi avrebbero letto innumerevoli volte.<sup>38</sup> Anche il giapponese si basa su una omofonia, tramite l'uso di due *kanji* etimologicamente diversi. Il primo *kanji* è inteso come uno dei cognomi più diffusi in Giappone, mentre il secondo è lo specifico carattere che indica una varietà di spigola endemica del Giappone. Infine, in italiano la parola “male” viene alterata per creare una neoformazione linguistica con “spigola”: così come colpendo uno spigolo ci si può far male, se ci colpisce una “spigola” ci si fa “mala”.

 <p><b>Immagine 28.</b> Carpa.</p>	コイ	<b>Carp</b>	<b>Carpa</b>
	コイを釣り上げた！ カッコイーッ！	I caught a carp! If I catch another they can carpool!	Ho preso una carpa! Carpe diem!
	Gioco di parole	Gioco di parole	Gioco di parole

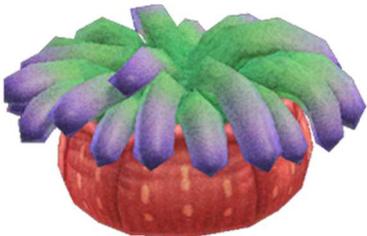
L'ultimo pesce analizzato è la carpa, anch'esso un esemplare molto comune nel gioco. Il giapponese gioca nuovamente su una omofonia, derivata da *koi* (carpa comune giapponese) contenuto nell'esclamazione *kakkoi*, mentre l'inglese riprende il termine *carpool* (pratica che consiste nel condividere un'auto con altre persone per risparmiare) che contiene a sua volta la parola *carp*. L'italiano cita la famosa espressione latina “carpe diem” attribuita al poeta latino Orazio, modificando la vocale finale di “carpa” in modo da rimandare sia al detto sia alla specie.

### 3.4.3 Creature marine

<sup>38</sup> NICOLE, Carpenter, *Sick of Animal Crossing's sea bass joke? Its writer is, too*, in “Polygon”, 2020, <https://www.polygon.com/2020/5/11/21254468/animal-crossing-new-horizons-sea-bass-joke>, ultimo accesso: 07/02/2023.

 <p><b>Immagine 29.</b> Polpo ombrello.</p>	メンダコ	<b>Umbrella octopus</b>	<b>Polpo ombrello</b>
	メンダコをとったよ！ 深海に漂うパラシュート	I got an umbrella octopus! Too bad I'm already soaked.	Ho preso un polpo ombrello! È un po' piccolo per ripararmi, però.
	Nessun gioco di parole	Nessun gioco di parole	Nessun gioco di parole

Questo è il secondo e ultimo caso tra quelli analizzati nel quale nessuna delle tre versioni arricchisce la descrizione dell'esemplare con un gioco di parole, bensì basa la breve frase sulle sue caratteristiche. Il "polpo ombrello" è così chiamato per via della sua forma e del modo di muoversi in acqua espandendo il corpo assomigliando così a un piccolo "paracadute", come nota la versione giapponese. L'inglese e l'italiano, al contrario, rimandano al nome del polpo paragonandolo a un ombrello ed esprimono il dispiacere del protagonista che non può farne uso, perché ormai già bagnato dalla pioggia o perché l'ombrello è visivamente troppo piccolo.

 <p><b>Immagine 30.</b> Anemone di mare.</p>	イソギンチャク	<b>Sea anemone</b>	<b>Anemone di mare</b>
	イソギンチャクをとったよ！ 触手にちょっと毒がある	I got a sea anemone! The enemy of my anemone is my afrenome!	Ho preso un anemone di mare! Lo metterò in un vaso di mare!
	Nessun gioco di parole	Gioco di parole	Gioco di parole

Come per il centopiedi, in giapponese non c'è alcun gioco di parole, e la descrizione ha una valenza educativa che invita implicitamente a non toccare a mani nude un anemone di mare in quanto contiene del veleno nei suoi tentacoli. Al contrario, le due versioni localizzate hanno optato per aggiungere un effetto umoristico. In inglese si è modificato il noto detto "the enemy of my enemy is my friend" (il nemico del mio nemico è mio amico), operazione resa possibile dalla pronuncia simile di *enemy* e *anemone*; l'ultima parola, anch'essa rimante con *anemone*, è forse una storpiatura dello slang

“frenemy”, che indica una persona con la quale si è amici ma anche rivali. In italiano l’effetto comico deriva dal fatto che l’“anemone” sia anche una pianta fiorifera che, come la sua controparte marina, trae nutrimento dalla luce del sole.

 <p><b>Immagine 31.</b> Granchio gazami.</p>	<p><b>ガザミ</b></p>	<p><b>Gazami crab</b></p>	<p><b>Granchio gazami</b></p>
	<p>ガザミをとったよ！ ワタリガニとも言うのね</p>	<p>I got a gazami crab! What a gripping find!</p>	<p>Ho preso un granchio gazami! Troppo ganzami!</p>
	<p>Nessun gioco di parole</p>	<p>Gioco di parole</p>	<p>Gioco di parole</p>

Questo è il settimo caso dove nell’originale giapponese è assente un gioco di parole: al suo posto, si trova una breve frase che specifica che in Giappone il granchio *gazami* viene comunemente chiamato anche *watarigani*. L’inglese gioca sul doppio significato di “gripping” come aggettivo (avvincente) e come sostantivo (presa, per riferirsi alla presa delle sue chele). L’italiano usa l’ormai in disuso “ganzo”, aggettivo che esprime stupore o ammirazione, al quale aggiunge la sillaba -ami per creare una reiterazione.

 <p><b>Immagine 32.</b> Gambero black tiger.</p>	<p><b>クルマエビ</b></p>	<p><b>Tiger Prawn</b></p>	<p><b>Gambero black tiger</b></p>
	<p>クルマエビをとったよ！ 高級なエビだ！</p>	<p>I got a tiger prawn! I ain’t lion!</p>	<p>Ho preso un gambero black tiger! Chissà se parla inglese... Hello?</p>
	<p>Nessun gioco di parole</p>	<p>Gioco di parole</p>	<p>Nessun gioco di parole</p>

Il penultimo esemplare analizzato è il gambero black tiger (così chiamato per le striature sul guscio) per il quale è stato ideato un gioco di parole solamente in inglese. In giapponese possiede un nome diverso, ossia *kuruma ebi*, anch’esso dovuto al suo motivo a strisce che, se avvolto su sé stesso, lo fa sembrare una ruota. L’osservazione deriva molto probabilmente dal nome: è un gambero pregiato in

quanto paragonato a una macchina, che ha un costo ovviamente molto più alto. Successivamente, in inglese il verbo *lying* nella frase “I ain’t lyin’” è stato sostituito dal sostantivo *lion* che presenta la stessa pronuncia nella prima sillaba, creando così un contrasto tra i due animali, tigre e leone. Infine, poiché nel nome italiano si mantiene la dicitura inglese, il protagonista prova a interagire con esso salutandolo in inglese.

 <p><b>Immagine 33.</b> Riccio di mare.</p>	<p>ウニ</p>	<p>Sea urchin</p>	<p>Riccio di mare</p>
	<p>ウニをとったよ！ うまいものにはトゲがある</p>	<p>I got a sea urchin! Wasn’t even ‘eurchin for it.</p>	<p>Ho preso un riccio di mare! E senza pungermi! Evviva!</p>
	<p>Gioco di parole</p>	<p>Gioco di parole</p>	<p>Nessun gioco di parole</p>

Ultimo esemplare è infine il riccio di mare: la frase contenuta nel *pun* in giapponese *umai mono ni wa toge ga aru* (letteralmente “le cose deliziose hanno le spine”) potrebbe essere una modifica del detto *utsukushī hana ni wa toge ga aru*, ossia “non c’è rosa senza spine”. Il *pun* inglese si basa sulla pronuncia e grafia simile tra il verbo *searching*, nel quale è stata omessa la lettera iniziale, e *urchin*. In italiano non c’è un gioco di parole, bensì una traduzione quasi letterale del *pun* inglese collegato al riccio di mare in *Animal Crossing: New Leaf*: “I got a sea urchin! And I didn’t poke myself, either!”.

