e-ISSN 2280-6792

EL.LE
Vol. 15 – Num. 3 – Novembre 2026

Videogiochi, traduzione e geopolitica
Perché la localizzazione non è soltanto una questione di lingua: il caso *Metro Exodus* tra mediazione culturale, identità e conflitto russo-ucraino

Niccolò Boccone
Ricercatore indipendente

Abstract The article analyses video game localisation as a practice of linguistic, cultural and political mediation, moving beyond the notion that it amounts solely to translation. Using the example of *Metro Exodus*, developed by the Ukrainian studio 4A Games and set in the post-Soviet space, the study compares terminological, textual and vocal choices in the Italian, English and Russian versions. The analysis shows how localisation can alter characterisation, perceived authenticity and the geopolitical interpretation of the work.

Keywords Video game localization. Linguistic and cultural mediation. Metro Exodus. Post-Soviet space. Translation and geopolitics.

Sommario 1 Introduzione. – 2 Dalla traduzione alla localizzazione. – 3 Il traduttore-localizzatore come mediatore culturale. – 4 *Metro Exodus* come caso di studio. – 5 Quando la localizzazione diventa geopolitica. – 6 Implicazioni per la pratica della localizzazione. – 7 Conclusioni.

Edizioni Ca'Foscari

Peer review

Submitted 2026-07-22
Accepted 2026-09-19
Published 2026-11-05

Open access

© 2026 Boccone | CC BY 4.0

DOI 10.30687/ELLE/2280-6792/2026/03/001

1 Introduzione

La diffusione internazionale dei videogiochi ha reso la localizzazione una componente strutturale della produzione culturale digitale. Un videogioco destinato a mercati differenti non viene semplicemente trasferito da una lingua a un'altra: viene ricostruito affinché interfaccia, dialoghi, doppiaggio, sottotitoli, oggetti, nomi propri e riferimenti culturali risultino comprensibili e funzionali per pubblici diversi. La localizzazione interviene, quindi, su un prodotto multimediale e interattivo nel quale la lingua è inseparabile dall'immagine, dal suono e dalle azioni del giocatore.

Gli studi sulla localizzazione hanno mostrato che il suo obiettivo non coincide con la riproduzione letterale del testo di partenza. Il prodotto localizzato deve offrire un'esperienza di gioco coerente, fluida e culturalmente plausibile, come se fosse stato concepito nella lingua del destinatario (Esselink 2000; Mangiron, O'Hagan 2006; O'Hagan, Mangiron 2013). Tale obiettivo attribuisce al traduttore-localizzatore un margine creativo più ampio rispetto a quello previsto in numerosi altri settori della traduzione, ma lo sottopone anche a vincoli tecnici, produttivi e commerciali particolarmente rigidi.

Questa funzione mediatrice assume un rilievo ulteriore quando il videogioco rappresenta luoghi, popoli e conflitti riconoscibili. Le scelte linguistiche non riguardano più soltanto la chiarezza delle istruzioni o la naturalezza dei dialoghi: contribuiscono a costruire identità, gerarchie, appartenenze e alterità. Un nome assegnato a una fazione, un accento utilizzato nel doppiaggio o la resa di una parola culturalmente marcata possono orientare il modo in cui il giocatore interpreta il mondo narrativo.

Il contributo prende in esame *Metro Exodus* (4A Games 2019), terzo capitolo della serie ispirata all'universo narrativo di Dmitrij Gluchovskij. Il gioco costituisce un caso significativo perché combina tre livelli difficili da separare: un immaginario profondamente radicato nella cultura russa e post-sovietica; la produzione di uno studio nato in Ucraina; una circolazione internazionale affidata a molteplici versioni linguistiche.

L'obiettivo è rispondere a una domanda precisa: in che modo la localizzazione può modificare non soltanto la comprensione, ma anche la lettura culturale e geopolitica di un videogioco?

L'analisi adotta un metodo qualitativo e comparativo. Vengono osservati alcuni elementi dell'interfaccia, dei testi diegetici, della denominazione di personaggi e gruppi e della resa vocale nelle versioni italiana, inglese e russa. Gli esempi non consentono di ricostruire l'intero processo produttivo né di attribuire con certezza le singole decisioni a uno specifico traduttore. Permettono, tuttavia, di individuare tre dimensioni centrali: funzionalità, caratterizzazione e inquadramento culturale.

