

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

**ANÁLISIS LEXICOGRÁFICO DE LA
TERMINOLOGÍA TRADUCIDA Y ADAPTADA AL
ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO FIFA 19**

Autor/a: Pedro Pablo Tejada Meseguer

Tutor/a: Dr. Francisco Raga José Gimeno

Fecha de lectura/ Data de lectura: Septiembre de 2019



Resumen/ Resum:

(aprox. 300 palabras / paraules)

El presente trabajo se compone de dos partes claramente diferenciadas. La primera de ellas comprende un bloque teórico, que supone un recorrido desde los diferentes aspectos del lenguaje deportivo y futbolístico hasta llegar a aquellos que giran en torno al mundo de los videojuegos, así como su proceso de traducción, denominado localización de videojuegos. De este modo, se recogen los principales rasgos característicos del lenguaje deportivo y futbolístico, como el hecho de que ambos se mueven por la creatividad y el cambio, y que incorporan un gran número de jergas y terminología propia. Además, la parte teórica también incluye un breve recorrido por la historia de los videojuegos de fútbol para conocer los aspectos más interesantes de estos y adentrarse en este ámbito, ya que, a continuación, el trabajo avanza hacia el proceso de localización de videojuegos, en el que se mencionan tanto las diferentes fases del proceso como algunas de las dificultades más comunes que se dan en él. Por último, este primer bloque del trabajo muestra cómo el impacto de los videojuegos de fútbol ha motivado la aparición de los *casters*, que recurren a su propia jerga durante la retransmisión de las partidas.

Por otro lado, en cuanto a la segunda parte del trabajo, esta es claramente empírica y en ella se recoge un corpus bilingüe que contiene varias expresiones en inglés y sus respectivas traducciones y adaptaciones al español del videojuego FIFA 19, seguido de su correspondiente estudio comparativo, en el que se analizan las diferentes técnicas de traducción que se han utilizado para lograr cada traducción y llegar, de esta forma, a la conclusión de que existe una diferencia cultural y comunicativa notable entre el inglés y el español.

Palabras clave:

Lenguaje deportivo, lenguaje futbolístico, videojuego de fútbol, localización, FIFA 19.

Las normas de edición que se han seguido para citar la bibliografía han sido las normas APA.

ÍNDICE

1. Introducción	4
2. Características del lenguaje deportivo y futbolístico	5
2.1. El lenguaje deportivo	5
2.2. El lenguaje futbolístico	8
2.3. El lenguaje de los <i>casters</i>	11
3. Videojuegos de fútbol. El proceso de localización	14
3.1. Los videojuegos de fútbol	14
3.2. La localización de videojuegos	14
4. Análisis empírico	18
4.1. Metodología	18
4.2. Análisis traductológico	18
5. Conclusiones	25
Referencias bibliográficas	26
Anexo	30

1. INTRODUCCIÓN

El principal motivo de la elección de este tema ha sido desde el primer momento la intención de profundizar en la traducción y adaptación del lenguaje deportivo a los videojuegos de fútbol, y en este caso concreto, al popular FIFA 19, puesto que la localización de videojuegos corresponde a una parte de mi especialización en la modalidad de traducción audiovisual y me ha permitido un acercamiento muy interesante y actual a la misma. Hoy en día, la localización tiene una importancia capital dentro del ámbito audiovisual, ya que no solo permite que los usuarios puedan tener acceso a videojuegos en su lengua materna, sino que también destaca por su rol cultural, pues este proceso siempre busca la preservación de la cultura de origen con el objetivo de conservar los aspectos originales del juego.

El presente trabajo se compone de dos partes claramente diferenciadas. La primera de ellas comprende un bloque teórico, que supone un breve recorrido por algunos aspectos del lenguaje deportivo y futbolístico hasta llegar a otros que giran en torno al mundo de los videojuegos, así como su proceso de traducción al español, denominado localización de videojuegos.

