



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

TRABAJO FIN DE GRADO

**LA TRANSCREACIÓN EN LA TRADUCCIÓN DE
VIDEOJUEGOS. EL CASO DEL JUEGO DE ROL
JAPONÉS *MARIO Y LUIGI: VIAJE AL CENTRO DE
BOWSER***

Presentado por Diego Álvarez Carmona

Tutelado por Dra. Esther Fraile Vicente

Soria, 2024

RESUMEN

El presente trabajo se adentra en el intrincado ámbito de la localización de videojuegos y, de manera más específica, en el fenómeno de la transcreación a través de ejemplos extraídos del RPG (o juego de rol) japonés *Mario y Luigi: viaje al centro de Bowser*. Este caso ilustra cómo la transcreación va más allá de la traducción literal, pues hace hincapié en la adaptación de antropónimos, topónimos y diálogos, de forma que preserva la inmersión del jugador, y a menudo alcanza un equilibrio entre autenticidad y comprensión cultural.

Para ello, se realiza una revisión teórica previa donde se analizan varios géneros de videojuegos, se detalla el proceso y el equipo interdisciplinar que hay detrás de este ámbito, y se enumeran algunas de las técnicas recurrentes para mitigar situaciones difíciles que encuentra el traductor.

En conclusión, el objetivo primordial de la investigación es conocer mejor el panorama de la localización de videojuegos y arrojar luz sobre el impacto de la transcreación en la experiencia global de los jugadores. Partimos de la hipótesis de que la continua evolución de las técnicas de traducción contribuye a un futuro próspero para los videojuegos, y hace posible que una gran diversidad de jugadores pueda sumergirse en las complejas narrativas de juego que ofrece el género RPG japonés.

Palabras clave: videojuegos, juego de rol (RPG), técnica de traducción, localización, transcreación.

ABSTRACT

This paper delves into the intricate realm of video game localisation and, more specifically, the phenomenon of transcreation through examples drawn from the JRPG (Japanese role-playing game) Mario and Luigi: Bowser's Inside Story. This case illustrates how transcreation goes beyond literal translation, emphasising the adaptation of anthroponyms, toponyms and dialogues, which preserves player immersion, often striking a balance between authenticity and cultural understanding.

For this purpose, a previous theoretical review is carried out in which several video game genres are analysed, the process and the interdisciplinary team behind this field are detailed and some of the recurrent techniques to mitigate difficult situations encountered by the translator are listed.

In conclusion, the primary objective of the research is to better understand the video game localisation landscape and shed light on the impact of transcreation on the overall experience of gamers. Our hypothesis is that the continuous evolution of translation techniques contributes to a prosperous future for video games and makes it possible that a wide diversity of players can immerse themselves in the complex game narratives offered by the JRPG genre.

Keywords: video games, role-playing game (RPG), translation technique, localisation, transcreation.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación	1
2. Objetivos y competencias	2
3. Metodología y plan de trabajo	3
4. Marco teórico.....	4
4.1. Los videojuegos, definición, géneros y subgéneros.....	4
4.2. La traducción de videojuegos, entre la localización y la transcreación.....	5
4.3. La localización de videojuegos: función, competencias y dificultades.....	7
4.3.1. Etapas y participantes en la localización de videojuegos.....	9
4.3.2. Componentes del videojuego y niveles de localización	10
4.4. Técnicas comunes de traducción y transcreación en la localización de videojuegos.....	11
5. Caso práctico: <i>Mario & Luigi: Bowser's Inside Story</i>	13
5.1. Contextualización y metodología.....	14
5.2. Nombres propios de personajes	14
5.3. Nombres de enemigos	16
5.4. Nombres de topónimos.....	19
5.5. La oralidad fingida.....	22
5.6. Otros aspectos lingüísticos	24
5.6.1. Referencias culturales	24
5.6.2. Uso de la rima.....	25
6. Conclusiones	26
7. Bibliografía	29
8. Anexo.....	30

1. Introducción y justificación

He decidido dedicar este Trabajo de Fin de Grado (en próximas menciones, mediante la sigla TFG) a la traducción de videojuegos por las siguientes razones. De entrada, en un mundo cada vez más globalizado y tecnológico, los videojuegos han experimentado a lo largo de los años un crecimiento exponencial en toda la sociedad, constituyendo a su vez una forma de entretenimiento e incluso una comunidad específica, conocida como *gamers*. Esta agrupación se fundamenta en jugadores de edades, géneros y procedencias diversas que comparten una gran pasión por los videojuegos y, a nivel personal, supone un sentido de pertenencia a un grupo¹.

La siguiente razón es de índole más personal. Todavía recuerdo mi primera experiencia con un programa interactivo, cuando mi madre me regaló la tan famosa en su tiempo consola Wii. Fue mi primer contacto con un videojuego y supuso el paso inicial hacia una adolescencia y juventud en la que estos programas han formado una parte esencial en mi vida personal y social. Incluso hoy en día, la franquicia continúa innovando y publicando nuevos *softwares* interactivos, junto con otros productos audiovisuales, como la película de 2023 *The Super Mario Bros. Movie*, que gozó de gran popularidad y exaltación con millones de *fans* alrededor del mundo.

Por último, una razón desde la perspectiva de la traducción. NintendoCo., la empresa de entretenimiento productora del objeto de estudio, es una de las compañías líderes en franquicias de videojuegos, entre los que encontramos *Mario™*, *The Legend of Zelda™* o *Animal Crossing™*, entre otros. Esta entidad permite con sus traducciones que un gran abanico de jugadores pueda disfrutar de una experiencia de entretenimiento y diversión única. En relación con esto, la motivación detrás de esta iniciativa radica en mostrar cómo es el proceso de traducción en videojuegos como la saga RPG de Mario, donde cuestiones como el acervo de nombres de enemigos, el resto de los nombres propios y topónimos, entre otros, pone de manifiesto la complejidad de la traducción, y el importante rol que juega el traductor para solventar tales dificultades y ofrecer un producto óptimo al jugador. Aunque manejo una versión del RPG ya traducida y comercializada en variedad de lenguas, me parece interesante, como estudiante de Traducción e Interpretación, analizar las decisiones traductológicas que se han tomado en un juego de esta índole, a la vez que investigar cómo sortea el traductor los problemas terminológicos que acarrea este tipo de traducción y hacer mis propias propuestas en este sentido.

¹ Los jóvenes pueden interactuar hoy en día con otros jugadores, participar en chats y disfrutar de experiencias de juego en tiempo real en Twitch, una plataforma de *streaming*, que actúa como referencia en el mundo de los videojuegos. Según el portal Twitch Tracker (2020), el crecimiento de Twitch en la última década ha sido constante, pasando de 200 000 espectadores diarios a los 2 millones que tiene actualmente (Gutiérrez y Cuartero, 2020: 161-162).

2. Objetivos y competencias

El objetivo fundamental de este TFG consiste en analizar el procedimiento de localización, en la mayoría de los casos mediante la traducción creativa o transcreación, llevado a cabo en el videojuego *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story*, e identificar las principales decisiones, estrategias y técnicas del traductor para afrontar los desafíos más importantes asociados con la traducción inglés-español.

Asimismo, se presentan de manera ordenada una serie de objetivos secundarios para, posteriormente, llegar a una conclusión respecto a la consecución (o no) de los mismos:

- Caracterizar el concepto de localización, frente a otros relacionados como la traducción y la transcreación, e identificar sus tipos.
- Definir la localización de videojuegos y sus géneros para contextualizar el videojuego objeto de este estudio.
- Seleccionar fragmentos característicos del videojuego *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story* para su análisis, por su dificultad, interés o repercusión en la traducción EN>ES.
- Reconocer los problemas y dificultades de traducción más relevantes en dicho videojuego.
- Comprobar si el concepto de transcreación funciona en el caso práctico de RPG: *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story*.
- Identificar y proponer técnicas de traducción adecuadas para localizar videojuegos.

Si conseguimos los objetivos anteriores, cumpliremos las competencias generales (CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 y CB6) y transversales (T1, T2 T3 y T4) del Grado de Traducción e Interpretación. Por otro lado, también alcanzaremos competencias específicas, como las relacionadas con el conocimiento de las lenguas origen y meta (E1, E2), el análisis y revisión de textos especializados como los videojuegos (E3), y la identificación de los rasgos lingüísticos y de contenido relevantes para este tipo de traducción especializada (E4, E5); otras competencias que tienen que ver con las fuentes de información y documentación en esas mismas lenguas, y los conocimientos informáticos necesarios para la labor traductora (E6, E10, E17); las que implican reconocer diferencias culturales, el valor de la comunicación verbal y no verbal, y su relevancia para la traducción (E7, E8, E9). Finalmente, las competencias más importantes son las más cercanas a la traducción en sí misma (E11, E12, E13, E14, E16, E18, E20). A continuación, se describe la metodología y el plan de trabajo llevados a cabo para la realización de este TFG.

3. Metodología y plan de trabajo

La metodología de este TFG es eminentemente cualitativa, pues se trata de un análisis a partir de la observación. Por lo tanto, se fundamenta en examinar las decisiones traductológicas que se han llevado a cabo al traducir determinados contextos y fragmentos que componen la obra completa.

De este modo, dicha metodología ha consistido, en primer lugar, en seleccionar un videojuego, en este caso de carácter RPG, en el que existieran numerosos personajes, situaciones y conversaciones. Con anterioridad había jugado a una gran cantidad de juegos que podían ser objeto de investigación, tales como *Cuphead* o *Ace Attorney*, pero como ya habían sido analizados por otros estudiantes desde numerosos puntos de vista, incluyendo enfoques lingüísticos y traductológicos, quería innovar y, además, aproximarme a una saga que realmente conozco, como es *Mario Bros*. Al disponer del videojuego en carácter físico, e incluso de *gameplays*² completos y accesibles en Internet, me fue posible explorar el objeto de estudio para comparar y analizar detenidamente cada una de las intervenciones y seleccionar aquellas dignas de ser mencionadas. Aunque el juego se fundamenta principalmente en ganar combates, mejorar la equipación y aumentar de nivel a partir de puntos de experiencia, existen gran variedad de diálogos que componen la historia y actúan como guía, al animar al jugador a avanzar en la experiencia, descubrir cosas nuevas y tomar determinadas decisiones, por lo que el trabajo de selección fue arduo.

Por lo tanto, el procedimiento que he llevado a cabo es, como estudiante de Traducción e Interpretación, realizar una observación sobre el material seleccionado, documentarme explícitamente sobre las características, argumento y material del videojuego, y sobre las técnicas de traducción que se emplean para trasladarlos al español, a la vez que comprobar si las decisiones del traductor han sido adecuadas o no.

La contextualización teórica de esta investigación, se ha fundamentado en gran medida en las obras de Granell et al. (2015) y de Muñoz (2017), las cuales han facilitado mi entendimiento y profundización en la materia. Por ello, aparecerán de forma recurrente en el trascurso del trabajo. Todo ello se encuentra a libre disposición enumerado por orden alfabético en la bibliografía. Así, se ha investigado la noción de *videojuego*, sus principales géneros en la industria y lo que caracteriza a cada uno de ellos, algo que nos facilitará una comprensión profunda de los principales problemas y dificultades de la traducción de videojuegos, que abordaremos en el análisis práctico posterior. También se ha querido describir el concepto de *localización*, de manera general para, de forma posterior, enfocarlo específicamente a la localización en los videojuegos. Además, se han desarrollado las

² Un *gameplay* es aquel vídeo en el que se muestra un juego mientras está siendo jugado. Sirven mucho para que los jugadores se hagan una idea de cómo es el videojuego antes de comprarlo. (Cervera, 2019: en línea).

técnicas de traducción preferidas en el ámbito y se ha presentado el concepto de *transcreación*, una modalidad que con los años ha ganado renombre y constituye un pilar esencial en ciertos casos de traducción audiovisual. Presentamos todos estos conceptos en el apartado siguiente.