### 3.5 Conclusioni

Dopo aver discusso brevemente delle implicazioni dell’umorismo nella traduzione, si è proceduto a illustrare le caratteristiche dei giochi di parole e le modalità nelle quali essi possono presentarsi anche nei videogiochi. Si è potuto osservare come, benché la resa dell’effetto umoristico in un pubblico diverso da quello originale presenti notevoli complicazioni dovute alle specificità linguistiche, siano state avanzate diverse strategie che pongono enfasi sull’importanza di replicare il gioco di parole, anziché scegliere l’opzione più sbrigativa e impoverire dunque il testo tradotto. È inoltre responsabilità di chi traduce individuare in primo luogo il *pun* contenuto nello *script* originale, e decidere successivamente se idearne un equivalente, ometterlo o compensarlo in un diverso punto del testo, tenendo in considerazione la concezione dell’umorismo nella cultura di destinazione. Come constatato, ciò che è divertente per un gruppo sociale può non esserlo affatto per un altro, e solo in

pochi casi l'ambiguità di significato mantiene la stessa accezione in due diverse lingue rendendo così agevole una traduzione letterale.

L'analisi successiva, svolta nel paragrafo 3.4 e nei seguenti sottoparagrafi, ha avuto l'obiettivo di esplicitare e rilevare le strategie adottate dall'inglese rispetto all'originale giapponese e dall'italiano rispetto all'inglese nella traduzione delle varie descrizioni dei 15 esemplari di *Animal Crossing: New Horizons*. Come si è potuto osservare, molti giochi di parole e battute nelle tre lingue esaminate sono piuttosto semplici: il loro scopo è infatti quello di trasmettere una valenza umoristica a tutti i giocatori di varie fasce d'età, e fare riferimenti oscuri ne avrebbe pertanto alterato l'effetto. Le due localizzazioni hanno adottato solamente quattro degli otto metodi proposti da Delabastita, in particolare il numero uno, due, tre e sei. Eccetto che per la strategia numero otto, che propone l'impiego di tecniche editoriali quali note esplicative, le strategie rimanenti sono possibili in altri videogiochi che abbiano a disposizione uno spazio testuale più ampio sul quale poter lavorare. Tuttavia, l'impostazione stessa delle descrizioni degli esemplari in *Animal Crossing* non permette, ad esempio, strategie quali "GIOCO DI PAROLE → ZERO" o "ZERO → GIOCO DI PAROLE", in quanto la cattura di ogni esemplare è nota, nella saga, per essere seguita proprio da un *pun* o da una breve considerazione, e rimuovere questo aspetto equivarrebbe a rimuovere uno dei fattori che più rendono unica questa saga.

Al fine di rilevare in quale percentuale le due localizzazioni abbiano usato le quattro strategie citate, queste ultime sono affiancate al numero dei casi e alla percentuale di utilizzo rispettivamente nella localizzazione inglese e italiana, seguite da una piccola tabella che riporta la percentuale complessiva di giochi di parole in ciascuna lingua:

<b>Strategie rilevate nella localizzazione inglese (giapponese → inglese)</b>	
1. GIOCO DI PAROLE → GIOCO DI PAROLE	5 (33,3%)
2. GIOCO DI PAROLE → NESSUN GIOCO DI PAROLE	2 (13,3%)
3. ARTIFICIO RETORICO	1 (6,6%)
6. NESSUN GIOCO DI PAROLE → GIOCO DI PAROLE	5 (33,3%)

<b>Strategie rilevate nella localizzazione italiana (inglese → italiano)</b>	
1. GIOCO DI PAROLE → GIOCO DI PAROLE	6 (40%)
2. GIOCO DI PAROLE → NESSUN GIOCO DI PAROLE	4 (26,6%)
3. ARTIFICIO RETORICO	1 (6,6%)
6. NESSUN GIOCO DI PAROLE → GIOCO DI PAROLE	0

<b>Percentuale complessiva di giochi di parole per ciascuna versione</b>		
<b>Giapponese</b>	<b>Inglese</b>	<b>Italiano</b>
7 (46,6%)	10 (66,6%)	6 (40%)

Dall'analisi del caso di studio emerge come la traduzione inglese abbia privilegiato in ugual modo con cinque casi (33,3%) sia la prima strategia, sostituendo il *pun* originale con un secondo gioco di parole preservandone l'effetto umoristico, che la sesta, aggiungendo un gioco linguistico nel testo di destinazione. L'italiano ha invece impiegato più frequentemente la prima, con una percentuale del 40%. Per quanto riguarda invece l'omissione del *pun* (seconda strategia), l'inglese ha rimosso un gioco di parole a favore di un'osservazione umoristica in solamente due casi (13,3%), mentre in italiano si è deciso di non riprodurre il *pun* presente nell'inglese in ben quattro descrizioni (26,6%). Le due versioni presentano tuttavia la medesima percentuale del 6,6% per la terza strategia: in particolare, l'unico artificio retorico impiegato è stato la rima, e nello specifico una rima piana per la lasca che giocava sul concetto di inventario nel gioco. Per la sesta e ultima strategia, invece, si osservano come già accennato cinque casi per l'inglese; la localizzazione italiana, tuttavia, ha scelto di aderire strettamente all'inglese non tentando dunque di inventare un nuovo gioco linguistico qualora esso non fosse presente nella lingua di partenza, ma privilegiando una descrizione umoristica priva di parole dal doppio significato. Tuttavia, aderire molto al *source* inglese ha portato, talvolta, alla perdita dell'effetto comico: è il caso del gioco di parole relativo alla stigmodera, ben riuscito in inglese grazie all'associazione con *jewel* nel nome ma di difficile comprensione in italiano, e del riccio di mare, per il quale è stata tradotta letteralmente la descrizione inglese del riccio di mare in *Animal Crossing: New Leaf*.

Ne consegue dunque che la localizzazione inglese, con un totale di 10 giochi di parole su 15 (e dunque una percentuale del 66,6%, ossia più della metà), sia stata la versione più creativa (se si considera, come in questo caso, la capacità di ricreare o inserire *ex-novo* un gioco di parole nel testo) e che più ha privilegiato l'inserimento di *pun*, anche nei cinque casi dove essi erano assenti nell'originale giapponese. Al contrario, l'italiano è la versione che risulta avere il minor numero di giochi di parole con una percentuale del 40%, sebbene riesca comunque con efficacia a dare un maggior risvolto comico a uno degli elementi più frequenti del *gameplay* avvalendosi di diverse freddure. A metà si colloca l'originale giapponese, con il 46,6% di giochi linguistici: una tendenza riscontrata in quest'ultima è stata il taglio più educativo conferito alle descrizioni degli esemplari, che puntano a informare chi gioca della pericolosità o delle sue peculiarità, anziché giocare sul doppio significato

del nome o avvalersi di omonimie. Ad esempio, se si considerano il centopiedi e l'anemone di mare, il gioco invita a fare attenzione al loro veleno, mentre spiega le abitudini della farfalla monarca e specifica il secondo nome col quale è conosciuto il granchio gazami. Si può quindi affermare che la versione giapponese punta a una descrizione più informativa, che tuttavia appare talvolta ridondante in quanto, una volta consegnato per la prima volta un esemplare al museo, sarà Blatero il gufo a fornire informazioni dettagliate su di esso.