2 Dalla traduzione alla localizzazione

2.1 Il videogioco come testo multicanale e interattivo

La traduzione videoludica opera su testi diversi per funzione e forma. Il giocatore incontra menu, tutorial, descrizioni di oggetti, indicatori dell'interfaccia, dialoghi, sottotitoli, documenti interni al mondo narrativo e materiali promozionali. Ciascun elemento risponde a vincoli differenti. Una voce di menu deve essere immediatamente riconoscibile e rispettare lo spazio disponibile; un sottotitolo deve coordinarsi con il ritmo della scena; un dialogo doppiato deve adattarsi alla durata dell'enunciato e alla recitazione; un diario può invece permettersi una sintassi più articolata e una maggiore densità culturale.

Bernal-Merino definisce il videogioco un prodotto multicanale nel quale segni verbali e non verbali devono mantenere una relazione coerente con l'interattività (Bernal-Merino 2015). La qualità della localizzazione non può pertanto essere valutata isolando la frase dal contesto. Una soluzione formalmente corretta può risultare inadeguata se non corrisponde all'immagine, al comando del giocatore, alla funzione dell'oggetto o al registro del personaggio.

La natura interattiva amplifica inoltre le conseguenze dell'incoerenza. In un film, una scelta poco naturale può disturbare la ricezione; in un videogioco, un termine ambiguo può impedire di comprendere un obiettivo, usare un oggetto o orientarsi nello spazio. La precisione terminologica diventa così parte della giocabilità. Il lavoro linguistico è inseparabile dal controllo di qualità, dal collaudo e dalla correzione dei difetti di implementazione.

2.2 Localizzare per un pubblico e per un mercato

La localizzazione si colloca all'interno di un processo più ampio di globalizzazione e internazionalizzazione del prodotto. L'internazionalizzazione prepara il software a ospitare lingue, alfabeti e convenzioni differenti; la localizzazione adatta una versione a uno specifico contesto linguistico e culturale (Esselink 2000). Nel settore videoludico ciò include, oltre alla traduzione, la gestione dei formati, dei caratteri, delle convenzioni delle piattaforme, delle classificazioni per età e delle aspettative del pubblico.

La nozione di equivalenza assume quindi un significato pragmatico. La fedeltà non riguarda soltanto le parole del testo di partenza, ma l'effetto complessivo prodotto sul giocatore. Mangiron e O'Hagan hanno descritto questa priorità come conservazione dell'esperienza di gioco: il localizzatore può modificare riferimenti culturali, giochi di

parole e denominazioni quando la soluzione letterale non produrrebbe un risultato funzionale nella cultura di arrivo (Mangiron, O'Hagan 2006). La libertà creativa, tuttavia, non è assoluta. Essa è delimitata dalla coerenza narrativa, dalla terminologia già stabilita, dai requisiti del committente, dalle scadenze e dall'architettura tecnica del gioco.

La localizzazione è anche un'operazione economica. Rendere un gioco accessibile in più lingue amplia il pubblico potenziale e riduce la distanza percepita tra prodotto e consumatore. Proprio per questo le decisioni linguistiche possono essere influenzate dal posizionamento commerciale: un registro troppo marcato, un riferimento politicamente sensibile o un elemento culturale ritenuto poco comprensibile possono essere attenuati, sostituiti o esplicitati. La lingua di arrivo diventa il punto di incontro tra esigenze espressive e strategie di mercato.

3 Il traduttore-localizzatore come mediatore culturale

3.1 Una responsabilità distribuita

La figura del traduttore-localizzatore viene spesso descritta come un ponte tra culture. L'immagine è utile, ma rischia di attribuire a un solo professionista decisioni che, nella pratica, sono distribuite lungo una filiera complessa. Project manager, traduttori, revisori, doppiatori, direttori del doppiaggio, tecnici del suono, sviluppatori e tester intervengono sul prodotto in momenti diversi. La versione finale è il risultato di negoziazioni, correzioni e vincoli che non sempre sono visibili al pubblico.

Il localizzatore deve conoscere la lingua di partenza, la cultura di arrivo e le convenzioni del genere videoludico. Deve inoltre riconoscere il valore narrativo di elementi apparentemente marginali: un errore ortografico intenzionale, una forma dialettale, un soprannome, una sigla militare o una denominazione religiosa. La normalizzazione indiscriminata può rendere il testo più corretto ma meno significativo.