4. Marco teórico

4.1. Los videojuegos, definición, géneros y subgéneros

Aunque la mayoría de nosotros conocemos, o incluso hemos jugado alguna vez a algún videojuego, es preciso aportar una definición de este concepto. La Real Academia Española nos proporciona información muy escueta: «Juego electrónico que se visualiza en una pantalla». Frasca (2001: 4) los concibe como «*any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment*». A su vez, Duch y Tejedor (2011: 12) afirman que se trata de «aquel programa informático, normalmente asociado a un hardware específico, que recrea un ejercicio sometido a reglas, se debe lograr uno o varios objetivos, donde los jugadores pueden interactuar y tomar decisiones». Como vemos, las definiciones destacan que son un entretenimiento interactivo y digital, la segunda añade que se puede jugar en computadoras y consolas, se compone de texto e imágenes y que los diferentes jugadores no necesariamente tienen que compartir el espacio físico; la última destaca el papel activo del jugador y el carácter cambiante del juego.

Antes de localizar un videojuego, sin embargo, es necesario distinguir qué tipos de géneros y subgéneros existen en el mercado. La clasificación de los diferentes géneros de videojuegos es de alguna manera subjetiva, pues se basa en cuestiones como la temática principal, el argumento, la estructura del juego o las habilidades lúdicas perseguidas. Aunque la clasificación que hace Scholand (2002: 2-4) es muy completa y detallada, pues resume en una tabla los géneros principales, acompañados de los subgéneros derivados, ejemplos de cada uno y una lista de características comunes, me he decantado por la aproximación que hace Pérez (2011: 136-138) de los diferentes tipos de videojuegos, que atiende a la finalidad del jugador.

Según Pérez (2011: 134-135), podríamos subdividirlos en dos tipos básicos: *géneros de videojuego de gameplay abierta y de gameplay rígida*, dependiendo respectivamente de si existe una alta o baja variabilidad en el juego. A su vez, existen tres finalidades presentes en todo tipo de videojuegos centrándonos en el jugador implicado. La primera, una de tipo competitivo (ganar o perder); la segunda, fundamentada por el descubrimiento de una experiencia narrativa y, la última, que busca comprender un sistema, a menudo mediante la experimentación. Estas tres

finalidades abarcan y diferencian una gran cantidad de géneros de videojuegos (Pérez, 2011: 136-138 y Recio, 2019: 11-13), como puede encontrarse en la *Tabla 2. Géneros y subgéneros de videojuegos* en el Anexo de este TFG ([Anexos_TFG_nodosDiego Álvarez.docx](#)).

Desarrollamos más los juegos de rol por ser el objeto de este TFG. Como vemos en la Tabla 2, son videojuegos de argumento narrativo, como los de aventura, pero a diferencia de estos, la *gameplay* es más abierta, debido a una estructura de misiones (*quests*) diseminadas en el juego, entre las que el jugador tiene cierto margen de libertad a la hora de elegir las o en el orden de abordarlas. (Scholand, 2002: 2) enumera algunas características adicionales, como que la estructura narrativa del juego no se desarrolla de manera rigurosamente lineal, sino que son posibles los nodos de cambio alternativos, la historia se ve interrumpida con frecuencia, y según el comportamiento del jugador, se desarrolla de una u otra forma. Además, añade Scholand (2002: 2): «el jugador se acerca paso a paso al objetivo y a su solución, mientras va resolviendo pequeñas tareas y problemas, por ejemplo, debe encontrar obstáculos y emplearlos, sortear peligros, controlar al adversario y acertar adivinanzas». Pasamos ahora a desarrollar los conceptos relacionados con la traducción de videojuegos, con el objeto de averiguar si se acerca más a la localización, a la transcreación o a ambas.

4.2. La traducción de videojuegos, entre la localización y la transcreación.

En este apartado, explicamos cómo la traducción de videojuegos ha derivado hacia la *localización* y, al mismo tiempo, situamos esta noción frente a otras relacionadas con ella: *globalización*, *internacionalización*, *traducción* y *transcreación*³.

La *globalización*⁴, la *internacionalización*⁵ y la irrupción de Internet en las últimas décadas han transformado inevitablemente muchas formas de pensamiento, modos de interacción y métodos de trabajo. En este entorno competitivo y creciente, las empresas debían ser capaces de atender a las necesidades y convenciones locales a la hora de presentar un producto, incluyendo aspectos como el tamaño y la forma, el idioma, los colores, los gráficos, los iconos, etc., lo que dio paso a la *localización*. Las empresas de

³ Según la *Localization Industry Standards Association* (LISA), para conseguir vender bien un producto, se requieren unos procesos necesarios, que acuñan bajo la sigla *GILT*: la *globalización*, *internacionalización*, *localización* y *traducción* (LISA, 2003: 5-6).

⁴ La *globalización* es la presencia de una economía y una actividad empresarial a nivel mundial (Sandrini, 2008 en Zorrakin, 2016: 12).

⁵ La *internacionalización* constituye un paso previo a la localización de un artículo. Trata de crear el producto informático teniendo en cuenta todos los posibles mercados objetivo, de modo que sea compatible con diversos idiomas, conjuntos de caracteres y estándares locales de un país concreto (Esselink, 2000: 2). Implica escribir el código de la manera más «neutra» posible para prevenir posibles errores en las diferentes lenguas meta. De esta forma, no será necesario volver a desarrollarlo para cada localización del producto en distintos idiomas (Desalvo, 2019: 10).

videojuegos, como el que es objeto de esta investigación, también han tenido que cuidar y adaptar aspectos como estos:

- La *localización* supone adaptar un producto lingüística y culturalmente a fin de que sea apropiado para el público meta o *locale* (Esselink, 2000: 3). Se trata de «hacerlo local» con el fin de que el cliente objetivo sienta que se desarrolló directamente en el idioma de destino. Un *locale* es un conjunto de parámetros usados para identificar el idioma, el país y otras preferencias del usuario (Sandrini, 2008: 2); la combinación de un idioma y una ubicación geográfica o una región, junto con sus propias implicaciones culturales. Por ejemplo, no es lo mismo traducir del inglés al español de Argentina o de España o al francés de Canadá o de Francia. La localización incluye la adaptación del contenido a las convenciones locales en cuanto a formatos de fecha y hora, divisas, números, idioma, símbolos e iconos, código de colores, referencias culturales, sistemas de escritura, diferentes exigencias legales. Aplicada a un videojuego puede incluir aplicar todos los aspectos anteriores a la interfaz de usuario o personalizar sus textos para un determinado idioma (Desalvo, 2019: 11-12). Muñoz (2017: 12-13) enumera cuatro tipos principales de localización: de videojuegos, *software*, aplicaciones para dispositivos móviles y sitios web. Nos centramos en el primero, que conocemos como *transcreación* y se caracteriza por la creatividad del lenguaje utilizado.

En resumen, la globalización ha dado paso a la internacionalización, cuyo objetivo es la localización de los productos, que deben traducirse y, en ocasiones, también transcrearse (Zorrakin, 2016: 13). Así, la internacionalización de las empresas y la venta de productos en mercados con distintas lenguas han aumentado la demanda de traducciones, hasta tal punto que ha nacido un nuevo modelo de lanzamiento de productos en el sector de los videojuegos (Bernal, 2009: en línea). Llegamos así a un nuevo concepto, la *transcreación*, que aúna la localización, la traducción y la creatividad:

- A diferencia de la localización que intenta conseguir que todo funcione correctamente, la *transcreación* se centra más en la apariencia y el sentimiento (Kelly, 2014: en línea). Es la recreación de un texto en otra lengua para cumplir las expectativas lingüísticas y culturales del público objetivo, por tanto, es un tipo de traducción orientada a la cultura meta, cuyo propósito es que el usuario final tenga la percepción de encontrarse ante un producto genuino. La palabra *recrear* es clave en la definición, porque durante el proceso de transcreación, el significado literal del original puede verse modificado parcial o totalmente a cambio de lograr el mismo efecto en el usuario (Zorrakin, 2016: 14-15). Por lo tanto, supone más que la traducción de un texto, pues incluye las adaptaciones lingüísticas y culturales que sean necesarias. Para nuestro caso en concreto, el videojuego RPG *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story*, podemos concebir la transcreación como un modelo, modo o método de traducción: «*the translation issues arising from this domain call for a new model that we call 'transcreation' to explain the freedom granted to the translator, albeit within severe space limitations*» (Mangiron y O'Hagan, 2006: 11). En efecto, el traductor goza de la libertad, sujeta a ciertas limitaciones por supuesto, de buscar el lado creativo del lenguaje y otorgar personalidad propia a

los personajes través de los diálogos, todo esto con el fin de que esta localización forme parte y encaje con la experiencia de juego.

- Obviamente, existen ciertas excepciones donde es preferible hacer uso de la traducción funcional, para compensar en otro momento en el que sea más aceptable jugar con el lenguaje, aunque no se haga en el original (Muñoz, 2017: 13). Es la técnica de traducción que conocemos como *compensación* que ya había sido mencionada por autores como Nida y Taber (1969: 106), Vázquez Ayora (1977: 251-383) y Newmark (1988: 90). Esta técnica es recurrente cuando una determinada información o efecto estilístico, sonoro o pragmático, no se ha podido introducir en el texto meta del mismo modo que figura en el original y se compensa introduciéndolo en otro lugar del texto meta. Se verá más adelante en el análisis práctico, pues es un recurso que a veces evita que se intente forzar ciertos aspectos del videojuego que consecuentemente empeoran el resultado final y hacen visible la tarea del traductor.

En resumen, la transcreación supone dar rienda suelta a la creatividad y conseguir un texto totalmente localizado, pero debe tener unos límites concretos. «El traductor siempre debería dejar su ego aparte (en el sentido de sentirse autor) para pensar en qué es lo que haría disfrutar al jugador, no a sí mismo» (Muñoz, 2017: 130). Desarrollamos ahora la localización de videojuegos, ya que es el objeto de este trabajo, para lo que caracterizamos sus dificultades, proceso, participantes, tipos de texto y niveles.

4.3. La localización de videojuegos: función, competencias y dificultades

La localización de videojuegos es una nueva nomenclatura para la traducción de esta forma de entretenimiento. Dentro del propio proceso de localización y creación de un videojuego, el traductor «se convierte conscientemente en un mediador entre dos lenguas y culturas, con un papel tan complejo como es el decidir qué va a funcionar en un territorio diferente y qué no» (Méndez, 2015: 5). Los videojuegos, desde su primera y sencilla función en sus primeras etapas, han incorporado un nuevo recurso, según Muñoz (2017: 11), que implica un salto de calidad y una complejidad narrativa: se trata del diálogo. Los diálogos permiten desarrollar un guion elaborado que inmersa al jugador en una determinada situación y logra crear una gran variedad de historias según las propias decisiones que toma. No obstante, al igual que cualquier mensaje transmitido de manera escrita u oral, al traducirlo es necesario que se cumpla una función primordial: la comprensión. He aquí la labor del traductor de videojuegos, quien atraviesa la barrera idiomática y cultural para ofrecer un producto a una gran variedad de jugadores.