Per concludere, il presente studio tenta di proporre un primo tentativo di ricerca in lingua italiana focalizzato sui giochi di parole in *Animal Crossing: New Horizons*. Naturalmente, anche l'analisi svolta in questo capitolo non è esente da limitazioni. Infatti, avendo adottato un approccio qualitativo, sono stati elencati solamente 15 casi per ogni lingua su un totale di 207: non si può affermare con certezza, dunque, che i fenomeni sopra discussi siano applicabili alle versioni nella loro interezza, ma allo stesso tempo non è da escludersi che queste tendenze siano in realtà presenti in tutte le descrizioni delle tre diverse lingue, o riscontrabili in altri capitoli della saga. In conclusione, uno spunto per un futuro approfondimento potrebbe essere quindi un'analisi sistematica che racchiude i giochi linguistici realizzati in altri capitoli della saga di *Animal Crossing*, per evidenziare eventuali costanti o cambiamenti nelle scelte di localizzazione.

## Conclusioni

In questo elaborato si è cercato di evidenziare le peculiarità linguistiche della saga di *Animal Crossing*, svolgendo un paragone tra la versione originale in lingua giapponese e la versione localizzata inglese, analizzando successivamente le scelte di traduzione in italiano. Come si è potuto osservare, non tutti i componenti di un testo, sia esso narrativo o multimediale, possono essere tradotti con facilità adottando un approccio letterale, bensì alcuni richiedono più ingegno e creatività di altri. Ed è proprio la creatività che ha fatto sì che l'indole spensierata di *Animal Crossing*, con i suoi curiosi nomi propri che riflettono la personalità degli NPC e le battute e giochi di parole non sempre riusciti ma al contempo semplici e caratteristici, potesse essere sin da subito apprezzata da un vasto numero di giocatori anche al di fuori del Giappone. La creatività è stata, nel processo di localizzazione dei vari capitoli del gioco, anche una necessità, al fine di non lasciare ai giocatori quello sgradevole “senso di disagio” che disturba l'immersione e che si ha quando si percepisce una incongruenza tra il testo tradotto e il messaggio che il gioco vorrebbe trasmettere in quell'istante. Come nota Heather Maxwell Chandler,

creativity and a sense of fun are both crucial traits a game translator must develop. If a translator cannot evoke the game's tone in the translations, players will be less immersed in the game and more aware that they are playing a game not originally developed in their native language. While several mitigating factors can affect the quality of the translations, a creative approach to the work minimizes the negative effects.<sup>39</sup>

L'obiettivo della tesi era, in particolare, quello di approfondire le strategie traduttive della localizzazione inglese attraverso una cernita dei personaggi più rilevanti alla disamina appartenenti a più capitoli della saga, e di un certo numero di descrizioni umoristiche e *pun* di esemplari tratti dall'ultima uscita; all'inglese, è stata affiancata poi la localizzazione italiana al fine di fare un paragone tra le due versioni localizzate. Il secondo e il terzo capitolo sono da considerarsi il fulcro dell'analisi linguistica e traduttologica dell'elaborato, mentre il primo capitolo è servito come presentazione generale della saga e dei suoi temi centrali, quali l'inizio di una nuova vita e il senso di comunità in un *furusato*.

Innanzitutto, nel secondo capitolo si è parlato di traduzione creativa incentrando l'analisi sul linguaggio di ruolo giapponese come espediente per veicolare facilmente al pubblico le peculiarità di un determinato personaggio. Si è esplorata dapprima una proposta di traduzione, e successivamente è stata riportata nel dettaglio un'analisi di due componenti del linguaggio di ruolo, ossia i pronomi di prima persona e i cosiddetti *kuchiguse*. Infine, elencando un totale di nove personaggi non giocanti e i loro rispettivi dialoghi, si è tracciato un quadro dei caratteri di ciascuno tramite tabelle attraverso le

---

<sup>39</sup> Heather Maxwell CHANDLER, “Practical skills for video game translators”, *Multilingual*, 19, 7, 2008, p. 37.

quali sono state poi evidenziate le eventuali somiglianze o differenze tra l'originale giapponese e la traduzione inglese, dando spazio anche a diverse osservazioni su come a sua volta la versione italiana abbia trasmesso la caratterizzazione dei personaggi. L'analisi ha confermato la presenza di alcune categorie del linguaggio di ruolo nei dialoghi di *Animal Crossing*, dimostrando dunque come anche nel medium videoludico, al pari dei testi narrativi, ci si serva di artifici retorici spesso stereotipati esistenti solamente in opere di finzione e facilmente riconoscibili dal pubblico giapponese. Si è anche notato, tuttavia, che non sempre alle tipiche caratteristiche di uno *yakuwarigo* corrisponde uno stereotipo, arrivando così all'ipotesi che la scelta di ricorrere a simili socioletti sia dovuta alla volontà di donare più diversità al gioco; non mancano però elementi controversi, come nel caso della giraffa Griffa. Si può affermare che la convenzionalità nel comportamento e nel modo di parlare dei personaggi contribuisca alla semplicità e ripetitività tipica di tutti i capitoli del gioco dove, come si è avuto modo di vedere, non c'è alcuna evoluzione nel carattere degli NPC principali, che a differenza degli abitanti, con il quale il giocatore instaura man mano un rapporto di amicizia, rimangono nello sfondo e fungono più da tramite per ottenere oggetti, premi o informazioni in un mondo virtuale quasi totalmente nelle mani del protagonista-giocatore. Per quanto riguarda invece la localizzazione, ci si è soffermati per ogni personaggio sulla traduzione creativa dei nomi propri, che si è vista essere in buona parte originale ed evocativa sia per l'inglese che per l'italiano, e successivamente sulla resa del linguaggio di ruolo in esclusiva per l'inglese. Il confronto ha dimostrato come il linguaggio di ruolo ponga una considerevole sfida in traduzione, e se in diverse circostanze i suoi idioletti sono stati uniformati in un linguaggio standard, in altre le caratteristiche aggiunte hanno arricchito la versione tradotta.

Nel terzo capitolo, si era posto l'obiettivo di rilevare le strategie adottate nella traduzione dei giochi di parole: anch'essi, al pari dello *yakuwarigo*, richiedono una profonda attenzione e un'accurata conoscenza della lingua di partenza e destinazione da parte di chi traduce, al fine di veicolare il significato o l'eventuale comicità. Partendo dal presupposto che i metodi elencati da Delabastita possano essere messi in pratica per qualsiasi potenziale corpora o breve testo che contenga un gioco di parole, si è tentato dunque di rintracciare quali fossero le strategie più usate in traduzione e la loro frequenza applicando lo stesso criterio del secondo capitolo, e svolgendo dunque un'analisi distinta per l'inglese e per l'italiano: dalla ricerca condotta è emerso come la strategia più ricorrente per le versioni tradotte in *Animal Crossing: New Horizons* sia stata in media la prima, che prevede la sostituzione di un *pun* con un altro *pun* equivalente nella lingua di destinazione. L'inglese è stata la versione che più di tutte ha cercato di rendere una delle azioni più ricorrenti nel gioco un'esperienza

piacevole per il giocatore usufruendo di giochi linguistici, mentre l'italiano ha privilegiato l'inserimento di descrizioni umoristiche.