Questa responsabilità non è soltanto estetica. Quando il gioco mette in scena identità nazionali o gruppi sociali, la scelta di un termine può rafforzare o ridurre uno stereotipo. Il localizzatore non crea autonomamente la rappresentazione, ma partecipa alla sua riscrittura. La mediazione culturale consiste anche nel comprendere quando una soluzione apparentemente neutra sposta il punto di vista del testo.

3.2 Fan translation, competenza e partecipazione

La storia della traduzione audiovisiva e videoludica è legata anche alle comunità di appassionati. Il fansubbing e le traduzioni amatoriali hanno spesso colmato l'assenza di versioni ufficiali, rendendo accessibili prodotti non distribuiti in determinate lingue (Díaz Cintas, Muñoz Sánchez 2006). Queste pratiche rientrano in una cultura partecipativa nella quale i destinatari non sono soltanto consumatori, ma produttori e correttori di contenuti (Jenkins 2006).

Nel settore dei videogiochi, le comunità individuano rapidamente incoerenze, propongono modifiche terminologiche e realizzano patch non ufficiali. La partecipazione dei fan può aumentare la circolazione dell'opera e offrire soluzioni creative, ma non sostituisce automaticamente la competenza professionale. La localizzazione ufficiale richiede accesso ai materiali, coordinamento con il codice, controllo delle versioni, gestione della terminologia e responsabilità editoriale.

La relazione tra professionisti e comunità non deve essere letta soltanto in termini di concorrenza. Il confronto con gli usi consolidati dai giocatori può aiutare a riconoscere le aspettative di genere. Parole tecnicamente possibili ma estranee al lessico videoludico possono infatti apparire meno naturali di alternative già stabilizzate nella comunità.

4 *Metro Exodus* come caso di studio

4.1 Un immaginario russo prodotto in un contesto ucraino

Metro Exodus è ambientato in una Russia devastata da una guerra nucleare. Il protagonista Artem abbandona la metropolitana di Mosca e attraversa il paese a bordo dell'Aurora, una locomotiva che trasforma il viaggio in una successione di ambienti, comunità e sistemi di potere. Il mondo narrativo riprende temi della serie letteraria di Gluchovskij: isolamento, propaganda, controllo dell'informazione, sopravvivenza e ricerca di una realtà esterna alle narrazioni ufficiali.

Il gioco è stato sviluppato da 4A Games, studio fondato a Kyiv nel 2005 e oggi attivo tra Ucraina e Malta (4A Games, s.d.). Questa origine produttiva rende insufficiente qualsiasi classificazione semplicemente nazionale dell'opera. *Metro Exodus* racconta la Russia attraverso un progetto nato in ambiente ucraino, ispirato da uno scrittore russo e distribuito da un editore internazionale. La sua identità culturale è transnazionale prima ancora che il gioco venga localizzato.

La situazione è divenuta più sensibile dopo l'invasione russa su vasta scala dell'Ucraina del 2022 (Assemblea generale delle Nazioni Unite 2022). L'opera, pubblicata nel 2019, non può essere interpretata come una risposta diretta a quell'evento. Tuttavia, la provenienza degli sviluppatori, l'ambientazione russa e i temi del controllo politico hanno acquisito nuovi significati nella ricezione. Questo mutamento dimostra che il senso geopolitico di un prodotto culturale non dipende soltanto dalle intenzioni originarie, ma anche dal contesto nel quale viene successivamente letto e commercializzato.

4.2 Corpus e criteri di analisi

L'analisi considera un insieme circoscritto di elementi osservabili durante il gioco: alcune voci dell'interfaccia italiana, testi raccolti dal protagonista, denominazioni di gruppi e creature e caratteristiche del doppiaggio inglese e russo. Il confronto non pretende di offrire una valutazione quantitativa dell'intera localizzazione. Si tratta di una lettura ravvicinata finalizzata a individuare come le scelte linguistiche agiscano su tre livelli.

Il primo livello è funzionale: la soluzione permette al giocatore di comprendere immediatamente il comando o la categoria? Il secondo è narrativo: mantiene la voce del personaggio, il tono della scena e la coerenza del mondo rappresentato? Il terzo è culturale: conserva, attenua o modifica le connotazioni relative a identità, religione, tecnologia e appartenenza politica?