En relación con las competencias que debe tener un traductor de videojuegos, Muñoz (2017: 126) detalla que, «al igual que un traductor especializado en medicina no debe ser necesariamente médico, pero sí disponer de amplios conocimientos de medicina, un traductor especializado en videojuegos debe estar familiarizado con el mundo de los

videojuegos y con la gran variedad de géneros que pertenecen a este ámbito». Cada videojuego es un mundo y cada género tiene sus particularidades, como hemos visto, pero hay algo que es común a todos ellos, la creatividad. El traductor de videojuegos debe estar preparado para desafíos lingüísticos y culturales de todo tipo (el texto puede presentar características de la traducción literaria o relacionadas con la poesía):

Si el juego es futurista, seguramente contendrá terminología relacionada con todo tipo de dispositivos avanzados; si es un juego de rol de fantasía ambientado en la Edad Media, te encontrarás con todo tipo de armas a las que habrá que darles un nombre característico e incluso encontraremos personajes con un acento o idioma únicos; si es un videojuego de plataformas, será necesario usar un lenguaje relativamente infantil y que permita dibujar una sonrisa en el jugador cuando lo lea (¡los chistes y las bromas son bienvenidos!) (Muñoz, 2011: 81).

También hay videojuegos basados en novelas, películas, series, cómics o en juegos anteriores. Son casos de traducción *transmedia* (O'Hagan y Mangiron, 2013: 71), para los que debemos conocer en detalle el producto anterior y la traducción oficial o más conocida. En nuestro análisis, también vamos a encontrar dificultades lingüísticas y culturales como las que estamos mencionando.

Según Scholand (2002: 5), la localización de videojuegos consta de varios pasos: la traducción de los recursos y la documentación; la compatibilidad de diferentes signos y configuraciones de teclados, de diferentes convenciones de formatos (horario, fecha, posición y separación de millares, decimales y moneda, formatos de papel, sistemas de medición...), de operaciones aritméticas con diferentes formatos numéricos; la adaptación de los menús y las combinaciones de teclas, los criterios de ordenación, la interfaz de usuario (símbolos, gráficos), en caso necesario, la de secuencias animadas y de vídeo y, si procede, la sincronización de la lengua oral a partir de un guion traducido para incorporar las locuciones.

Como podemos analizar después de una lista tan extensa de tareas, llegamos a la conclusión de que el proceso de localización es complejo y difiere de la simple traducción. Los pasos anteriores son fundamentales para lograr una experiencia de juego coherente y accesible, que no solo considere las dificultades lingüísticas, sino también las complejidades culturales y tecnológicas que implica este tipo de traducción, que pueden limitar la creatividad del traductor y entorpecer su trabajo como: contar con un texto provisional, no tener acceso a las imágenes o al producto, tener limitación de caracteres, falta de contexto, posibles errores de interpretación de etiquetas intercaladas en el texto (Zorrakin, 2016: 50), cuestiones culturales, que provocan cambios en portadas o retraso en la entrega, o técnicas, como la dirección del texto, su tamaño o su encuadre en los distintos elementos que componen la interfaz del videojuego en cuestión (Vázquez, 2015: 271-273). Ahora

explicaremos con más detalle en qué etapas se fundamenta el proceso y quienes conforman el eje de la localización de videojuegos.

4.3.1. Etapas y participantes en la localización de videojuegos

Como acabamos de explicar, en la localización de videojuegos no basta solo con traducir los textos, sino que también hay que hacer modificaciones en otros elementos para que toda la información sea fácilmente comprensible. Es por ello que Granell et al. (2015: 61-62) nos enumera las cinco etapas descritas por Chandler (2005: 82) que se requieren para la producción y el proceso de traducción de videojuegos, así como los recursos humanos o participantes que conforman cada una de las siguientes tareas:

1. La etapa de gestión (*management*) incluye la planificación económica y temporal, administración (y conversión) de los archivos originales y traducidos, la aplicación de las correcciones propuestas durante la fase de control de calidad, y la comunicación entre el equipo de traducción y el de control de calidad.
2. La organización (*organization*) se puede entender como una parte de la etapa de gestión o como una fase independiente. En función del volumen de trabajo, es posible que se asigne a una persona como responsable del desarrollo de las versiones localizadas.
3. El trabajo del equipo de traducción (*translation*) empieza en la etapa de traducción, aunque posteriormente también participa en el control de calidad. A lo largo de esta fase, se traducen todos los *assets* o componentes del videojuego (se detallan más adelante). Si el videojuego contiene escenas con audio, estas se doblan al finalizar la traducción, proceso en el que también participan actores de doblaje (graban los diálogos de los personajes en versiones localizadas) e ingenieros de sonido (graban todos los diálogos en la toma de sonido y posprocesan todos los archivos).
4. Una vez traducido (y, en su caso, doblado) todo el texto del videojuego, el equipo de ingenieros se encarga de la compilación de todos los componentes (*integration*), cuyo resultado es el videojuego localizado compilado y listo para el control de calidad. El equipo ayuda al productor asociado con la integración de activos y la realización de montajes. Podemos encontrar también el equipo de artistas, quienes ayudan al productor asociado con la integración de activos artísticos, el *voice-over* o los subtítulos en las cinemáticas.
5. Finalmente, en la etapa de control de calidad (*testing*) participan varios agentes, ya que se realizan pruebas de diversa índole, principalmente lingüísticas y funcionales: el analista del control de calidad, el equipo de traducción, que suele encargarse del *testing* lingüístico en todas las versiones localizadas, y el de ingeniería, que es el responsable del *testing* funcional (dinámica del juego). A lo largo de este proceso, se detectan y clasifican los errores (*bugs*) del videojuego que, posteriormente, se subsanan.

4.3.2. Componentes del videojuego y niveles de localización

Un videojuego contiene mucho más que solo texto en pantalla que debe traducirse. Granell et al. (2015: 63-64) lo corrobora, enumerando a continuación varios tipos de texto que requieren de una traducción:

1. Texto en pantalla (*in-game text*) - Es todo texto que aparece en la interfaz de juego: menús, botones, listas, mensajes, avisos del sistema, tutoriales, logros, nombres de personajes, objetos, armas; los pasajes narrativos y descriptivos, y todos los diálogos que aparecen escritos. La dificultad más destacable que presenta son las restricciones de espacio, ya que el traductor debe adaptar su texto al espacio disponible en botones, selecciones... Además, el *in-game text* contiene elementos variables⁶ que pueden suponer todo un reto de traducción.
2. Gráficos textuales (*art assets*) - Se trata del texto integrado en imágenes y gráficos como mapas y carteles. Normalmente, se utiliza un formato de imagen por capas que permite traducir el texto de la imagen sin modificarla.
3. Componentes de audio y cinemáticos (*audio and cinematic assets*) - Fragmentos de audio o vídeo descriptivos y diálogos o monólogos de los personajes. Este texto se puede doblar o subtítular, técnicas ampliamente generalizadas en el sector de la localización de videojuegos. En algunas ocasiones, el presupuesto determina la técnica que se utiliza, ya que el doblaje resulta considerablemente más caro. La dificultad de traducción de estos *assets* reside en el registro, el acento y el lenguaje que utilizan los personajes, que debe reflejarse en el texto traducido sin perder su oralidad. A esta dificultad, se suma el formato de archivo que se utiliza para trabajar, ya que el equipo de traducción suele recibir estos fragmentos en una hoja de cálculo, lo que dificulta la estimación de la duración de cada intervención y la sincronización del fragmento traducido con el audio del juego. Por otra parte, los *audio assets* son sonidos que no forman parte de los componentes cinemáticos descritos, como canciones, efectos especiales o sonidos ambientales. Generalmente, no se modifican en la versión localizada del juego.
4. Materiales y documentos impresos (*box and docs*) - Toda documentación en papel (o formato digital) asociada al videojuego: manuales, archivo Léeme, *box art*⁷ y folletos. La característica distintiva de este tipo de textos es su variedad de géneros, ya que los textos de máquetin se combinan con instrucciones técnicas y contratos legales.

Por otro lado, según Granell et al. (2015: 65), no todos los videojuegos experimentan el mismo nivel de localización. A menudo, este varía en función de los recursos disponibles para el proyecto y la posible rentabilidad a partir de la versión localizada. Existen tres niveles distintos de localización:

⁶ Las variables son cadenas de texto compuestas por distintas opciones, como, por ejemplo, nombres propios, numerales y nombres de objetos, que cambian según el progreso del jugador (Granell, 2015: 90-91).

⁷ El *box art* es el elemento visual de la carátula de un videojuego que tiene el potencial de captar la atención del jugador o incluso de crear una respuesta emocional. También puede servir de representación visual de la historia, el escenario o género del juego (Leeuwenhoek, 2023: en línea).

- *Box and docs* - Es el nivel inferior de los tres, pues en él solo se traduce la documentación que acompaña al videojuego, como los manuales, los folletos o el *box art*. De esta forma, aunque el jugador del producto localizado no pueda jugar al juego traducido en su lengua, al menos puede consultar sus instrucciones, entre otros documentos. Al ser el nivel de localización más inferior, es a su vez la opción más económica. Se aplica a videojuegos y mercados que no cumplen unas expectativas muy ambiciosas ni grandes beneficios, en los que un mayor nivel de localización no saldría rentable.
- *Localización parcial* - Se traduce todo el *in-game text*, pero no se doblan los componentes cinemáticos del videojuego, como mucho se incluyen los subtítulos traducidos de estas escenas. De este modo, el usuario puede comprender el funcionamiento y jugar al videojuego, y el desarrollador se ahorra el costoso proceso de doblaje y se evita las dificultades relacionadas con la sincronización del audio con los labios de quien habla. Esta opción tiene un coste medio y se utiliza para la comercialización de videojuegos en pequeños mercados en los que una localización completa no compensa desde una perspectiva económica.
- *Localización completa* - Contempla la localización de todos los assets del videojuego y solo se lleva a cabo en videojuegos con grandes presupuestos. Se traduce el manual de instrucciones y la caja (si los hubiera), el texto de la interfaz del juego y los archivos de audio. Es decir, el texto del videojuego se localiza en su totalidad y los diálogos hablados se doblan. A menudo, también se ofrecen subtítulos para que el jugador elija la opción que más le guste. En este caso, los usuarios pueden disfrutar al máximo la experiencia de juego, lo que, a su vez, favorece sus ventas internacionales.

En nuestro videojuego, se lleva a cabo una localización parcial, pero no por falta de presupuesto, sino porque este se basa en gran medida en un guion escrito en formato de diálogos, donde las únicas intervenciones orales que hace cada uno de los personajes son de carácter breve, tales como interjecciones o exclamaciones, o incluso murmullos o algarabías. A menudo, antes de los combates o en situaciones de sorpresa puedes escuchar a los hermanos protagonistas exclamar: *Let's-a go!*, *Okie-dokie!* o *Mamma Mia!*, entre otros, pero al no tener una repercusión en la jugabilidad, no se doblan ni se adaptan al resto de lenguas. Por tanto, nuestro análisis va a centrarse predominantemente en el texto en pantalla que aparece a lo largo de la experiencia. Pasamos ahora a enumerar y recordar las técnicas y pautas que debe tener en cuenta el profesional de la traducción para brindar un buen resultado y salir airoso de esta situación.