La saga di *Animal Crossing* è ben lontana dalla sua conclusione: sebbene siano intercorsi ben otto anni tra il penultimo capitolo e *New Horizons*, gli sviluppatori hanno lasciato intendere, anche tramite la pubblicazione di aggiornamenti mensili per quest'ultimo, la volontà di continuare a produrre contenuti e di ascoltare le richieste del pubblico. Se da un lato la formula riproposta in ciascun capitolo può sembrare ripetitiva, dall'altro la nostalgia per una serie che ha accompagnato l'infanzia e l'adolescenza di molti e le nuove implementazioni che fanno sì che nessun gioco sia davvero uguale del tutto agli altri spingono molti giocatori, anche a distanza di anni, ad attendere eventuali novità e a tornare occasionalmente nel villaggio/isola per salutare gli abitanti, che non mancheranno di ricordare quanto tempo sia passato dall'ultimo incontro. È per il momento difficile prevedere che idee abbiano in serbo gli sviluppatori per il prossimo gioco, ma si può senza dubbio asserire che esso manterrà molti dei personaggi principali qui citati con le loro diverse personalità e ruoli, e i molti giochi di parole che accompagnano il giocatore contento di aver catturato una specie rara o al contrario demoralizzato per non essere riuscito a ottenere un esemplare catturabile solo in quel mese dell'anno. Un potenziale sviluppo futuro della ricerca al quale si è precedentemente accennato sarebbe dunque quello di trattare più approfonditamente l'evoluzione di questi due aspetti, con molta probabilità gli unici nel gioco che richiedano una traduzione creativa, mettendo a confronto le diverse uscite dal 2001 al 2020 al fine di tracciare uno sviluppo cronologico e rintracciare i cambiamenti nelle scelte di localizzazione: è infatti importante ribadire i limiti del presente studio che, specialmente nel terzo capitolo, analizza solamente una delle molte uscite nella saga e non può quindi osservarne l'evoluzione. O ancora, estendere l'ottica della ricerca anche ad altri videogiochi che contengano simili elementi, per osservare se le strategie adottate nella traduzione di *Animal Crossing* (e dunque approvate dalla squadra di localizzazione della Nintendo) siano un caso singolare o se siano invece una tendenza comune in questo ambito.

## Bibliografia

AKIZUKI Kōtarō, “Dōbutsu kyarakutā no gengogaku” (Linguistica dei personaggi animali), *Research reports of Shokei Gakuin College*, 64, 2012, pp. 43-57.

秋月高太郎、『動物キャラクターの言語学』、尚絅学院大学紀要、第 64 号、2012 年、pp. 43-57.

ALHARTHI, Adel, “Strategies of Subtitling Satire: A Case Study of the American Sitcom Seinfeld, with Particular Reference to English and Arabic”, *Arab World English Journal Special Issue on Translation*, 4, 2015, pp. 22-41.

ATTARDO, Salvatore, “Universals in puns and humorous wordplay”, in Esme Winter-Froemel e Verena Thaler (a cura di), *Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay Research*, Berlin, De Gruyter, 2018, pp. 89-110.

ATTARDO, Salvatore, *Linguistic Theories of Humor*, Berlin, De Gruyter Mouton, 1994, pp. 1-448.

BARRIALES, Sergio Ocio, e JOSÈ, A. Brugos, *Multi-agent Systems and Sandbox Games*, 2006, pp. 1-6.

BEHRENSHAUSEN, Bryan G., *Touching is Good: An Eidetic Phenomenology of Interface, Interobjectivity, and Interaction in Nintendo's 'Animal Crossing: Wild World'*, tesi di Master, Università del Maine, 2007, pp. 1-165.

BERNAL-MERINO, Miguel Á., “Creativity in the translation of video games”, *Quaderns de Filologia Estudis literaris*, 13, 2008, pp. 57-70.

BOGOST, Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Mit Press, 2010, pp. 1-464.

CARLSON, Rebecca, CORLISS, Jonathan, “Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference”, *Games and Culture*, 6, 1, 2011, pp. 61-82.

CESAR, M., “Fear Thy Neighbour: Socialisation and Isolation in Animal Crossing”, *Loading...*, 13, 22, 2021, pp. 89-108.

CHANDLER, Heather Maxwell, “Practical skills for video game translators”, *Multilingual*, 19, 7, 2008, pp. 1-96.

CHASTNYK, S. V., “Discovering Furusato: A Japanese Archetype in Western Cultural Studies”, *Культура України. Серія: Культурологія* (Cultura ucraina Serie: Culturologia), 52, 2016, pp. 156-162.

CHIARO, Delia, “Humour and Translation”, in Salvatore Attardo (a cura di), *The Routledge Handbook of Language and Humor*, New York, Routledge, 2017, pp. 1-556.

CHIARO, Delia, “Translation and Humour, Humour and Translation”, in Delia Chiaro (a cura di), *Translation, Humour and Literature Volume 1*, Londra, Continuum, 2012, pp. 1-248.

CZECH, Dawid, “Challenges in video game localization: An integrated perspective”, *Explorations: A Journal of Language and Literature*, 1, 2013, pp. 3-25.

DELABASTITA, Dirk, “Introduction”, in Dirk Delabastita (a cura di), “Wordplay and Translation: Special Issue of ‘The Translator’”, *The Translator*, 2, 2014, pp. 127-140.

DELABASTITA, Dirk, *Traductio: Essays on Punning and Translation*, St Jerome Publishing, 1997, pp. 1-296.

DHARMA, Hendy R. C., KARIKO, Abdul A. T., “Kyaragobi: Enhancing the identity of a Kyara on Japanese fiction in the digital era”, *Journal of Physics: Conference Series*, 1175, 1, 2019, pp. 1-6.

DI MARCO, Francesca, “Cultural Localization : orientation and Disorientation in Japanese Video Games”, *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5, 2007, pp. 1-8.

DORE, Margherita, *Humour in Audiovisual Translation: Theories and Applications*, New York, Routledge, 2019, pp. 1-296.

DORMANN, Claire, BARR, Pippin, BIDDLE, Robert, “Humour Theory and Videogames: Laughter in the Slaughter”, *Sandbox '06: Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH symposium on Videogames*, 2006, pp. 95-98.

DUC-HARADA, Patrycja, “Editor’s Preface”, in Patrycja Duc-Harada (a cura di), *Silva Iaponicarum*, Poznań, 2021, pp. 9-10.

DYBALA, Pawel, RZEPKA, Rafal, ARAKI, Kenji, SAYAMA, Kohichi, “Japanese Puns Are Not Necessarily Jokes”, *AAAI Fall Symposium: Artificial Intelligence of Humor*, 2012, pp. 7-13.

- ESSELINK, Bert, *A Practical Guide to Localization*, “Language International World Directory”, John Benjamins Publishing Company, 2000, pp. 1-499.
- FILIPPONIO, Lorenzo, “La dimensione sociale del linguaggio della terza età”, G. Pinna, H.G. Pott. (a cura di), *Senilità. Immagini Della Vecchiaia Nella Cultura Occidentale*, Alessandria, Edizioni Dell’Orso, 2011, pp. 63-92.
- GABALLO, Viviana, “Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation”, *ESP Across Cultures*, 9, 2012, p. 95-113.
- GEŚZCZAK, Wojciech, “Stratification of Yakuwarigo as Character Stylization Patterns”, in Patrycja Duc-Harada (a cura di), *Silva Iaponicarum*, Poznań, 2021, pp. 11-23.
- HEERINK, Dorien, “Yakuwarigo Lost in Translation: A Foreignising Approach to Translating Yakuwarigo”, tesi di Master, Università di Leida, 2018, pp. 1-177.
- HEINRICH, Patrick, “After Language Standardization: Dialect Cosplay in Japan”, in Nicola McLelland e Hui Zhao (a cura di), *Language Standardisation and Language Variation in Multilingual Contexts: Asian Perspectives*, Bristol, Blue Ridge Summit: Multilingual Matters, 2022, pp. 281-297.
- IAIA, Pietro Luigi, “Transcreating humor in video games: the use of Italian diatopic varieties and their effects on target audiences”, in Gian Luigi De Rosa, Francesca Bianchi, Antonella De Laurentiis e Elisa Perego (a cura di), *Translating Humour in Audiovisual Texts*, Bern, Peter Lang, 2014, pp. 517-533.
- ITO, Rika, BISILA, Megan, “Blond hair, blue eyes, and ‘bad’ Japanese: representing foreigner stereotypes in Japanese anime”, *Language Awareness*, 29, 3-4, 2020, pp. 288-205.
- IWABUCHI Kōichi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, 2002, pp. 1-287.
- JAKOBSON, Roman, “On Linguistic Aspects of Translation”, in Reuben Arthur Brower (a cura di), *On Translation*, Cambridge, Harvard University Press, 1959, pp. 232-239.
- JUUL, Jesper, “In search of Lost Time: on Game Goals and Failure Costs”, *paper presented at the Foundations of Digital Games conference*, Monterey, CA, 2010, pp. 86-91.
- JUUL, Jesper, “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness”, *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht University, 2003, pp. 30-45.