Occorre inoltre distinguere tra errore, variante e adattamento. Un refuso è un problema formale; una soluzione terminologica inconsueta può essere comprensibile ma poco conforme alle convenzioni del genere; una deviazione dal testo di partenza può essere intenzionale e funzionale. Senza accesso ai documenti di produzione non è sempre possibile ricostruire l'intenzione, perciò l'analisi valuta soprattutto gli effetti testuali.

4.3 Interfaccia e convenzioni del genere

Una delle voci osservate nella versione italiana è «raccoglibili», utilizzata per indicare gli elementi che il giocatore può trovare nel corso dell'avventura. La forma è comprensibile e semanticamente trasparente, ma «collezionabili» è maggiormente stabilizzata nel lessico videoludico italiano. La differenza non costituisce necessariamente un errore: mostra piuttosto il contrasto tra correttezza linguistica e convenzione d'uso.

In un'interfaccia, la terminologia ricorrente consente al giocatore di riconoscere rapidamente una funzione. La preferenza per una

parola già diffusa nel genere riduce lo sforzo interpretativo e produce continuità con altri giochi. La scelta di una variante meno comune può invece rendere visibile la traduzione, interrompendo quella sensazione di naturalezza che la localizzazione cerca normalmente di costruire.

Questo esempio evidenzia un principio generale: nel videogioco la qualità non dipende soltanto dalla grammatica. Il localizzatore deve conoscere il lessico sedimentato dalle piattaforme e dalle comunità. Una soluzione può essere linguisticamente legittima e, nello stesso tempo, pragmaticamente meno efficace.

4.4 L'errore intenzionale come voce del personaggio

I documenti diegetici raccolti durante l'esplorazione presentano un problema diverso. Una lettera attribuita a una bambina contiene, nella versione italiana, forme come «mesaggio», «dobiamo» e «volio». A prima vista esse possono sembrare difetti di revisione. Il confronto con il testo russo e con la situazione narrativa suggerisce invece che l'irregolarità sia funzionale alla caratterizzazione: la scrittura infantile deve apparire incerta, emotiva e non pienamente controllata.

Correggere ogni forma produrrebbe un testo ortograficamente migliore ma narrativamente più debole. La lettera perderebbe l'età della voce, la fragilità della situazione e la distanza dall'italiano standard. Il compito del localizzatore non consiste, dunque, nell'eliminare automaticamente l'errore, ma nel distinguere l'errore editoriale dall'errore rappresentato.

La scelta presenta comunque un rischio. Se l'irregolarità non è chiaramente riconoscibile come intenzionale, il giocatore può attribuirla a scarsa qualità. La localizzazione deve pertanto costruire un sistema coerente di deviazioni: gli errori simulati devono essere compatibili con l'età, il registro e il grado di alfabetizzazione del personaggio. L'incoerenza trasformerebbe una strategia narrativa in rumore testuale.

4.5 Denominare i gruppi: dalla descrizione al giudizio

Le denominazioni di fazioni e nemici mostrano con maggiore evidenza il passaggio dalla descrizione all'interpretazione. Nel corpus analizzato, la forma russa «электроборцы» richiama letteralmente l'opposizione o la lotta contro l'elettricità e la tecnologia; le versioni inglese e italiana ricorrono invece a «fanatics» e «fanatici». La soluzione occidentale è immediata e coerente con il comportamento del gruppo, ma riduce una specificità semantica.

Il termine russo mette in primo piano l'oggetto dell'avversione; «fanatici» esprime soprattutto un giudizio sul gruppo. La prima strategia descrive una posizione ideologica concreta, la seconda

classifica i personaggi attraverso una categoria valutativa più generale. Il giocatore italiano e quello inglese ricevono così un'informazione meno precisa sulla relazione fra comunità e tecnologia, ma una qualificazione morale più netta.

Anche la resa di termini come «tribals» attraverso «selvaggi» può modificare la cornice. «Tribali» richiama una forma di organizzazione collettiva, mentre «selvaggi» insiste sulla distanza dalla civiltà e può introdurre una gerarchia culturale. La scelta più breve o più familiare non è quindi neutrale: può trasformare una descrizione sociale in un'etichetta svalutativa.

Questi spostamenti non dimostrano, da soli, un'intenzione politica. Mostrano però che la localizzazione distribuisce valori. Quando il giocatore incontra un gruppo per la prima volta, il nome assegnato dall'interfaccia precede spesso l'esperienza diretta e ne orienta la lettura.