4.4. Técnicas comunes de traducción y transcreación en la localización de videojuegos

En la localización de videojuegos, de acuerdo con Muñoz (2017: 125), es necesario atender al encargo de traducción y al público objetivo, pues tal y como detalla la teoría del

skopos, propuesta por Reiss y Vermeer (1996: 84), toda traducción tiene una determinada función. Nuestro videojuego, al ser un RPG orientado a un público infantil, cuenta con un sistema de clasificación por edades concreto, lo que limita y condiciona la elección de determinados aspectos, tales como el vocabulario o las palabras malsonantes. De este modo, es necesario tener cuidado con el lenguaje para que resulte simple y apropiado, además de culturalmente relevante. Es importante ceñirse al cliente, pero el propio traductor debería ser o haber sido jugador, para suplir las necesidades del jugador y saber lo que le gustaría encontrarse al jugar (Muñoz, 2017: 126).

En lo relativo a las técnicas para la localización de videojuegos, hemos encontrado una aplicación de la clasificación tradicional de técnicas traslativas a la traducción audiovisual (Vinay y Darbelnet, 1977; Vázquez, 1977; Newmark, 1988; Díaz, 2003), que Méndez (2016: 746-750) adapta al sector de los videojuegos. Incluimos esta clasificación en la Tabla 3. *Técnicas de traducción aplicadas a videojuegos* del Anexo del TFG ([Anexos TFG Diego Álvarez.docx](#)). No obstante, hemos considerado más interesantes para nuestro propósito algunas de las sugerencias que hace Muñoz (2017: 130-143) para superar las principales dificultades de la traducción de videojuegos usando la transcreación, es decir, la creatividad del traductor. Presentamos una selección de las ideas que podríamos usar en el análisis de las expresiones de nuestro videojuego:

Fenómeno	Sugerencias de traducción
Nombres de personajes	Lo ideal es que el cliente indique en las instrucciones del encargo si es preciso traducirlos. No deberían traducirse, a menos que el juego esté destinado a un público infantil o el nombre signifique algo relevante en el idioma de destino: en <i>Fire Emblem: Shadow Dragon</i> (2008), el nombre <i>Draug</i> aparece en español como «Aidraug», pues leído al revés, <i>Draug</i> es <i>Guard</i> («guardia»).
Nombres de lugares	En general, sí se traducen, porque en el idioma original suelen tener un significado. Si no lo tienen, se suele mantener el nombre original, como en <i>World of Warcraft</i> (2004), donde el planeta en el que transcurre el juego, «Azeroth», se conserva tal cual en español.
Nombres de objetos, armas y armaduras	Abundan los nombres inventados expresamente para el videojuego (como con los nombres de lugar). Cuando el nombre es complejo y hace referencia a características físicas del objeto, es muy difícil traducir sin una referencia visual. Es necesario insistir al cliente para que la proporcione para ver cómo son los objetos y poder localizarlos de manera correcta y precisa. Una estrategia común es combinar dos palabras en español (sin espacios) para formar una nueva (el uso de verbo + sustantivo suele funcionar bien): <i>Sky Splitter</i> podría ser «Cortacielos».
Nombres de monstruos y enemigos	Las estrategias son parecidas a las de los nombres de objetos, armas y armaduras. Si el monstruo alude a una realidad que existe en la cultura de destino, la traducción literal suele ser suficiente, como <i>Soldier</i> («soldado»). Muchos monstruos tienen su origen en diversas mitologías, por lo que conviene que el traductor esté familiarizado con ellas (nombres de la mitología nórdica o griega en videojuegos medievales).

Nombres de hechizos, magias y poderes especiales	Las estrategias para traducirlos son muy diversas. En general, se tiende a naturalizar el contenido para que sea descriptivo para el público de destino. La creatividad suele tener un papel importante, puesto que se trata de poderes sobrenaturales. A veces se añaden prefijos o sufijos para destacar la potencia del poder.
Descripciones de personajes.	Dependiendo del videojuego, una traducción más o menos literal puede ser factible, en otras ocasiones, se aprovecha para utilizar todo tipo de juegos de palabras que ayudan a conocer mejor la personalidad del personaje. Cuanta más creatividad tenga el texto original, mayor libertad tendrá el traductor para jugar con el lenguaje en su traducción. La idea es pensar en el original, pero olvidarse por momentos de él para transcribir una gran descripción en el idioma de destino.
Diálogos y caracterización de personajes.	La caracterización de personajes se puede realizar de formas muy diversas, no hay normas establecidas, ya que la capacidad y el estilo de los guionistas influyen mucho. Por ejemplo, es muy habitual en los videojuegos caracterizar a los personajes mediante los diálogos, por su forma de hablar. Un videojuego puede girar en torno a la forma de hablar de los personajes, como <i>Dragón Quest IV: Capítulos de los Elegidos</i> (2008), donde prácticamente cada pueblo tiene un acento característico, tanto en su idioma original (japonés) como en las versiones localizadas. Hay que estudiar cómo reproducir los acentos de los personajes con el resto del equipo de localización, especialmente si alguno se puede identificar con una zona específica del país de destino y tener connotaciones negativas. También se puede caracterizar el habla de un personaje mediante su vocabulario o gramática: una raza poco inteligente como los orcos puede retratarse mediante el uso de palabras muy sencillas y una gramática torpe, quizás empleando verbos en infinitivo en lugar de conjugados.

Tabla 1. Principales dificultades de la traducción de videojuegos (Muñoz, 2017: 130-143).

De estas sugerencias, extraemos que hay que traducir los nombres si poseen significado y usar técnicas como combinar dos palabras en español para formar una nueva, añadir prefijos y sufijos, etc. Con los juegos de palabras, podemos pensar en el original, pero debemos olvidarnos de él en cierto grado, si queremos transcribirlo bien; para caracterizar el habla o acento de un personaje, podemos usar tanto vocabulario como gramática, y asegurarnos de no emplear un acento de la cultura meta que acarree connotaciones negativas. Aplicaremos estas ideas en el análisis crítico que exponemos a continuación.

5. Caso práctico: *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story*

Comenzamos contextualizando el videojuego que es objeto de estudio. *Mario y Luigi: viaje al centro de Bowser*, o *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story* en inglés, es un videojuego de rol desarrollado por la empresa de videojuegos japonesa AlphaDream y publicado por Nintendo para Nintendo DS en 2009. Fue el tercero perteneciente a la serie Mario & Luigi RPG, precedido de *Mario & Luigi: Superstar Saga* y *Mario & Luigi: Partners in Time*. En el año 2019, se estrenó en Europa una nueva entrega, esta vez compatible con la consola Nintendo 3DS, bajo el nombre en español de *Mario y Luigi: viaje al centro de Bowser*. Fue acompañada

más tarde por *Las peripecias de Bowser*, una remasterización que incluía un pequeño modo centrado en Bowser Jr. y con una mejora de gráficos, animaciones y escenarios. No obstante, todo lo demás permanecía fiel al juego original, lo que, desde el punto de vista traductológico y de acuerdo con el objeto de estudio de este TFG, no goza de gran importancia. Por esta razón, el análisis se ha limitado simplemente a la primera edición del videojuego.

5.1. Contextualización y metodología

Una terrible enfermedad apodada como «Redonditis» azota el Reino Champiñón. Los Toads que contraen la enfermedad se hinchan y ruedan incontrolablemente. Ante la gravedad del asunto, la princesa Peach convoca una reunión de urgencia. Durante la reunión, se concluye que todos los afectados habían ingerido un champiñón llamado «rodochampiñón», vendido por una figura misteriosa. Bowser interrumpe la reunión intentando raptar a Peach, pero al ser derrotado por Mario, es expulsado del castillo.

Bowser acaba en un bosque, donde se encuentra a un ser extraño que le ofrece un «champivórtice». Esto causa que Bowser aspire todo a su paso, entre ellos a Mario y compañía al volver al castillo. Poco después, se desmaya. Con esto, Grácovitz y su asistente consiguen hacerse con el control de todo el reino. Mario y Luigi, ahora reducidos a tamaño microscópico y dentro del cuerpo de Bowser, intentarán buscar a la princesa y la forma de salir de allí. A su vez, Bowser hará todo lo posible por recuperar su castillo, ahora en manos de Grácovitz junto con el resto del reino. No obstante, Grácovitz no se conforma con todo eso, sino que buscará el poder de la Estrella Oscura, que solo la Princesa Peach puede activar, para hacerse completamente invencible. Mario y compañía deberán asistir a Bowser durante su aventura, y cooperar contra un enemigo común, aunque Bowser no sea consciente, y así salvar el reino de la epidemia y del villano que acecha⁸.

La metodología que hemos empleado ha sido la selección manual de un grupo de expresiones representativas de las principales dificultades de traducción que hemos observado, de acuerdo con su interés para la traducción (coinciden en alto grado con las que presentamos en la tabla 1). Las analizamos, identificamos las técnicas de su traducción oficial, valoramos de forma crítica dicha traducción y, en ocasiones, hacemos otras propuestas translativas.

5.2. Nombres propios de personajes

La traducción de nombres propios es algo que no sigue un patrón determinado a lo largo del videojuego. Por supuesto, el nombre de los hermanos protagonistas, al igual que el

⁸ Información extraída de la wiki: [https://mario.fandom.com/es/wiki/Mario %26 Luigi: Viaje al centro de Bowser](https://mario.fandom.com/es/wiki/Mario_%26_Luigi:_Viaje_al_centro_de_Bowser)

de *Bowser* y el de la princesa *Peach*, entre otros, permanecen invariables por disponer de una traducción en juegos anteriores, lo que hace necesario seguir con esa «coherencia». Sin embargo, en muchas ocasiones, se necesitan dosis de creatividad para transcribir, como en los siguientes casos. Al tratarse de nombres inventados y juegos de palabras, la solución más común es transcribirlos, para así causar el efecto deseado en la cultura meta, a menudo acompañando al nombre con una gran carga semántica. Esto se verá en futuros ejemplos, donde la transcripción recae en el aspecto o caracterización de un determinado personaje. Por lo tanto, a partir de ahora, simplemente vamos a enumerar casos específicos y dignos de analizar en este TFG con ayuda de tablas, que recogen la denominación en inglés, la traducción al español, la técnica que esta emplea y, en algunos casos, nuestras propuestas. Si se ha recurrido a la transcripción, el ejemplo contará con la abreviatura (T). Dicho esto, comencemos el análisis:

Ejemplo	Inglés	Español	Propuesta	Técnica
1	<i>Fawful</i>	Grácovitz	Esbirro Jijí	Transliteración
2	<i>Fawfulcopter</i>	Patrúcovitz	Jijicóptero	(T) Composición + Derivación
3	<i>Fawful Express</i>	Gracoexpress	Express Jijí	(T) Composición

- Para empezar, la traducción al español del principal villano, *Grácovitz*, proviene directamente del japonés *ゲラコビツツ Gerakobittsu* o *gerakobits*, una onomatopeya que simula una risa burlona. Este equivalente plantea varios problemas. Por un lado, ya existía un nombre en la saga anterior, pues se le conocía como «Esbirro Jijí». Además, si hacemos uso de la transliteración, pero no explicitamos su significado con un juego de palabras, se pierde el matiz que hace único al personaje, esa risa estridente como complemento de sus actividades malévolas. Por lo tanto, habríamos preferido optar por la denominación anterior. De esta forma, podríamos hacer uso del nombre «Jijí», que denota esa risa que caracteriza al personaje e incluirla al comienzo o final de todos los objetos derivados de él, como un helicóptero («Jijicóptero») o un tren («Express Jijí»), ejemplos 2 y 3.