JUUL, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press., e-book epub, 2005, pp. 1-244.

KAWAHARA, Shigeto, SHINOHARA, Kazuko, “The Role of Psychoacoustic Similarity in Japanese Puns: A Corpus Study”, *Journal of Linguistics*, 45, 1, 2009, pp. 111-138.

KAWANO Ayami, “‘Onē’ no kyarakuta no ninshō: Baraeti bangumi to fikushon sakuhin o zairyō ni” (I personaggi onē: spettacoli di varietà e opere di finzione come materiale), *Centro di studi giapponesi comparati dell’università femminile di Ochanomizu*, 12, 2016, pp. 115-122.

河野礼実、『「おネエ」のキャラクターの人称：バラエティ番組とフィクション作品を材料に』、お茶の水女子大学比較日本学教育研究センター、第12号、2016年、pp. 115-122.

KAWASE Suguru, “Kyara gobi ‘desu’ no tokuchō to ichizuke” (Caratteristiche e posizione del *kyara gobi* “desu”), *Bunken tankyū*, 48, 2010, pp. 138-125.

川瀬卓、『キャラ語尾「です」の特徴と位置付け』、文献探求、第48号、2010年、pp. 138-125.

KIM, Jin, “Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of Animal Crossing: Wild World”, *Continuum*, 28, 3, 2014, pp. 357-370.

KINSUI Satoshi (a cura di) *Yakuwarigo shōjiten* (Piccolo dizionario di linguaggio di ruolo), Tōkyō, Kenkyūsha, 2014, pp. 1-270.

金水敏（編）、『役割語小辞典』、東京、研究社、2014年、pp. 1-270.

KINSUI Satoshi, *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language*, Suita, Ōsaka University Press, 2017, pp. 1-162.

KOVÁCS, Gabriella, “Translating Humour - A Didactic Perspective”, *Philologica*, 12, 2, 2020, pp. 68-83.

KUROSU Risako, “Onna kotoba otoko kotoba no kenkyū - sai to henshen” (Una ricerca sul linguaggio delle donne e degli uomini: differenze e cambiamenti), *Nihon bungaku*, 104, 2008, pp. 187-203.

黒須理紗子、『女ことば・男ことばの研究 — 差異と変遷』、日本文学、巻104号、2008年、pp. 187-203.

LEPRE, Ornella, “Playing with humor: the translation of humor in video games”, in Gian Luigi De Rosa, Francesca Bianchi, Antonella De Laurentiis e Elisa Perego (a cura di), *Translating Humour in Audiovisual Texts*, Peter Lang, 2014, pp. 499-516.

LOW, Peter Alan, “Translating jokes and puns”, *Perspectives*, 19, 1, 2011, pp. 59-70.

LUNSING Wim, “The politics of okama and onabe: uses and abuses of terminology regarding homosexuality and transgender”, in Mark McLelland e Romit Dasgupta (a cura di), *Genders, Transgenders and Sexualities in Japan*, Oxford, Routledge, 2005, pp. 1-242.

MANDIBERG, Stephen, “Playing (with) the Trace: Localized Culture in Phoenix Wright”, in Martin Picard e Jérémie Pelletier-Gagnon (a cura di), *Geemu and media mix: Theoretical approaches to Japanese video games*, San Diego, Università della California, 2015, pp. 112-141.

MANFREDI, Marina, “Per non restare a bocca asciutta. Tradurre pun e giochi di parole in testi letterari, audiovisivi e giornalistici: dalla teoria alla pratica”, in Fabio Regattin, Ana Pano Alamán (a cura di), *Giochi di parole e traduzione nelle lingue europee*, Bologna, Centro di Studi Linguistico-Culturali (CeSLiC), 2017, pp. 21-40.

MANGIRON, Carmen, O’HAGAN, Minako, “Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation”, *Journal of specialised translation*, 6, 2006, pp. 10-21.

MANGIRON, Carmen, “The Importance of not Being Earnest: Translating Humour in Video Games”, in Delia Chiaro (a cura di), *Translation, Humour and the Media*, Londra, Bloomsbury Publishing, 2011, pp. 89-107.

MANGIRON, Carmen, “The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance”, *The Journal of Internationalization and Localization*, 2, 1, 2012, pp. 1-20.

MANGIRON, Carmen, “Video Game Localisation: Posing New Challenges to the Translator”, *Perspectives: Studies on Translatology*, 14, 4, 2007, pp. 306-317.

MOLINA, Lucía, ALBIR, Amparo Hurtado, “Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach”, *Meta: journal des traducteurs*, 47, 4, 2002, pp. 498-512.

MOORE, Jennifer Grayer, *Fashion Fads through American History: Fitting Clothes into Context*, Santa Barbara, Greenwood, 2015, pp. 1-352.

- O'HAGAN, Minako, "Games Localization: When 'Arigato' gets lost in translation", Proceedings of New Zealand Game Developers Conference, 2004, p. 57-61.
- O'HAGAN, Minako, "Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games", *TTR: traduction, terminologie, rédaction*, 22, 2009, pp. 147-165.
- OKADA, Moeko, "Wordplay As a Selling Strategy in Advertisements and Sales Promotion", in Jan Chovanec e Isabel Ermida (a cura di), *Language and Humour in the Media*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2012, pp. 163-181.
- PALTER, D.C., SLOTSVE, Kaoru, *Colloquial Kansai Japanese: The Dialects and Culture of the Kansai Region*, Singapore, Tuttle Publishing, 2006, pp. 1-176.
- PRENSKY, Marc, "Simulations: are they games?", *Digital Game-Based Learning*, 2001, pp.1-10.
- RAMALHO, John Eric, SIMAO, Fabio, "Aprendizagem por meio de jogos digitais: um estudo de caso do jogo Animal Crossing", *Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades*, 8, 2014, pp. 1-13.
- REGATTIN, Fabio, PANO ALAMÁN, Ana, "Introduzione", in Fabio Regattin, Ana Pano Alamán (a cura di), *Giochi di parole e traduzione nelle lingue europee*, Bologna, Centro di Studi Linguistico-Culturali (CeSLiC), 2017, pp. xiii-xvi.
- ROBERTSON, Wesley Cooper, "Unspeakable puns: kanji-dependent wordplay as a localization strategy in Japanese", *Perspectives*, 28, 4, 2020, pp. 606-624.
- ROBERTSON, Wesley Cooper, *Script choice and indexicality in Japanese manga*, Tesi di dottorato, Università Monash, 2016, pp. 1-257.
- TIDMARSH, Bryanna, "Holding Protest Posters And Handheld Consoles: Activism In Animal Crossing: New Horizons", *English.*, 1, 2021, p 1.
- VANDAELE, Jeoren, "Humor in translation", in Yves Gambier e Luc van Doorslaer (a cura di), *Handbook of Translation Studies: Volume 1*, John Benjamins Publishing Company, 2010, pp. 147-152.
- VENUTI, Lawrence, "The Translator's Invisibility", *Criticism*, 28, 2, 1986, pp. 179-212.

VITUCCI, Francesco, “(Re)Inventing the Genre: The Translation of the Onē Kotoba Idiolect in Japanese-Italian Subtitling”, in Stefania Maci e Eleonora Federici (a cura di), *Gender Issues: Translating and Mediating Languages, Cultures and Societies*, Peter Lang, 2021, pp. 271-291.