La segunda parte del trabajo presenta un claro enfoque empírico, pues en ella se recoge un corpus bilingüe, que contiene varias expresiones en inglés y sus respectivas traducciones y adaptaciones al español del videojuego FIFA 19, a las que ha sido posible acceder seleccionando el idioma en español en el menú de ajustes de audio del videojuego. Con dicho corpus se pretende realizar un estudio comparativo y reflexivo que justifique la existencia de marcas culturales diferenciadoras del inglés y del español y que los patrones de comunicación en los que se basa cada idioma son opuestos. Finalmente, en esta misma sección también se deja claro que las características del lenguaje deportivo y futbolístico han sido adaptadas y variadas por los videojuegos que provienen del ámbito anglosajón.

2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE DEPORTIVO Y FUTBOLÍSTICO

2.1. El lenguaje deportivo

El lenguaje deportivo se incluye dentro de los lenguajes especiales o lenguas de especialidad, que son “subsistemas de la lengua común o estándar referidos sobre todo al léxico, por medio de los cuales se identifica un determinado ámbito sociocultural” (Medina, 2005: 196, *ap.* Saiz, 2010: 197).

Es muy importante tener en cuenta que cuando hablamos de lenguaje deportivo estamos refiriéndonos a un lenguaje propio, exclusivo y creativo. Este lenguaje tan singular se caracteriza por presentar un modelo lingüístico cambiante, metafórico, y que, por lo tanto, se aleja mucho de aquellos que siguen otro tipo de modelos mucho más rígidos y fijos. Son estos rasgos los que llevan a considerar el lenguaje deportivo, dentro de los lenguajes de especialidad, un lenguaje sectorial o jerga.

Para González y Mendaña (2012, *pass.*) algunos ejemplos de términos metafóricos propios de este lenguaje podrían ser: *coliseo*, “estadio”; *killer*, “delantero con gran capacidad goleadora”; *botella*, “aquella forma metafórica de llamar a la zona que se debe a su forma trapezoidal en el baloncesto FIBA, la cual recuerda a la del cuerpo de una botella”, etc.

A menudo encontramos en la vida diaria expresiones provenientes de jergas deportivas, que, sin embargo, no denotan aspectos estrictamente deportivos. Por ejemplo, la expresión *colar*, o *meter un gol a alguien*, según el Diccionario de la Lengua Española de la RAE, (en adelante DLE) (2018), significa “obtener un triunfo sobre él, a veces con engaño”.

Otra característica distintiva del lenguaje deportivo, en relación al rasgo señalado de su creatividad, es la gran variedad de neologismos que incorpora. Según recoge el DLE, un neologismo es aquel “vocablo, acepción o giro nuevo en la lengua”. Ampliando la definición, consideraremos neologismos

[...] palabras de nueva creación, que ordinariamente sirven para dar nombre a un objeto o a un concepto nuevos. Pueden surgir por composición normal o híbrida, derivación, préstamo, metáfora, etcétera, apelando, por tanto, a elementos significativos ya existentes en la lengua (palabras, afijos, etc.) o en otra lengua. (Lázaro Carreter, 1984: 291)

En este sentido, la neología “se define como el proceso de formación de nuevas unidades léxicas” (Guerrero, 2010: 10). Por tanto, existe una clara distinción entre *neología* y *neologismos*, que la misma estudiosa concibe de la siguiente manera:

La distinción que se establece entre *neología* y *neologismo* está fundamentada, según lo que llevamos esbozado, en una oposición pertinente entre el **proceso** y el **producto**. Se puede concluir, pues, con J. Bastuji, que los neologismos son simplemente unidades léxicas nuevas, mientras que la neología postula un sistema, un conjunto de reglas y condiciones que contemplen su creación, marcación y empleo. (*Ibid.*)

Esta cuestión es interesante como contrapunto a la posición purista de quienes condenan el lenguaje deportivo por la cantidad de neologismos que incorpora.