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
4	<i>Broque Monsieur</i>	Charles Bloquette	(T) Derivación
5	<i>Midbus</i>	Metajefe	(T) Composición
6	<i>Kuzzle</i>	Maestro Puzlero	(T) Generalización + Derivación





- Otros personajes dignos de mención por su influencia en el trascurso de la historia son los ejemplos 4 a 6. «Charles Bloquette» (*Broque Monsieur* en inglés) es un hombre compuesto de bloques, con bigote y acento francés. Es una parte esencial del videojuego, pues actúa como proveedor de equipación, objetos y formas de ataque para Bowser. La elección del nombre en español ha sido seleccionar un nombre con variante francesa, como es Charles, con su apellido conteniendo el sustantivo «bloque» y el sufijo «-ette», que actúa como diminutivo en francés y puede hacer referencia a su tamaño.
- El segundo de los casos, *Midbus* proviene de *mid* + *boss*, una denominación común que se tiene en los juegos RPG a los jefes de nivel medio, pues en este caso se trata de un enemigo más poderoso que los enemigos convencionales, pero no tan fuerte como el

jefe final. La traducción al español puede tener dos interpretaciones: por un lado, el prefijo griego «meta», que denotaría el significado de «posterior» o «más allá», le otorgaría esa posición privilegiada de tratarse de un jefe especial, o, por otro lado, podría ser un acortamiento de «metabolismo», como préstamo de la versión japonesa, que recalca el síndrome metabólico del personaje, que le hace tener un perímetro de cintura grande y un cuerpo obeso.

- Por último, tenemos a *Kuzzle* (*koop* + *puzzle*). *Kuzzle* es un *Koopa Troopa* anciano al que le gusta hacer rompecabezas, de ahí su denominación. La alternativa española es «Maestro Puzzlero», una generalización en la que se pierde esta referencia a su especie, pero es sustituida por un sustantivo que manifiesta habilidad y experiencia en la actividad de resolver puzles.

5.3. Nombres de enemigos

Dado que nuestro videojuego sigue la mecánica de un juego de rol clásico, para mejorar las principales características de puntos de vida, ataque, defensa..., es necesario participar en combates por turnos con determinados jefes y enemigos. Los enemigos constituyen algo característico en cada una de las sagas RPG de Mario, por el simple hecho de que la ambientación y la colección de monstruos varían en cada uno de los juegos. La mayoría de los enemigos son únicos e inigualables en cada entrega, así como su forma de designar a cada uno y los tipos de ataque que llevan a cabo. A continuación, se describen algunos de los enemigos más representativos desde el punto de vista lingüístico y traslativo:



Ejemplo	Inglés	Español	Propuesta	Imagen	Técnica
7	<i>Chubomba</i>	Goombaleta	Goompiruleta		(T) Composición
8	<i>Sockop</i> « <i>sockhop</i> »	Plancetín	Brincalcetín		(T) Mezcla
9	<i>Treevil</i>	Malarrama	Malbóreo		(T) Composición
10	<i>Trashure</i>	Cofredio	Cofrívolo		(T) Composición

- En los casos del 7 al 10, el traductor ha optado por llevar a cabo la técnica de la transcreación por medio del *blending*, que se caracteriza por utilizar la unión de diferentes fonemas y sílabas de dos términos formando palabras con sentido. Por ejemplo, *Chubomba* que proviene de *chubby* («regordete») + *goomba*⁹, y en la traducción al español se traslada a «Goombaleta» de «goomba + paleta». Dicha traducción ha perdido el matiz de la apariencia física del enemigo, pero la ha sustituido por un elemento visual que porta, una piruleta circular. No obstante, si mantenemos el

⁹ *Goomba* es el nombre ficticio con el que se conoce a un hongo marrón con patas y ojos.




americanismo «paleta», puede no asociarse con la golosina, por lo que se propone la forma más extensa «Goompiruleta».

- En el ejemplo 8, *Sockop*, es un enemigo con estructura de planta y forma de calcetín que proviene del sustantivo *sock* y el verbo *hop*. También guarda una peculiar similitud con el baile conocido como *sock hop*, que según el diccionario *Merriam-Webster*, era de carácter informal y se puso de moda en la década de los 50, entre jóvenes que bailaban en calcetines. Proponemos como otra alternativa el compuesto «Brincalcetín».
- *Treevil* es otro enemigo cuya traducción sigue el mismo proceso. Proviene de la fusión del sustantivo *tree* y el adjetivo *evil*, que en español se traduce por «Malarrama». Aunque es una opción válida, me parece adecuado también incluir mi propuesta de traducción, que sería «Malbóreo», del adverbio «mal» y el adjetivo «arbóreo», como todo aquello relativo a un árbol.
- El último de estos ejemplos es *Trashure*, formado por los sustantivos *trash* y *treasure*. De hecho, se juega con el aspecto fonológico de la lengua, por las similitudes al comienzo de ambas palabras. El nombre podría deberse a que, en una de sus formas de ataque, el cofre arroja martillos, cucarachas o bolas de hierro, entre otras cosas. Por tanto, no es un cofre convencional repleto de riquezas y objetos valiosos, de ahí su nombre despectivo. Considero necesario hacer una propuesta de traducción en este caso, ya que la versión oficial «Cofredio» no aclara realmente la naturaleza de este enemigo. Algunas opciones podrían ser «Cofraude», como dicta la versión de Latinoamérica, que fusiona las palabras «cofre» y «fraude» (refiriéndose a que va en contra de lo comúnmente estipulado o creído sobre los cofres del tesoro); o mi propia propuesta de traducción, «Cofrívolo», pues la segunda palabra, de acuerdo con la RAE, referida a cosas, son todas aquellas ligeras o insignificantes, pues considero que es el matiz exacto que se le quiere otorgar al personaje.

Ejemplo	Inglés	Español	Imagen	Técnica
11	<i>Nooz</i>	Moquino		(T) Metonimia (parte-todo) + Derivación
12	<i>Borp</i>	Eructino		(T) Derivación

- En los ejemplos 11 y 12, se ha optado de nuevo por el fenómeno de la transcreación. La primera denominación *Nooz* se refiere a *nose*, pues se trata de un enemigo que se asemeja a Mario y Luigi, más específicamente, a sus narices. En el caso español, se recurre a la metonimia, pues se le designa con el nombre «Moquino», referido a «moco», acompañado del diminutivo «-ino». Considero que supone una buena decisión traductológica, pues en uno de los ataques de este enemigo, Mario y Luigi deben esquivar sus estornudos.
- Por otro lado, en el caso de *Borp*, se trata de un enemigo en forma de arbusto con la boca fruncida, dos dientes y tres flores amarillas pálidas en forma de estrella en su cuerpo. Podemos entender que proviene del sustantivo *burp*, pues una de sus formas de ataque es expulsar partículas amarillas, que podrían hacer referencia al acto de eructar y liberar aire. En español, de nuevo, se toma como raíz el sustantivo «eructo», al que se le aplica el sufijo diminutivo «-ino».

Por último y para concluir con este apartado, es necesario hacer referencia a algunos enemigos del interior de Bowser que contienen referencias relacionadas con el cuerpo humano y la salud. Si en los ejemplos anteriores se empleaba principalmente la composición, la solución por la que ha optado en este caso el traductor es por la derivación, por aplicar prefijos y sufijos de origen grecolatino, fenómenos que caracterizan en gran medida la terminología médica. El objetivo principal del traductor es aplicar y emplear estos recursos para dotar a la raíz de un carácter «médico» o celular, al tratarse de «agentes» que forman parte íntegra del cuerpo de Bowser. Veamos algunos ejemplos:

Ejemplo	Inglés	Español	Propuesta	Imagen	Técnica
13	<i>Goombule</i>	Goomocito	Goombasófilo		(T) Mezcla + Derivación
14	<i>Protobatter</i>	Albuminio	Garrotina		(T) Mezcla + Derivación
15	<i>Kretin</i>	Karotenio	Cretinoteno o Kretina		(T) Derivación

- En el número 13, *Goombule* (procedente de *goomba* + *globule*) designa a un pequeño *Goomba* de color rosa oscuro y un núcleo naranja en el centro. Se opta de este modo, por la mezcla «Goomocito», que combina «goomba + leucocito», lo que facilita la asociación con una célula. Una propuesta de traducción que permite preservar ambas raíces podría ser «Goombasófilo», al hacer referencia a los basófilos, células sanguíneas también de carácter inmunitario.
- Con *Protobatter* sucede algo similar. El término inglés (*protein* + *batter*) se asocia con una proteína que porta un bate de béisbol con pinchos en la mano, que en español se acuña con el nombre «Albuminio», procedente de albúmina, una proteína que suele encontrarse en los linfocitos, la cual el traductor ha sufijado con «-io» para conformar un nombre español. Aunque contiene una referencia a una proteína propia del organismo, considero que se ha perdido parte del significado de la segunda parte (*batter*), su matiz más agresivo e intimidante. Una propuesta podría ser «Garrotina», que incluye tanto el sustantivo «garrote», como arma que porta, como el sufijo «-ina».
- El último es el más complejo de traducir por la dificultad de adaptar el doble significado implícito dentro del nombre del enemigo. Por un lado, *Kretin* hace referencia al sustantivo *keratin* o «queratina» en español, una proteína natural insoluble presente en el cabello, la piel y otros tejidos. No obstante, también adquiere un carácter peyorativo, al parecerse al sustantivo o adjetivo *cretin*, «cretino» en español, por la similitud de ambas palabras, que hacen referencia a la poca inteligencia. Considero que la traducción oficial al español como «Karotenio» no puede cumplir con esa coherencia, pues recuerda a los carotenos, compuestos químicos ajenos al cuerpo humano. Además, con esta traducción, también se pierde ese matiz despectivo intrínseco de la caracterización del personaje. Por tanto, algunas de mis propuestas serían «Cretinoteno», si queremos asemejarnos más a la versión española, o «Kretina», algo más similar a la propuesta inglesa, pero que adopta una terminación femenina para poder establecer esa relación con la queratina.

5.4. Nombres de topónimos

Podemos diferenciar dos lugares principales durante todo el juego. Por un lado, tenemos todos los que conforman el Reino Champiñón, al que también podemos llamar «mundo exterior». Sin embargo, la mayoría del juego se centra en la perspectiva de Mario y Luigi en el interior de Bowser, donde las distintas regiones del cuerpo se podrían considerar como un «mundo interior» complementario. En ambos, se encuentran indistintamente signos de localización.