WELLS, Marguerite, “Translating Humour for Performance: Two Hard Cases from Inoue Hisashi’s Play, Yabuhara Kengyo”, in Delia Chiaro (a cura di), *Translation, Humour and Literature Volume 1*, Londra, Continuum, 2012, pp. 1-248.

ZHU Lin, “The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons.”, *Hum Behav & Emerg Tech.*, 3, 2021, pp. 157-159.

### Sitografia

ACNH, *Catch Quotes & Screenshots*, in “ACNH”, <https://acnh.co/quotes>, ultimo accesso: 07/02/2023.

ALANA, Hagues, *Here Are The Top Ten Best-Selling Nintendo Switch Games As Of June 2022*, in “Nintendolife”, 2022, <https://www.nintendolife.com/news/2022/08/here-are-the-top-ten-best-selling-nintendo-switch-games-as-of-june-2022>, ultimo accesso: 07/02/2023.

ALEX, Olney, GAVIN, Lane, *Feature: Animal Crossing: A Brief History*, in “Nintendo Life”, 2020, <https://www.nintendolife.com/news/2020/03/feature-animal-crossing-a-brief-history>, ultimo accesso: 07/02/2023.

ANDREW, Webster, *The creators of Animal Crossing hope New Horizons can be ‘an escape’ in difficult times*, in “The Verge”, 2020, <https://www.theverge.com/2020/3/18/21185608/animal-crossing-new-horizons-nintendo-switch-coronavirus-escape-interview>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Animal Crossing: City Folk*, in “Animal Crossing Wiki”, [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing:\\_City\\_Folk](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal_Crossing:_City_Folk), ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Animal Crossing: New Leaf*, in “Animal Crossing Wiki”, [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing:\\_New\\_Leaf](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal_Crossing:_New_Leaf), ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Animal Crossing: Wild World*, in “Animal Crossing Wiki”, [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal Crossing: Wild World](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal_Crossing:_Wild_World), ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Copper*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Copper>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Cranky*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Cranky>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Dōbutsu no Mori e+*, in “Animal Crossing Wiki”, [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/D%C5%8Dbutsu\\_no\\_Mori\\_e%2B](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/D%C5%8Dbutsu_no_Mori_e%2B), ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Gracie*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Gracie>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Gulliver*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Gulliver>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Harriet*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Harriet>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Jock*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Jock>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Kapp'n*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Kapp%27n>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Lazy*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Lazy>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Normal*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Normal>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Peppy*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Peppy>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Sisterly*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Sisterly>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Smug*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Smug>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Snooty*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Snooty>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Animal Crossing Wiki, *Tortimer*, in “Animal Crossing Wiki”, <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Tortimer>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Collins English Dictionary, *Copper*, in “Collins English Dictionary”, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/copper>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Collins English Dictionary, *Pun*, in “Collins English Dictionary”, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pun>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Dejitaru Daijisen (Shōgakukan), *honkan*, in “Goo”, <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E6%9C%AC%E5%AE%98/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

GAVIN, Lane, *Feature: The Minds Behind Animal Crossing: New Horizons*, in “NintendoLife”, 2020, [https://www.nintendolife.com/news/2020/12/feature\\_the\\_minds\\_behind\\_animal\\_crossing\\_new\\_horizons](https://www.nintendolife.com/news/2020/12/feature_the_minds_behind_animal_crossing_new_horizons), ultimo accesso: 07/02/2023.

JAMES, Newton, *Feature: Celebrating 10 Years of Animal Crossing*, in “NintendoLife”, 2011, [https://www.nintendolife.com/news/2011/12/feature\\_celebrating\\_10\\_years\\_of\\_animal\\_crossing](https://www.nintendolife.com/news/2011/12/feature_celebrating_10_years_of_animal_crossing), ultimo accesso: 07/02/2023.

JASON, Schreier, *Nintendo's Secret Weapon*, in “Kotaku”, 2014, <https://kotaku.com/inside-the-treehouse-the-people-who-help-make-nintendo-1301809672>, ultimo accesso: 07/02/2023.

JENNIFER, Guerra, *Animal Crossing è la vita che i millennial sognano ma non possono avere*, in “The Vision”, 2020, <https://thevision.com/intrattenimento/animal-crossing/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Kokoro, *watashitachi ga wakaranakatta Tōhokuben*, in “Kokoro”, 2022, [https://www.kokoro-vj.org/ja/post\\_20945#](https://www.kokoro-vj.org/ja/post_20945#), ultimo accesso: 07/02/2023.

KYLE, Orland, *Why “Animal Crossing: New Horizons” 31 million sales are so incredible*, in “ArsTechnica”, 2021, <https://arstechnica.com/gaming/2021/02/putting-31-million-animal-crossing-new-horizons-sales-in-context/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

LIAM, Doolan, *Switch's Best-Selling Games In Japan After Five Years, According To Famitsu*, in “Nintendolife”, 2022, <https://www.nintendolife.com/news/2022/03/switchs-best-selling-games-in-japan-after-five-years-according-to-famitsu>, ultimo accesso: 07/02/2023.

NEKO, “*Suki*” o imi suru hōgen ga, zenkoku 47 todōfuken de zenbu chigattete zenbu suki, in “TripEditor”, 2021, <https://tripeditor.com/428135/2>, ultimo accesso: 07/02/2023.

NICOLE, Carpenter, *Sick of Animal Crossing's sea bass joke? Its writer is, too*, in “Polygon”, 2020, <https://www.polygon.com/2020/5/11/21254468/animal-crossing-new-horizons-sea-bass-joke>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Nihon kokugo daijiten, *ara*, in “Kotobank”, <https://kotobank.jp/word/%E3%81%82%E3%82%89-427730>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Nihon kokugo daijiten, *boku*, in “Kotobank”, <https://kotobank.jp/word/%E5%83%95-629357>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Nihon kokugo daijiten, *dearimasu*, in “Kotobank”, <https://kotobank.jp/word/%E3%81%A7%E3%81%82%E3%82%8A%E3%81%BE%E3%81%99-573271>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Nintendo Wiki, *Katsuya Eguchi*, in “Nintendo Wiki”, [https://nintendo.fandom.com/wiki/Katsuya\\_Eguchi](https://nintendo.fandom.com/wiki/Katsuya_Eguchi), ultimo accesso: 07/02/2023.

Nintendo, “*Atarashī ‘Dōbutsu no Mori’ o tsukuru*”, *Shachō ga kiku “Tobidase Dōbutsu no Mori”* (La creazione di un nuovo “Animal Crossing”, il Presidente chiede: “Animal Crossing: New Leaf”) in “Nintendo”, 2012, <https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/egd/vol1/index.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

任天堂、「新しい『どうぶつの森』をつくる」、社長が訊く『とびだせどうぶつの森』、任天堂、2012年。

Nintendo, “*Dōbutsu no mori*” de, *kemonomichi?*, *Shachō ga kiku “Machi e Ikō yo Dōbutsu no Mori”* (Percorsi di animali in Animal Crossing? Il Presidente chiede: “Animal Crossing: City Folk”), in “Nintendo”, 2014, <https://www.nintendo.co.jp/wii/interview/ruuj/vol1/index2.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

任天堂、『どうぶつの森』で、けもの道?、社長が訊く『街へいこうよ どうぶつの森』、任天堂、2014年。

Nintendo, *DS de tomodachi no mura ni odekake, Shachō ga kiku “Machi e Ikō yo Dōbutsu no Mori”*, (Una gita al villaggio di un amico con il DS, Il Presidente chiede: “Animal Crossing: City Folk”) in “Nintendo”, 2014, <https://www.nintendo.co.jp/wii/interview/ruuj/vol1/index5.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

任天堂、DSで友だちの村におでかけ、社長が訊く『街へいこうよ どうぶつの森』、任天堂、2014年。

Nintendo, *Learn more about the development of the Animal Crossing series in our interview!*, in “Nintendo”, 2016, <https://www.nintendo.co.uk/News/2016/November/Learn-more-about-the-development-of-the-Animal-Crossing-series-in-our-interview--1159916.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Nintendo, *Rōran, Machi e ikō yo: Dōbutsu no mori (Sahara, Animal Crossing: City Folk)*, in “Nintendo”, 2008, [https://www.nintendo.co.jp/wii/ruuj/character/village\\_visitor.html#cat-navi01](https://www.nintendo.co.jp/wii/ruuj/character/village_visitor.html#cat-navi01), ultimo accesso: 07/02/2023.