Los principales motivos por los que la lengua española adopta términos de lenguas extranjeras, o asigna significados nuevos a los de la misma, son la búsqueda del enriquecimiento cultural desde un punto de vista lingüístico, y la adaptación a los nuevos tiempos. “Una lengua que nunca cambiara sólo podría hablarse en un cementerio” (Lázaro Carreter, 1998: 575). En el caso del lenguaje de los deportes, muy vivo y en constante renovación, es muy común encontrar diversos tipos de neologismos.

Siguiendo a Guerrero (2010) debemos distinguir en primer lugar entre una neología de forma y otra semántica.

A) Neología de forma.

–Dentro de esta modalidad el caso más raro es el de la creación “ex-nihilo” o creación de palabras completamente inventadas. Aquí entraría el término futbolístico tiki-taka, acuñado por el periodista deportivo Andrés Montes.

–Creación por combinación de elementos léxicos existentes: prefijación (*pospartido*, *semifallo*, *autogol*), sufijación (*levantinista*, *cadista*).

–Acronimia y siglación: en relación con la neología tecnológica, relacionada con nuevas denominaciones que explican la existencia de una realidad nueva, encontramos VAR, “correspondiente a las siglas que derivan del inglés *video assistant referee*, y que indica el sistema de videoarbitraje, que se emplea en el fútbol para evitar que el árbitro principal tome una decisión incorrecta”, (Significados, 2019).

–Préstamos: sobre todo tomados del inglés.

La invasión de anglicismos se hace a menudo bajo la forma del préstamo directo. Son palabras pronunciadas en inglés más o menos fielmente y con una sucesión de grafemas

comúnmente extraños al español, pero muy usuales: *squash, sport, windsurfing, waterpolo*, etc.

Entre estos préstamos o extranjerismos se distinguen dos tipos: los crudos y los adaptados. Según DLE (Consultas lingüísticas), los primeros son “aquellos que se utilizan con su grafía y pronunciación ordinarias y presentan rasgos gráfico-fonológicos ajenos a la ortografía del español”, mientras que los adaptados son “aquellos que no presentan problemas de adecuación a la ortografía española o que han modificado su grafía o su pronunciación originarias para adecuarse a las convenciones gráfico-fonológicas de nuestra lengua”.

A continuación, se recogen algunos de los más utilizados en el lenguaje deportivo, (González y Mendaña, 2012, *pass.*), (Aleixandre, Agulló, Agulló y Valderrama, 2007: 120), y los clasificamos en función de la clase a la que pertenezcan, siempre tras el cotejo con la última edición del DLE:

DEPORTE	EXTRANJERISMO CRUDO	EXTRANJERISMO ADAPTADO
Atletismo	<i>Cross.</i>	Mitin.
Baloncesto	<i>Pick and roll, alley oop, final four, All Star, draft</i>	
Béisbol	<i>Home run, strike, pitcher, catcher</i>	
Boxeo	<i>Knock-out, break, stop</i>	Croché
Ciclismo	<i>Maglia rosa, mountain bike, doping</i>	Critérium, culote, esprinter, maillot, tándem
Esgrima	<i>Match, poules</i>	
Fórmula 1	<i>Motorhome, paddock, pit lane, pit stop, safety car</i>	
Fútbol	<i>Offside, orsay, tackle, tifosi, catenaccio,</i>	Córner, líbero, míster, chut

	<i>dribbling, folha seca, golaverage, hat-trick, play-off, txuri-urdin, calcio</i>	
Golf	<i>Green, drive, driver, mulligan, tee</i>	
Rugby	<i>Avant, mark, maul, drop</i>	
Tenis	<i>Passing shot, tie break, break, deuce, ace, let, Grand Slam, challenge, qualy</i>	
Voleibol	<i>Tie break</i>	Líbero, set

B) Neología semántica.

Este tipo, fundamentado en el cambio de significado de palabras ya existentes, tiene en la metáfora su máximo exponente: “Se trata de una reducción del contenido semántico en comprensión y presenta, en consecuencia, una mayor extensión de aplicación. Sólo se conserva una parte de los semas” (Guerrero, 2010: 41).