En los dos primeros casos que presentamos, es necesaria la traducción literal, pues es muy ilustrativa, en juegos anteriores ya se han designado de esa manera¹⁰ y generalmente estos nombres poseen un significado en el idioma original:

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
16	<i>Peach's Castle</i>	Castillo de Peach	Traducción literal
17	<i>Bowser's Castle</i>	Castillo de Bowser	Traducción literal

- El «Castillo de Peach» aparece por primera vez en el videojuego *Super Mario RPG* (1996). Se trata del castillo perteneciente al Reino Champiñón, donde reside la princesa junto con el Maestro Kinopio y algunos Toads. Ha sufrido modificaciones inevitables a lo largo de cada entrega de videojuegos, aunque el entorno permanece invariable, al ubicarse sobre unas verdes colinas y rodeado de un lago.
- Por otro lado, el «Castillo de Bowser» debutó en el videojuego *Super Mario Bros* (1985) y es el hogar del Rey Bowser y sus tropas subordinadas. Normalmente, en los juegos de plataforma, suele actuar como localización final, donde Bowser tiene secuestrada a la princesa, y está recubierto de una gran muralla que protege toda la fortaleza.

Aparte de estas dos excepciones, tenemos una lista de nuevos entornos que comparten un mismo hiperónimo, el cuerpo humano, con lo que de nuevo se recurre a metonimias. Esto resulta muy original, pues toda la trama se desarrolla dualmente, en el mundo exterior y en el cuerpo de Bowser.

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
18	<i>Plack Beach</i>	Playa Picada	(T) Metonimia (parte-todo)
19	<i>Dimble Wood</i>	Bosque Hoyuelo	(T) Traducción literal
20	<i>Bumpsy Plains</i>	Pradera Moflete	(T) Metonimia / Modulación
21	<i>Cavi Cape</i>	Cabo Eructo	(T) Metonimia (parte-todo)
22	<i>Blubble Lake</i>	Lago Migraña	(T)Metonimia (causa-efecto) / Modulación

- El nombre de la primera localización es *Plack Beach*. Proviene del sustantivo *plaque* en inglés, que se refiere a la placa bacteriana que puede existir sobre la superficie de los dientes y provocar caries. Existen varias referencias visuales que sustentan la denominación de esta playa, pues la zona presenta varias estructuras con forma de

¹⁰ Son ambientaciones recurrentes, tanto en la saga RPG, como en otros títulos relacionados con la serie Mario Bros, como *Mario Kart*, *Paper Mario* o *Mario Galaxy*, entre otros.

dientes llenos de caries, además de que hay enemigos basados en la odontología, como *Toothy*, «Trimuelito» en español.

- En segundo lugar, encontramos *Dimble Wood*, que proviene del sustantivo *dimple*. En este caso, la versión inglesa incluye un cambio consonántico («p» por «b») que busca agregar un toque único y se basa en cuestiones estéticas o de sonoridad. La traducción en español permanece como «Bosque Hoyuelo», una traducción literal de la versión inglesa que continúa siendo, a su vez, un hipónimo del cuerpo humano.
- Para continuar con esta coherencia a la hora de la designación de los topónimos, tenemos la traducción de *Bumpsy Plains* como «Pradera Moflete». Aquí se ha recurrido al adjetivo *bumpy*, para designar el tipo de terreno que conforma la pradera, irregular y escabroso. Como se ha querido personificar, en español se ha tratado de buscar una referencia alternativa al cuerpo humano. Aunque «chichón» podría ser una opción como equivalente de *bump*, el traductor optó por tomar el nombre de «moflete», el cual también puede ser válido en este contexto, al tratarse de un pequeño abultamiento o protuberancia que se encuentra en las mejillas de una persona o animal y que puede asemejarse a esa irregularidad en el terreno de la pradera.
- A continuación, tenemos *Cavi Cape*, que en inglés supone un acortamiento de *cavity*, término coloquial para designar la caries dental. Se trata de un nombre aliterativo, rasgo que se pierde en la traducción, donde se traslada como «Cabo Eructo». El cambio de nombre en español ha estado justificado principalmente porque, como hemos visto, en el videojuego, ya existe un lugar que hace referencia a la zona dental, «Playa Picada». De este modo, en español, se optó por la traducción por «Cabo Eructo», instigada quizá por la denominación de los enemigos que habitaban ahí, como *Borp* («Eructino» en español) o por el entorno, dotado de colores rojizos y púrpuras que pueden asemejarse a una boca. Por otro lado, también vuelve a existir esa correlación entre cuerpo humano y lugar, al sugerir la denominación una liberación de gas desde el tracto digestivo.
- Por último, y una de las decisiones más características, tenemos *Blubble Lake*, traducido en español como «Lago Migraña». Aunque en inglés se refiere a las burbujas (*bubble*) que caracterizan el estado burbujeante del lago, en español se opta por hacer referencia a la cefalea. No parece existir una relación directa entre la ambientación y la traducción, pero podemos establecer nuestra propia conclusión, que al contar este lugar con varias plantas autóctonas que provocan alergia a Bowser, quizá se ha interrelacionado la alergia con la migraña que puede provocar, en ocasiones, debido a problemas en los senos nasales, por ejemplo.

Otros ejemplos de nombres de lugar del cuerpo de Bowser se forman con la técnica de la derivación, añadiendo sufijos, que indican su finalidad y características:

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
23	<i>Chest Station</i>	Pechera Defensil	(T) Derivación
24	<i>Funny Bone</i>	Retículo Sorpresil	(T) Derivación
25	<i>Gut Check</i>	Control Barriguil	(T) Derivación
26	<i>Lumbar Nook</i>	Zona Riñonil	(T) Derivación
27	<i>Memory Banks</i>	Almacén Recordil	(T) Derivación
28	<i>Trash Pit</i>	Sala Basuril	(T) Derivación

- Todas las zonas del cuerpo de Bowser de la tabla anterior, comparten una similitud en la traducción al español, que es la adición del sufijo adjetival «-il», el cual cumple una función primordial. De este modo, la jugabilidad se adecúa a las reglas y dinámicas del juego e insinúa al jugador la función y el aspecto de cada una de las salas.

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
29	<i>Flab Zone</i>	Sala Grasosa	(T) Derivación
30	<i>Pump Works</i>	Sala Pomposa	(T) Derivación

- Lo mismo sucede con el sufijo «-osa», que atiende a una base léxica nominal (grasa > grasosa; pompa > pomposa). Estas denominaciones tienen una gran carga semántica, pues delimitan exactamente la función que cumplen dentro del organismo de Bowser. Por ejemplo, la «Sala Grasosa» solo es accesible cuando Bowser alcanza un peso excesivo por su ingesta exagerada de comida con alto contenido en grasa. De ahí proviene la versión inglesa *flab*, referente a depósitos de grasa en la zona lumbar, que también conocemos coloquialmente como michelines.
- Por otro lado, la «Sala Pomposa», situada aproximadamente a la altura del esófago de Bowser, solo es accesible cuando Bowser bebe de una fuente en Playa Picada. Esto desbloquea una nueva experiencia de juego: que al beber agua se inunde la zona, y Mario y Luigi puedan nadar y acceder a sitios imposibles por su altura. La versión española hace referencia tanto a las burbujas que forma el agua por el aire que se introduce, como también, como sinónimo de «bomba» (versión inglesa de *pump*), al artefacto encargado de impulsar agua en una determinada dirección.

En la última tabla, recogemos algunas otras zonas a lo largo del videojuego que combinan la traducción literal con diferentes procedimientos:

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
31	<i>Arm Center</i>	Brazoestación	(T) Traducción literal + Composición
32	<i>Flame Pipe</i>	Tubería del Ardor	(T) Traducción literal + Metonimia (causa-efecto)
33	<i>Joint Tower</i>	Torre Articular	(T) Traducción literal + Derivación
34	<i>Leg Outpost</i>	Torres Patejas	(T) Traducción literal + Derivación Generalización

- Como podemos observar, estos ejemplos se fundamentan en una traducción literal, pero creativa. De nuevo, vuelve a aparecer el fenómeno de la transcreación, recurrente como hemos visto al traducir varios aspectos del videojuego. En el ejemplo 31, se opta por utilizar la composición, un procedimiento que une dos lexemas o raíces («brazo» + «estación»). Por otro lado, en el caso de *Flame Pipe*, se le atribuye un complemento del nombre a la tubería, que refleja su función, como es la de proporcionar fuego para que Bowser pueda hacer uso de su llamarada, mediante una metonimia de causa-efecto: el fuego arde. El resto de las denominaciones (ejemplos 33-35), se construyen mediante un adjetivo que se asemeja a la forma de la sección del cuerpo de Bowser determinada, acompañado de un sustantivo.

5.5. La oralidad fingida

A lo largo del videojuego, se recurre con asiduidad a la «oralidad fingida», una estrategia que hace uso de recursos lingüísticos con el fin de plasmar o simular un determinado discurso de forma verídica. Este término fue acuñado por el alemán Goetsch (1985: 202-218) como *fingierte Mündlichkeit* y, debido a la gran cantidad de personajes que el jugador encuentra y con los que interactúa durante el juego, permite que se les distinga de alguna manera de otros, por ejemplo, al tener un determinado acento o procedencia, o hablar con un determinado registro. Aunque la mayoría de los personajes del juego comparte una oralidad similar, he aquí algunos ejemplos de la traducción del inglés al español de determinados fragmentos con acentos concretos extraídos del videojuego:

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
35	"Monsieur! You 'ave zee odor of a gentleman! Ah, oui! It wafts!"	«¡Monsieur! ¡Incluso desde aquí percibo el aroma de la amabilité!»	Préstamo + Compensación con vocabulario
36	"Oui, although it seems today he is not his usual self, honh?" I can do nothing when he is like zis. Could you teach him zee manners, s'il vous plaît?"	«Oui. Pero creo que hoy tiene "malas pulgas"... ¡Así no podemos hacer nada! Monsieur Grandullón, ¿podrías darle una petite lección?»	Préstamo + Compensación con vocabulario

- Estos dos ejemplos (36 y 37) son emulaciones del discurso de Charles Bloquette. El rasgo más característico es el intento de representar fonéticamente el acento y la pronunciación francesa, otorgándole autenticidad y aclarando su procedencia. Esto se hace empleando en la versión inglesa expresiones coloquiales francesas, interjecciones como *ah, oui* o *honh?*. Además, en inglés, al no disponer del sonido «th» (/θ/ y /ð/) en francés, utilizan un sonido más familiar como es la «z» (/z/). Esto se observa en los determinantes *the* (*zee*) y *this* (*zis*). Por otro lado, también se aprecia la eliminación de la «h» al comienzo de las palabras, algo común en la interacción entre ambas fonologías, inglesa y francesa.
- En la traducción al español, además de conservar algunos de los préstamos del francés, se produce el fenómeno de la compensación. Como entre el español y el francés no existen demasiados sonidos que difieran entre sí, el traductor opta por mantener los rasgos y convenciones propias del español, pero añadiendo palabras francesas a lo largo del discurso sin modificar su grafía o pronunciación. Además, el traductor trata de buscar términos que compartan una forma similar en español, de modo que un jugador que no hable francés, pueda entender el mensaje a pesar de desconocer estos extranjerismos, pues su morfología es casi idéntica a la de su lengua materna.