任天堂、ローラン、街へ行こうよ どうぶつの森、任天堂、2008年。

Nintendo, *Toshikoshi soba to 12 tsubu no budō, Shachō ga kiku “Tobidase Dōbutsu no Mori”* (Soba di capodanno e 12 chicchi d’uva, Il Presidente chiede: “Animal Crossing: New Leaf”), in “Nintendo”, 2012, <https://www.nintendo.co.jp/3ds/interview/egd/vol1/index5.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

任天堂、年越しそばと12粒のぶどう、社長が訊く『とびだせ どうぶつの森』、任天堂、2012年。

Nintendo, Twitter, 2020, <https://twitter.com/Nintendo/status/1247448420937125888>, ultimo accesso: 07/02/2023.

NISHIKAWA Kun, “*Dōbutsu no Mori*” *ga inta-netto wo kaisanai onrain ge-mu to shite kaihatsu ga hajimari, “atsumori” ni itaru made. Shiri-zu no rekishi to henshen wo kaihatsusha tachi ga kataru* (Animal Crossing si è sviluppato inizialmente come un gioco online che non richiedeva l’uso di

Internet, fino ad arrivare ad *Atsumori*. Gli sviluppatori raccontano la storia e l'evoluzione della serie), in “Famitsu.com”, 2020, <https://www.famitsu.com/news/202009/04205284.html>, ultimo accesso: 07/02/2023.

西川くん、『どうぶつの森』がインターネットを介さないオンラインゲームとして開発が始まり、『あつ森』に至るまで。シリーズの歴史と変遷を開発者たちが語る。 、 ファミ通、2020年.

Nookipedia, *Animal Crossing: amiibo Festival*, in “Nookipedia”, [https://nookipedia.com/wiki/Animal\\_Crossing:\\_amiibo\\_Festival#cite\\_note-13](https://nookipedia.com/wiki/Animal_Crossing:_amiibo_Festival#cite_note-13), ultimo accesso: 07/02/2023.

Nookipedia, *Gracie*, in “Nookipedia”, <https://nookipedia.com/wiki/Gracie#:~:text=Gracie%20is%20a%20fashion%20designer,a%20specific%20task%20is%20completed>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Nookipedia, *Lloid*, in “Nookipedia”, [https://nookipedia.com/wiki/Lloid#:~:text=Lloid%20\(known%20as%20the%20Gyroid,pronounced%20the%20same%20in%20Japanese](https://nookipedia.com/wiki/Lloid#:~:text=Lloid%20(known%20as%20the%20Gyroid,pronounced%20the%20same%20in%20Japanese), ultimo accesso: 07/02/2023.

Nookipedia, *Redd*, in “Nookipedia”, <https://nookipedia.com/wiki/Redd>, ultimo accesso: 07/02/2023.

N-Sider, *Interviews*, in “N-Sider”, 2004, <https://web.archive.org/web/20050315060847/http://www.n-sider.com:80/articleview.php?articleid=371>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Pikushibu *hyakkajiten*, *oira*, in “Pikushibu *hyakkajiten*”, <https://dic.pixiv.net/a/%E3%82%AA%E3%82%A4%E3%83%A9>, ultimo accesso: 07/02/2023.

RANDY, Nelson, *Nintendo's Animal Crossing: Pocket Camp Revenue Has Reached \$50 Million Worldwide*, in “Sensor Tower”, 2018, <https://sensortower.com/blog/animal-crossing-pocket-camp-revenue-50-million>, ultimo accesso: 07/02/2023.

RYAN, Winslett, *How Nintendo Switch 2017 Sales Compared To The Rest Of Tech*, in “CinemaBlend”, 2018, <https://www.cinemablend.com/games/1756229/how-nintendo-switch-2017-sales-compared-to-the-rest-of-tech>, ultimo accesso: 07/02/2023.

STEFANO, Limberti, *Animal Crossing New Horizons al primo posto nella classifica di vendite in Italia*, in “HDBlog.it”, 2020, <https://bit.ly/3dVEEnA>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Treccani, *Birro*, in “Treccani”, <https://www.treccani.it/vocabolario/birro/#:~:text=%E2%80%93%201.,nella%20forma%20sbirro>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Treccani, *griffe*, in “Treccani”, <https://www.treccani.it/vocabolario/griffe/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Video Game Sales Wiki, *Animal Crossing*, in “Video Game Sales Wiki”, [https://vgsales.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing](https://vgsales.fandom.com/wiki/Animal_Crossing), ultimo accesso: 07/02/2023.

Wired Staff, *Interview: The Wild World of Katsuya Eguchi*, in “Wired”, <https://www.wired.com/2006/04/interview-the-w-2/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Zenkoku *hōgen jiten*, *uchi*, in “Goo”, <https://dictionary.goo.ne.jp/leaf/dialect/1998/m9u/%E4%BA%AC%E9%83%BD/>, ultimo accesso: 07/02/2023.

### Sitografia immagini

Immagine 1 (*Mishiranu neko*): [https://twitter.com/doubutsuno\\_mori/status/262835589513089024](https://twitter.com/doubutsuno_mori/status/262835589513089024), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 2 (Copertina di *Dōbutsu no Mori* su Nintendo 64 ): [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/D%C5%8Dbutsu\\_no\\_Mori\\_\(game\)](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/D%C5%8Dbutsu_no_Mori_(game)), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 3 (differenze di localizzazione): <https://www.youtube.com/watch?v=Y7KJHfeWsgs>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 4 (decorazione): [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Town\\_Decoration](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Town_Decoration), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 5 (Bella e Azzurra): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Bella> e <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Bluebear>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 6 (Birro): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Copper>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 7 (Dora): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Goldie>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 8 (Sidney): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Sydney>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 9 (Sahara): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Saharah>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 10 (Gulliver): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Gulliver>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 11 (Remo): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Kapp%27n>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 12 (Volpolo): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Redd>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 13 (Tortimer): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Tortimer>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 14 (Griffa): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Gracie>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 15 (Harriet): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Harriet>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 16 (Gironio): <https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Lloid>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 17 (*Screenshot* tratto da *Animal Crossing: New Horizons* (2020)): [https://animalcrossing.fandom.com/it/wiki/Farfalla\\_comune](https://animalcrossing.fandom.com/it/wiki/Farfalla_comune), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 18 (Tabella di Dirk Delabastita): DELABASTITA, Dirk, “Introduction”, in Dirk Delabastita (a cura di), “Wordplay and Translation: Special Issue of ‘The Translator’”, *The Translator*, 2, 2014, p. 128.