5 Quando la localizzazione diventa geopolitica

5.1 Accento, autenticità e stereotipo

Il doppiaggio rappresenta uno dei luoghi in cui identità linguistica e immaginario nazionale si sovrappongono. Nella versione inglese di opere ambientate in Russia è frequente l'uso di un inglese marcato da accenti che segnalano immediatamente la provenienza dei personaggi. Questa strategia può aumentare la riconoscibilità dell'ambientazione, ma può anche produrre una Russianness standardizzata, costruita attraverso tratti vocali già codificati dal cinema e dalla cultura popolare.

L'accento non è un semplice ornamento. Colloca il personaggio rispetto a una norma implicita: l'inglese non marcato appare universale, quello accentato diventa locale, straniero o periferico. Se tutti i personaggi russi parlano nello stesso modo, le differenze sociali e regionali vengono appiattite. L'autenticità cercata dal doppiaggio può così trasformarsi in stereotipo.

L'uso delle voci russe con sottotitoli offre un'esperienza diversa. Il giocatore che non comprende la lingua conserva la materialità sonora dell'ambientazione, mentre riceve l'informazione attraverso la traduzione scritta. Questa modalità non è automaticamente più fedele, poiché anche il doppiaggio originale è una costruzione artistica; tuttavia riduce la sostituzione della lingua del mondo narrativo con una lingua globale.

La localizzazione deve quindi decidere quale forma di prossimità privilegiare. Il doppiaggio nella lingua del giocatore favorisce accessibilità e coinvolgimento immediato; l'audio originale conserva

differenze fonetiche e culturali. Le opzioni linguistiche offerte dal gioco permettono al pubblico di negoziare tra queste due esigenze.

5.2 Localizzazione e costruzione dell'alterità

I videogiochi non si limitano a rappresentare territori: insegnano al giocatore come attraversarli, quali soggetti considerare alleati e quali percepire come minacce. Le denominazioni, i registri e gli accenti partecipano a questa organizzazione dell'alterità. La dimensione geopolitica emerge quando le differenze linguistiche vengono collegate a categorie come civiltà, barbarie, fanatismo, progresso e arretratezza.

La serie *Metro* costruisce un universo nel quale le comunità sopravvissute elaborano ideologie, religioni e sistemi di controllo differenti. Il viaggio di Artem mette continuamente in rapporto centro e periferia, apertura e isolamento, conoscenza e propaganda. Localizzare questi contrasti significa selezionare le parole attraverso cui il giocatore riconosce tali sistemi. Una soluzione più esplicita può rendere accessibile il conflitto; una soluzione più generica può cancellarne la specificità; una scelta valutativa può anticipare il giudizio morale.

La geopolitica della localizzazione non coincide, pertanto, con la propaganda diretta. Opera spesso a un livello più sottile: stabilisce quali differenze vengono conservate, quali vengono spiegate e quali vengono normalizzate. In questo senso il traduttore-localizzatore contribuisce alla circolazione internazionale di immagini nazionali e post-sovietiche, anche quando lavora su elementi apparentemente tecnici.

5.3 Il 2022 e la trasformazione della ricezione

La guerra ha modificato il contesto nel quale *Metro Exodus* viene interpretato. Dopo il 2022, la distinzione tra ambientazione russa, autore russo e sviluppo ucraino è diventata più visibile. Il gioco può essere letto come prodotto della vicinanza storica e culturale fra società oggi coinvolte in un conflitto, ma anche come prova dell'impossibilità di attribuire in modo univoco un'opera transnazionale a una sola identità.

Questa trasformazione della ricezione non autorizza una lettura retroattiva semplicistica. *Metro Exodus* non è un commento sull'invasione del 2022, essendo stato pubblicato tre anni prima. I suoi temi – propaganda, censura, autoritarismo, memoria e fuga – possono però dialogare con il nuovo contesto e acquisire risonanze che non dipendono esclusivamente dalla cronologia della produzione.

La localizzazione partecipa a questo processo perché è il principale dispositivo attraverso cui l'opera raggiunge pubblici lontani dal

contesto linguistico originario. Una versione che neutralizza i riferimenti culturali può rendere il gioco più universale, ma attenuarne la specificità. Una versione che conserva termini e accenti può rafforzare l'ambientazione, ma rischiare di renderla esotica. La soluzione non consiste nell'eliminare ogni connotazione, bensì nel renderla consapevole e coerente.