Ejemplo	Inglés	Epañol	Técnica
37	"Sense is for the weak! You listen. Peach, gone. Lord Fawful, new ruler."	«¡Sentido no tiene sentido! ¡Mira! ¡Princesa Peach ya no es! ¡Este reino está muy Grácovitz!».	Compensación con gramática

38	<i>"He is of trash. And you are. You, trash. I call you trash. Go be trashy in this trash hole with this trash robot forever! Go! Super Ultra Great Mega Trashy Monster Junker Bot!"</i>	«Vosotros muy basura, verdad. Tengo enemigo para vosotros. Enemigo de basura, rodeado de basura. Os acabará en un periquete. Presento granultramega... ¡¡basurillarrobot!».	(T) Compensación con gramática + Composición
----	--	---	---

- Otro personaje con un idiolecto especial es Metajefe. Su tono es principalmente despectivo y arrogante, rol que es propio de un personaje antagónico que actúa como villano. Este rol se afianza con las expresiones imperativas, agramaticalidades y la actitud agresiva.
- Para marcar la incoherencia del personaje y que adquiriera un toque cómico, el traductor recurre a numerosas incorrecciones gramaticales también en español, como el uso erróneo de los verbos ser y estar, calcando los problemas de los estudiantes de español como lengua extranjera; la omisión de verbos y determinantes, el uso incorrecto de pronombres, confundiendo pronombres personales y pronombres reflexivos... Además, el registro informal y la forma de expresión puede compararse con la del habla infantil, caracterizada por un vocabulario limitado y simplicidad en las estructuras gramaticales. Algunos investigadores categorizarían estas prácticas como sobretraducción (*over-translation*), algo que Delisle (1993: 46) definía como una explicitación injustificada de elementos del TO que deberían permanecer implícitos en el TM. Por mi parte, no considero que se trate de un error lingüístico, porque el autor lo ha llevado a cabo de manera justificada con un fin enfático y humorístico.
- Otro rasgo destacable, por ejemplo, es la aliteración, que se aprecia en el segmento 38 al repetir *trash*. Aunque esa figura también denota la poca fluidez de lenguaje que posee el personaje, con el fin de prescindir de la repetición del sustantivo «basura», en su lugar en español se podría optar por algunas propuestas adicionales, como emplear «mierdecilla» o «caca», que pueden marcar también ese lenguaje vulgar e infantil del personaje.
- Algo a destacar es la transcreación de nuevo en el ejemplo 38, recurso recurrente en la traducción de este videojuego, al haber fusionado todos los prefijos del inglés en un gran prefijo en español (*granultramega...*) y haber creado un nuevo neologismo, «basurillarrobot», un robot hecho a partir de basura.

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
39	<i>"HMMMMMMMMM... You're quite persistennnt. This troubles meeeee. You chase me without flaaagging. You demand the Star Cuuuure... Rather brazen, methiiiiinks..."</i>	«Mmmm... Sois unos pesados. Un auténtico tormento. Todo el rato detrás de mí para que os entregue la vacuna. No me parece una actitud cívica. No, señor, no me lo parece...	Compensación con vocabulario y grafía
40	<i>"Tut tut! Lost our temperrrrr? Somewhat childish, nooooo? And yet amuuusing! Regrettably..."</i>	«Jummm... Ponerse así no es muy adulto que digamos... ¡Qué risa me da! Supongo..."	Compensación con vocabulario y grafía

- En este otro ejemplo, Wisdurm, uno de los Sabios del juego que interactúa con Mario y Luigi, tiende a alargar sus palabras al hablar y muestra una personalidad algo altiva. En

la versión española, se hace uso de la ortotipografía y el tamaño menor de la fuente para jugar con el volumen de voz del personaje, permitiendo al jugador intuir cuándo este se muestra dubitativo o susurra algo en voz baja, con el fin de no ser escuchado.

- Para ahorrar espacio y no atentar contra la concisión, se ha optado en español por suprimir ese alargamiento y prolongación de vocales. No obstante, para mantener el carácter presuntuoso y ese aire de superioridad del personaje, se recurre de nuevo al fenómeno de la compensación: se le otorga al personaje un registro formal con frases cortas y un lenguaje arcaico, acompañado de eufemismos y expresiones onomatopéyicas.

5.6. Otros aspectos lingüísticos

Al tratarse Bowser de uno de los personajes principales del videojuego, sus numerosas intervenciones tienen aspectos lingüísticos dignos de analizar. En general, su forma de expresión es bastante directa e informal, aunque se pueden extraer ciertas oraciones que destacan por sus curiosos aspectos lingüísticos.

5.6.1. Referencias culturales

En la versión española del videojuego, Bowser verbaliza muchas referencias culturales que, debido a su escasez de aparición en comparación con todas sus intervenciones, a menudo pasan desapercibidas. Payo (2002: 36) afirma que: «las referencias culturales son todo segmento del lenguaje que implica un conocimiento compartido (presuposiciones) por un mismo grupo cultural». Como nos movemos entre dos grupos culturales diferentes, cada uno de ellos con sus propios modos de interpretar una realidad expresada a través del lenguaje, es necesario, a la hora de traducir estos referentes propios de un colectivo, una intervención que cubra las diferencias o vacíos de conocimiento, mediante el uso de estrategias específicas como la modulación o la compensación, para alcanzar así una comunicación satisfactoria:

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
41	<i>"Take me to my castle right now"</i>	«Pienso plantarme allí en menos que canta un Goomba».	(T) Modulación + Compensación
42	<i>"Bah! You like compost? I'll compost your FACE!"</i>	«¿Te gustan las verduras? Pues te voy a poner la napia como un pimiento morrón».	Modulación + Compensación
43	<i>"And now, I'll just help myself to the Dark Star and the world!"</i>	«¡Y un jamón con chorreras! ¡¡Todo este mundo me pertenece a mí!!»	Modulación/ Domesticación ¹¹
44	<i>"You're such a huge pain"</i>	«¡Eres peor que un dolor de muelas!»	Modulación / Domesticación

¹¹ Tal y como se concibe esta técnica en la Tabla 3 del Anexo de este TFG.

- En el ejemplo 41, se lleva a cabo la técnica de la modulación, pues se efectúa un cambio de perspectiva. Además, el traductor compensa incluyendo expresiones coloquiales como «plantarse». Algo característico es que se sustituye una realidad por otra propia del videojuego, al reemplazar «gallo» por «Goomba».
- En el 42, encontramos la compensación con palabras coloquiales como «napia», haciendo referencia a una nariz de gran tamaño. Mientras en inglés se hace un juego de palabras basado en homófonos, en español, se modula con otro juego de palabras con imágenes vegetales.
- En los casos 42 y 43, se emplea el plano gastronómico, denominaciones propias españolas, como «pimiento morrón» o «jamón con chorreras», ambos localismos que son conocidos en una determinada región. De hecho, en el segundo de los casos, se restringe todavía aún más, al tratarse de una tapa típica zaragozana. En el original, se juega con un matiz similar, refiriéndose al extenso cultivo que posee el enemigo. De este modo, hace uso del sustantivo *compost*, referido al abono natural, pero lo convierte en una amenaza al usarlo como un verbo, que podría equivaler a que le va a dejar la cara a golpes como ese abono.
- Por último, las expresiones «¡y un jamón!» o «¡eres peor que un dolor de muelas!» constituyen expresiones idiomáticas de la cultura española. La primera es una expresión que implica una oposición a una propuesta, mientras que la segunda se refiere normalmente a una persona extremadamente pesada o molesta. Se compara con el dolor de muelas porque es uno de los dolores más intensos e insoportables que existen.

5.6.2. Uso de la rima

Ejemplo	Inglés	Español	Técnica
45	<i>"I am a wandering Emoglobin. I come bearing knowledge."</i>	Soy una Infoglobina errante y he venido aquí a ofrecerte mi sabiduría obnubilante.	Compensación con rima
46	<i>O strange pipe-ish thing I see! How I long to press upon you to sink down -below!"</i>	Viajero, ¿ves esa tubería? Si te subes y deslizas hacia abajo, ¡seguro que te tragaría!	Compensación con rima

- Dentro del cuerpo de Bowser, encontramos varios bloques que sirven como «ayudantes» del jugador, pues explican a Mario y Luigi cómo funcionan numerosas partes del cuerpo del primero. En español se les conoce como «Infoglobinas», al proporcionar cierta información durante el progreso del videojuego. El nombre de estos personajes procede de la proteína «hemoglobina», componente de los glóbulos rojos de la sangre.
- En la traducción al castellano, este tipo de bloques hablan en un castellano muy refinado a través de rimas. Esto agrega ritmo y fluidez al lenguaje, hace que las líneas de texto en el videojuego sean más agradables de leer y despierta el interés del jugador, al ensalzar la forma de introducir un tutorial sobre la dinámica del juego.

Para terminar, extraemos las conclusiones que se deducen de este trabajo, centrándonos especialmente en el grado en que hemos conseguido los objetivos planteados.

6. Conclusiones

Nuestra motivación ha sido investigar cómo es el proceso de traducción detrás del juego de rol (RPG) japonés *Mario y Luigi: viaje al centro de Bowser*, para revelar su complejidad, identificar sus principales dificultades traslativas, y destacar el importante papel que juega el traductor para solventarlas y ofrecer un producto óptimo al jugador. Esperamos haber cumplido los objetivos iniciales que nos propusimos, pues, en el análisis práctico, hemos hecho una selección de elementos del texto en pantalla del videojuego característicos por su dificultad, interés o repercusión en la traducción, que nos han permitido identificar algunos de sus principales problemas y dificultades de traducción, examinar las técnicas traductológicas que se han empleado para trasladarlos al español, a la vez que comprobar si las decisiones del traductor han sido adecuadas. Para ello, hemos valorado las traducciones de forma crítica y, en ocasiones, hemos sugerido nuestras propias propuestas de traducción.

De esta forma, hemos podido concluir, en primer lugar, que las principales dificultades de traducción que hemos encontrado en este videojuego son los antropónimos y topónimos, los idiolectos de los personajes y las referencias culturales. Hemos decidido traducir los nombres de personajes, enemigos y lugares de este juego porque, además de que el público meta principal es infantil, son creativos, transmiten gran carga semántica y contribuyen a la caracterización de las figuras y lugares designados.

Nuestra siguiente conclusión, que es la principal, es que efectivamente el procedimiento de localización al español que se ha llevado a cabo en este videojuego se ha servido en la mayoría de los casos de la traducción creativa o transcreación, un proceso complejo que difiere de la simple traducción, porque para lograr una experiencia de juego coherente y accesible, va más allá de la traducción del texto, pues atiende tanto a las dificultades lingüísticas como a las culturales y tecnológicas.

Como Mangiron y O'Hagan (2006: 11), consideramos que la transcreación es más un método o modelo de traducción que una técnica traslativa, por lo que no la hemos incluido junto a ellas. Así, para solventar las diferencias culturales que suponen los nombres de personajes, enemigos, topónimos, idiolectos y referencias culturales que hemos identificado en el videojuego, observamos que la transcreación se sirve de técnicas de traducción y procedimientos lingüísticos generales, como la composición, la derivación y la generalización (por este orden) en el caso de los nombres de los personajes; la derivación, las mezclas, la composición y la metonimia con los nombres de enemigos; la derivación, la traducción literal y la metonimia para los topónimos.