Immagine 19 (Stigmodera): [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Jewel\\_beetle](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Jewel_beetle), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 20 (Centopiedi): <https://nookipedia.com/wiki/Centipede>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 21 (Farfalla monarca): [https://nookipedia.com/wiki/Monarch\\_butterfly](https://nookipedia.com/wiki/Monarch_butterfly), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 22 (Scarabeo elefante): [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Horned\\_elephant](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Horned_elephant), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 23 (Libellula depressa): [https://nookipedia.com/wiki/Darner\\_dragonfly](https://nookipedia.com/wiki/Darner_dragonfly), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 24 (Lasca): <https://nookipedia.com/wiki/Dace>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 25 (Squalo bianco): [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Great\\_white\\_shark](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Great_white_shark), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 26 (Rana): [https://nookipedia.com/wiki/Frog\\_\(fish\)](https://nookipedia.com/wiki/Frog_(fish)), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 27 (Spigola): [https://nookipedia.com/wiki/Sea\\_bass](https://nookipedia.com/wiki/Sea_bass), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 28 (Carpa): <https://nookipedia.com/wiki/Carp>, ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 29 (Polpo ombrello): [https://nookipedia.com/wiki/Umbrella\\_octopus](https://nookipedia.com/wiki/Umbrella_octopus), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 30 (Anemone di mare): [https://nookipedia.com/wiki/Sea\\_anemone](https://nookipedia.com/wiki/Sea_anemone), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 31 (Granchio gazami): [https://nookipedia.com/wiki/Gazami\\_crab](https://nookipedia.com/wiki/Gazami_crab), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 32 (Gambero black tiger): [https://nookipedia.com/wiki/Tiger\\_prawn](https://nookipedia.com/wiki/Tiger_prawn), ultimo accesso: 07/02/2023.

Immagine 33 (Riccio di mare): [https://nookipedia.com/wiki/Sea\\_urchin](https://nookipedia.com/wiki/Sea_urchin), ultimo accesso: 07/02/2023.

## **Ludografia**

CAPCOM, *Gyakuten Saiban 3 (Phoenix Wright: Ace Attorney: Trials and Tribulations)*, Capcom, 2004, Game Boy Advance.

CHUCKLEFISH, *Stardew Valley*, ConcernedApe, 2016, Microsoft Windows.

EA SPORTS, *FIFA 20*, EA Vancouver e EA Romania, 2019, Microsoft Windows/PlayStation 4/Xbox One/Nintendo Switch.

EIDOS INTERACTIVE, WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT E DC ENTERTAINMENT, *Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady Studios e Feral Interactive, 2009, PlayStation 3/Xbox 360.

NAMCO BANDAI, *Ni no kuni: Revananto Kingudamu (Ni no kuni II: Il destino di un regno)* 『二ノ国 II レヴァナントキングダム』, Level-5, 2018, PlayStation 3/Windows.

NAMCO BANDAI, *Ni no kuni: Shiroki seihai no jyoō (Ni no kuni: La minaccia della Strega Cinerea)* 『二ノ国 白き聖灰の女王』, Level-5 e Studio Ghibli, 2010, Nintendo DS.

NINTENDO, *Faiā Emuburemu Hīrōzu (Fire Emblem Heroes)* 『ファイアーエムブレム ヒーローズ』, Intelligent Systems, 2017, Android/iOS.

NINTENDO, *Animal Crossing: Population Growing*, Nintendo EAD, 2002, GameCube.

NINTENDO, *Atsumare Dōbutsu no Mori (Animal Crossing: New Horizons)* 『あつまれどうぶつの森』, Nintendo EPD e Monolith Soft, 2020, Nintendo Switch.

NINTENDO, *Dōbutsu no Mori* 『どうぶつの森』, Nintendo EAD, 2001, Nintendo 64.

NINTENDO, *Dōbutsu no Mori e+* 『どうぶつの森 e+』, Nintendo EAD, 2003, GameCube.

NINTENDO, *Dōbutsu no Mori: Amiibo Fesutibaru (Animal Crossing: Amiibo Festival)* 『どうぶつのもりアミーボフェスティバル』, Nintendo EPD e NDcube, 2015, Wii U.

NINTENDO, *Dōbutsu no Mori: Happi Hōmu Dezainā (Animal Crossing: Happy Home Designer)* 『どうぶつの森:ハッピーホームデザイナー』, Nintendo EAD, 2015, Nintendo 3DS.

NINTENDO, *Dōbutsu no Mori: Komorebi Hiroba (Animal Crossing Plaza)* 『どうぶつの森こもれび広場』, Nintendo EAD, 2013, Wii U.

NINTENDO, *Dōbutsu no Mori: Poketto Kyanpu (Animal Crossing: Pocket Camp)*, 『どうぶつの森 ポケットキャンプ』, Nintendo EPD, 2017, iOS/Android.

NINTENDO, *Dōbutsu no Mori+* 『どうぶつの森+』, Nintendo EAD, 2001, GameCube.

NINTENDO, *Fantajī Raifu (Fantasy Life)* 『ファンタジーライフ』, Level-5, 2014, Nintendo 3DS.

NINTENDO, *Machi e ikō yo Dōbutsu no Mori (Animal Crossing: City Folk)* 『街へいこうようぶつの森』, Nintendo EAD, 2008, Wii.

NINTENDO, *Mario & Ruīji RPG 3!!! (Mario & Luigi: Viaggio al centro di Bowser)* 『マリオ&ルイージRPG3!!!』, Alpha Dream, 2009, Nintendo DS.

NINTENDO, *Mario Kāto DS (Mario Kart DS)* 『マリオカート DS』, Nintendo EAD, 2005, Nintendo DS.

NINTENDO, *Oideyo Dōbutsu no Mori (Animal Crossing: Wild World)* 『おいでよどうぶつの森』, Nintendo EAD, 2005, Nintendo DS.

NINTENDO, *Pēpā Mario Ārupījī (Paper Mario: Il portale millenario)* 『ペーパーマリオRPG』, Intelligent Systems, 2004, GameCube.

NINTENDO, *Sūpā Mario Burazāzu (Super Mario Bros)* 『スーパーマリオブラザーズ』, Nintendo R&D4, 1985, NES.

NINTENDO, *Sūpā Mario Burazāzu Surī (Super Mario Bros. 3)* 『スーパーマリオブラザーズ3』, Nintendo R&D4, 1988, NES.

NINTENDO, *Sūpā Mario Ran (Super Mario Run)* 『スーパーマリオラン』, Nintendo EPD, 2016, iOS.

NINTENDO, *Sūpā Mario Wārudo (Super Mario World)* 『スーパーマリオワールド』, Nintendo EAD, 1990, SNES.

NINTENDO, *Sūpā Pēpā Mario (Super Paper Mario)* 『スーパーペーパーマリオ』, Intelligent Systems, 2007, Wii.

NINTENDO, *Sutā Fokkusu (Star Fox)* 『スターフォックス』, Nintendo EAD e Argonaut Software, 1993, SNES.

NINTENDO, *Tobidase Dōbutsu no Mori (Animal Crossing: New Leaf)* 『とびだせどうぶつの森』, Nintendo EPD, 2013, Nintendo 3DS.

NINTENDO, *Uēbu Rēsu Rokujūyon (Wave Race 64)* 『ウエーブレース 64』, Nintendo EAD, 1996, Nintendo 64.

NINTENDO, *Zeruda no Densetsu: Buresu obu za Wairudo (The Legend of Zelda: Breath Of The Wild)* 『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』, Nintendo EPD, 2017, Nintendo Switch/Wii U.

NINTENDO, *Zeruda no Densetsu: Mujura no Kamen (The Legend of Zelda: Majora's Mask)* 『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』, Nintendo EAD, 2000, Nintendo 64.

ROCKSTAR GAMES, *Grand Theft Auto V*, Rockstar North, 2013, PlayStation 3/Xbox 360.

ROCKSTAR GAMES, *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar North e War Drum Studios, 2004, PlayStation 2.

SQUARE, *Fainaru Fantajī Nain (Final Fantasy IX)* 『ファイナルファンタジーIX』, Square, 2000, PlayStation.

SQUARE, *Fainaru Fantajī Ten (Final Fantasy X)* 『ファイナルファンタジーX』, Square, 2001, PlayStation 2.

TOBY FOX, *Undertale*, Toby Fox, 2015, OS X/Windows.