6 Implicazioni per la pratica della localizzazione

Il caso esaminato suggerisce anzitutto la necessità di integrare competenze linguistiche, tecniche e storico-culturali. La conoscenza della grammatica non basta a valutare un termine di interfaccia, un errore intenzionale o una denominazione ideologica. Il localizzatore deve poter accedere al contesto narrativo, a materiali visivi, glossari e informazioni sui personaggi.

In secondo luogo, la revisione dovrebbe distinguere sistematicamente tra correttezza e funzione. Gli strumenti automatici possono individuare incoerenze, ripetizioni e forme non standard, ma non stabilire da soli se una deviazione caratterizzi un bambino, una comunità isolata o un personaggio straniero. Il controllo di qualità richiede una lettura situata nel gioco.

In terzo luogo, i progetti che rappresentano culture e conflitti reali dovrebbero prevedere una verifica delle connotazioni. Ciò non implica censurare ogni parola potenzialmente sensibile, ma analizzare gli effetti delle alternative. Termini come «fanatici», «selvaggi» o «ribelli» contengono valutazioni che possono essere appropriate al punto di vista narrativo oppure introdotte involontariamente dalla lingua di arrivo.

Infine, una maggiore trasparenza produttiva favorirebbe la ricerca. Senza accesso ai copioni di partenza, ai fogli di localizzazione e alle indicazioni fornite ai traduttori, è difficile distinguere tra decisione autoriale, vincolo tecnico e intervento del mercato. Studi futuri potrebbero combinare analisi testuale, interviste ai professionisti e osservazione dei processi di collaudo.

7 Conclusioni

La localizzazione videoludica non è soltanto una questione di lingua perché non trasferisce un testo isolato. Ricostruisce un'esperienza composta da parole, voci, immagini, comandi e valori culturali. Le scelte del localizzatore influenzano la comprensione del gioco, la caratterizzazione dei personaggi e il modo in cui comunità e identità vengono presentate al pubblico internazionale.

Metro Exodus rende visibile questa complessità. Un immaginario russo, sviluppato da uno studio di origine ucraina e distribuito

globalmente, passa attraverso versioni linguistiche che possono conservare, semplificare o riformulare le sue connotazioni. Le voci dell'interfaccia mostrano il peso delle convenzioni del genere; le grafie infantili dimostrano che l'errore può avere una funzione narrativa; le denominazioni delle fazioni rivelano come la traduzione possa passare dalla descrizione al giudizio; gli accenti del doppiaggio pongono il problema del confine tra autenticità e stereotipo.

La dimensione geopolitica non consiste nell'attribuire a ogni scelta una finalità propagandistica. Consiste nel riconoscere che le parole organizzano il mondo del gioco e ne rendono alcune interpretazioni più immediate di altre. Il traduttore-localizzatore opera dunque come mediatore all'interno di una responsabilità collettiva: deve preservare la giocabilità, ma anche comprendere le implicazioni culturali delle proprie soluzioni.

L'analisi resta limitata a un campione qualitativo e non consente di ricostruire le intenzioni dei professionisti coinvolti. Proprio tale limite indica una direzione di ricerca: studiare la localizzazione come luogo nel quale industria, tecnologia, creatività e politica si incontrano. Nei videogiochi, tradurre significa anche decidere come un mondo sarà riconosciuto da chi lo attraversa.

Bibliografia

4A Games (s.d.). «For Gamers. By Gamers». https://www.4a-games.com.mt/.

4A Games (2019). *Metro Exodus* [videogioco]. Deep Silver.

Assemblea generale delle Nazioni Unite (2022). *Aggression against Ukraine*. Risoluzione A/RES/ES-11/1. New York: United Nations. https://digitallibrary.un.org/record/3965290.

Bernal-Merino, M.Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global*. New York; London: Routledge.

Chandler, H.M.; Deming, S.O. (2012). *The Game Localization Handbook*. 2nd ed. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning.

Díaz Cintas, J.; Muñoz Sánchez, P. (2006). «Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment». *The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52. https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2006.737.

Dyer-Witheford, N.; de Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins. https://doi.org/10.1075/liwd.4.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Mangiron, C.; O'Hagan, M. (2006). «Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation». *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2006.735.

O'Hagan, M.; Mangiron, C. (2013). *Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins. https://doi.org/10.1075/btl.106.