En relación con la traducción de los nombres propios, cuando son personajes principales y protagonistas, se conservan sus nombres en futuras sagas. No obstante, en el caso de los personajes secundarios, se permite una mayor libertad de traducción, ya sea por

su debut de aparición o porque, debido a su poco protagonismo, no se les ha ajustado un determinado nombre. Aunque se haya efectuado una traducción errónea en el pasado, esta debería seguirse usando por coherencia, para no confundir a la audiencia y si queremos que el personaje se siga reconociendo. Un error así es lo que sucede con Grácovitz, pues, además de perder con este nombre la caracterización intrínseca del personaje, también extraña, dado que se le atribuía un nombre distinto en un juego anterior.

Una diferencia a simple vista entre el inglés y el español en la traducción de los nombres es que el traductor español se decanta por la derivación, más común en nuestra lengua, mientras que en inglés cobra importancia el *blending* o mezcla. Muchas evidencias de estos fenómenos se encuentran en los nombres de los organismos que residen en Bowser: *Goombule* por «Goomocito» o *Prottobatter* por «Albuminio». La derivación se prefiere para los nombres de personajes secundarios, pues añade sufijos que aportan gran carga semántica e indican su finalidad y características. Con los nombres de topónimos da buen resultado a veces la traducción literal, cuando es ilustrativa y ya se ha empleado en juegos anteriores, mientras que para los nombres de entornos nuevos que comparten el hiperónimo del cuerpo humano, se recurre principalmente a metonimias.

También observamos que la traducción al español se fundamenta principalmente en la versión inglesa, heredera del formato original japonés, lo cual, aunque supone un abaratamiento en costes y una dificultad menor, debe pasar un control de calidad realmente extenso. El contar con una versión inglesa previa a la traducción al español es algo provechoso, pues una de las peculiaridades que posee el japonés es la ambigüedad y la falta de léxico para designar determinados conceptos, por lo que recurre con frecuencia al juego con los géneros, a las frases hechas, al doble sentido y a pequeños aspectos propios de este idioma, que, al ser traducidos por un profesional al inglés, acercan esa localización más a la española. Con todo, al trasladar los nombres del inglés al español, habitualmente se pierde en parte cierta capacidad de interpretación, como sucede de forma irremediable en numerosas traducciones que juegan con este tipo de aspectos, como los nombres *Protobatter* o *Kretin*, que incluyen un matiz propio muy específico, y cuya traducción al español, incluso con mi propuesta, no llega a suplir del todo estos vacíos de significado.

Las propuestas de traducción que hemos realizado han pretendido conservar ese significado que se ha podido perder entre lenguas («Esbirro Jijí», «Garrotina», sobre todo cuando el nombre puede sugerir más de un significado o connotaciones peyorativas intrínsecas a la caracterización del personaje: «Kretina»), así como aclarar la naturaleza de un enemigo («Cofrívolo»), mantener los dos sustantivos del compuesto en aras de la claridad («Goombasófilo»), sugerir versiones más ampliamente aceptadas en español («Goompiruleta»). Respecto a la traducción de los topónimos, tras el análisis, consideramos

válidas las propuestas del traductor, pues no hemos aportado propuestas ajenas a las oficiales.

Estamos de acuerdo en que es de suma importancia que el traductor acceda al juego y a la imagen, para que las decisiones de traducción se justifiquen o el profesional se pueda basar en algún concepto visual para afianzar su decisión. En un juego de esta índole, podemos afirmar que la gran mayoría de las denominaciones de realidades del juego se sustentan en aspectos visuales que se pueden percibir a primera vista y que hacen «única» la realidad a la que acompañan y hacen referencia.

Otra conclusión principal es que hemos confirmado técnicas adicionales de traducción que son adecuadas para localizar videojuegos, como la traducción literal (en menor grado), la modulación y la compensación, que dan buen resultado para suplir algunas de las pérdidas semánticas, de humor o connotaciones que pueden producirse al transcribir idiolectos, acentos o referencias culturales del inglés al español.

La compensación, para caracterizar el habla o acento de un personaje, se sirve de recursos como el léxico o vocabulario, la grafía, la gramática o la rima, siempre que no despierten connotaciones negativas en español. En general, los efectos sonoros tienden a desaparecer en la traducción al español y se compensan con elementos léxico-semánticos tales como modismos, adaptaciones culturales, adiciones o hipérboles, entre otros. Con algunos personajes, se acentúa y exagera su forma de expresarse para encasillarlos en un determinado registro y trasfondo, y provocar una determinada reacción en el jugador, a menudo al instarle a crear un juicio al respecto. Por ejemplo, con Metajefe, uno de los principales villanos del juego, se recurre a la compensación para mostrar su analfabetismo y carencias de vocabulario y gramática, despertando en el jugador un sentimiento de mofa y burla; y, a la vez, forjando su propia personalidad. De hecho, supone una buena estrategia para diferenciar a los buenos personajes de los «malos», pues, en ocasiones, se les atribuyen actitudes antipáticas para provocar el rechazo por parte del jugador y fomentar esa rivalidad entre ambos.

La modulación suele emplearse con aspectos propios del habla, como la de Charles Bloquette, el personaje francés, que juega con los sonidos. Para imitar el acento francés, se fundamentan en los principales estereotipos de los franceses al hablar inglés, en buena parte influenciados por las diferencias fonológicas entre ambas lenguas. El español, en cambio, prefiere términos e interjecciones propias del idioma con una gran carga emotiva que expresan una reacción rápida, más que un significado léxico expresivo.

Con todo, veremos cómo afecta la globalización a la localización de videojuegos en un futuro, pues podría ser que, para facilitar la comunicación y la experiencia de juego entre jugadores de diferentes países, se decidiera más adelante conservar los nombres de personajes, topónimos o incluso nombres de ataque del original. Esta tendencia parece

observarse en la actualidad a través de la transliteración en *Sailor Moon*, el rechazo a la traducción del ataque «Onda vital» por *Kame hame ha* en *Dragon Ball Super* o la traducción del japonés al inglés y el uso de la versión inglesa en castellano, como en *Fire Emblem* o *Xenoblade Chronicles 2*, quizá por una determinada teoría de «supremacía del inglés». Por tanto, como otra línea futura de investigación, resultan necesarios estudios que comprueben la aceptación de los nombres traducidos entre el público consumidor de videojuegos.

7. Bibliografía

- Bernal, M. Á. (2009). On the translation of Video Games. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, 6. https://jostrans.soap2.ch/issue06/art_bernal.php
- Cervera, I. (12 de abril de 2019). Geekno. Glosario: <https://www.geekno.com/glosario/gameplay>.
- Chandler, H. (2005). *The Game Localisation Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- Delisle, J. (1993). *La traduction raisonnée. Manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français*. Ottawa: Presses de l'Université d'Ottawa.
- Desalvo, M. (2019). *La localización de productos de realidad virtual. Análisis y recomendaciones*. Trabajo Fin de Máster. Universidad Internacional Menéndez Pelayo.
- Díaz, J. (2003). *Teoría y práctica de la subtitulación: inglés-español*. Barcelona: Ariel.
- Duch, J. y Tejedor, H. (2011). *Introducción a los videojuegos*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Ámsterdam, Países Bajos: John Benjamins.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Georgia Institute of Technology: Atlanta.
- Goetsch, P. (1985). Fingierte Mündlichkeit in der Erzählkunst entwickelter Schriftkulturen. *Poetica* 17, 202-218.
- Granel, X., Mangiron, C. y Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Editorial Bienza. <http://hdl.handle.net/10234/202485>.
- Gutiérrez, J. F., Cuartero, A. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 159-175.
- Kelly, N. (23 de julio de 2014). Where Transcreation Ends and Localization Begins. *Smartling Be Everywhere*. <https://www.smartling.com/resources/101/where-transcreation-ends-and-localization-begins/>
- Leeuwenhoek, K. (2 de diciembre de 2023). Video Game Box Art: The Art of Promotion. *In the Game*. <https://in-the-game.org/video-game-box-art-promotion/>
- LISA (2003). *The Localization Industry Primer. 2nd Edition*. Féchy, Suiza: SMP Marketing & LISA.
- Mangiron, C. y O'Hagan, M. (2006). Game localisation: Unleashing imagination with "Restricted" translation. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf
- Méndez, R. (2015) La Influencia De La Localización De Videojuegos En La Percepción Del Producto Por Parte De Los Usuarios. <https://translationjournal.net/April-2015/la->

- [influencia-de-la-localizacion-de-videojuegos-en-la-percepcion-del-producto-por-parte-de-los-usuarios.html](#)
- _ (2016). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas. Revista De Traducción y Comunicación Intercultural*, 7-8, 746–750. <https://doi.org/10.24310/Entreculturasertci.vi7-8.11365>.
- Muñoz, P. (2011) Cinco recomendaciones para llegar a ser localizador de videojuegos. <https://lalinternadeltraductor.org/n6/localizador-videojuegos.html>
- _ (2017). *Localización de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis.
- _ (2019). Traducción de nombres propios (personas, lugares, magias, ataques, técnicas, etc.). *Traduversia*. <https://foro.traduversia.com/t/traduccion-de-nombres-propios-personas-lugares-magias-ataques-tecnicas-etc/195>.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Nueva York, Londres, Toronto, Sydney, Tokio: Prentice-Hall International.
- Nida, Eugene A. y Charles R. Taber, C. R. (1969). *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E. J. Brill.
- O'Hagan, M., y Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- Pérez, Ó. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. *Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, 136-138.
- Payo, L. (2002). La traducción de referencias culturales. *Puentes*, 1.
- Real Academia Española (2024). Videojuego. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.). <https://dle.rae.es/videojuego?m=form>
- Reiss, K. y Vermeer, H. J. (1996). *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción*. Madrid: Akal.
- Sandrini, P. (2008). Localization and Translation. *MuTra Journal*, 2, 1-25.
- Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Revista Tradumàtica*, 1.
- “Sock hop.” *Merriam-Webster.com Dictionary*, Merriam-Webster. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sock%20hop>.
- Super Mario Wiki. (s.f.). [https://mario.fandom.com/es/wiki/Mario %26 Luigi: Viaje al centro de Bowser](https://mario.fandom.com/es/wiki/Mario_%26_Luigi:_Viaje_al_centro_de_Bowser).
- Vázquez, G. (1977). *Introducción a la Traductología*. Washington, D.C.: Georgetown University Press.
- Vázquez, A. (2015). El error de traducción en la localización de videojuegos: El caso de Breath of Fire: Dragon Quarter. *Sendebarr*, 27, 267–297.
- Vinay, J.P. y Darbelnet, J. (1977). *Stylistique comparée du français et de l' anglais*. París: Didier.
- Zorrakin-Goikoetxea, I. (2016). *El concepto de transcreación en la localización de videojuegos. Un caso práctico: la traducción de The Curse of Monkey Island*. Trabajo Fin de Máster. Universidad Internacional Menéndez Pelayo. [https://www.academia.edu/26853783/Transcreaci%C3%B3n en videojuegos Caso pr%C3%A1ctico The Curse of Monkey Island](https://www.academia.edu/26853783/Transcreaci%C3%B3n_en_videojuegos_Caso_pr%C3%A1ctico_The_Curse_of_Monkey_Island).

8. Anexo

Disponible en la dirección de OneDrive: [Anexos TFG Diego Álvarez.docx](#)