Así, por ejemplo, en el fútbol, el término *tijera* indica aquel “remate de costado en el cual el jugador tiene ambas piernas suspendidas en el aire en el momento de golpear el balón” (González y Mendaña, 2012: 286).

2.2. El lenguaje futbolístico

Acotando más nuestros intereses, nos centraremos en el denominado *deporte rey* (otra denominación neológica, en este caso por la formación de una lexía compleja, como en *tiro libre* o *tiro directo*) en muchos países, por su indiscutible popularidad: el fútbol.

Hoy en día, esta modalidad deportiva ha irrumpido con tanta fuerza que no solo es el *hobby* de muchas personas, sino que también es la salida profesional de muchas otras y que, por tanto, la conciben como un modo de vida. Es por esto por lo que este deporte es digno de poseer un lenguaje propio, conocido como lenguaje futbolístico. A continuación, vamos a analizar dos de los principales rasgos de este lenguaje: su carácter jergal y su gran creatividad.

Dentro del lenguaje deportivo, que como se ha visto es una jerga, a la vez el futbolístico tiene su propia idiosincrasia (Gómez Torrego, 2010b: 158). Se trata de otra jerga, pero sus usuarios no tienen

[...] la intención de no hacerse entender por los no aficionados; muy al contrario, quien habla con tales rasgos cree que todos los que le escuchan entienden lo que él dice. No hay, pues, intención de ocultamiento, aunque pueda ser críptico el lenguaje empleado. (*Ibid.*: 151)

Se trata de una jerga de un uso tan extendido gracias a “la enorme repercusión social del espectáculo del fútbol [que] permite transferencias del lenguaje del fútbol a la lengua general” (Saiz, 2010: 197), algo que ya hemos apuntado también para el lenguaje deportivo.

Esta creatividad se debe a que no presenta nunca un modelo fijo, ni está sujeto a una estructura rígida, sino que como apunta Carrión (2010) es un tipo de lenguaje metafórico, flexible y cambiante:

La relación entre literatura y fútbol nació hace mucho tiempo, porque el fútbol requiere de una narrativa que le dé racionalidad discursiva; en eso el lenguaje metafórico es central. La dimensión narrativa viene de la lógica del fútbol como deporte y de un lenguaje propio que conjuga conceptos importados de otras áreas del quehacer intelectual, como son la geometría, la guerra, la religión, el inglés y la fauna.

De esta forma, Carrión (2010) selecciona ejemplos de términos futbolísticos que derivan de cada uno de los campos semánticos citados anteriormente: términos como “rectángulo” o “parábolas” del campo de la geometría; otros propios del mundo bélico, ya que se “disparan” “misiles” y hay “tiros” libres; en el ámbito religioso está el famoso gol de “la mano de Dios” y, finalmente, en la fauna también podemos encontrar ejemplos como el “tigre” o los “canarios”.

De estos campos semánticos, cobra mayor protagonismo el bélico. Hace ya bastantes años se señalaba que “las pugnas deportivas, y sus relatos, constituyen la manifestación actual de la épica” (Lázaro Carreter, 1998: 593).

Otros campos semánticos que han sido destacados por Gómez Torrego (2010b: 153-156) son el de la muerte, como en *pase de la muerte, balón muerto*; el de los sentimientos y actitudes más o menos afectivas, lúdicas, artísticas, incluso poéticas, como *besó las mallas, lamió el poste*; el de la música, como *la cantada del portero*; el del automóvil, como el árbitro *le tomó la matrícula* y el del ámbito jurídico con *decretar penalti o jueces de línea*.

La creatividad del lenguaje futbolístico también se desarrolla, como en el lenguaje deportivo en general, mediante la neología. Algunos de los préstamos lingüísticos presentes en el mundo del fútbol son extranjerismos crudos como el término de procedencia italiana *catenaccio*, “disposición táctica muy defensiva, creada en Suiza” (González y Mendaña, 2012: 271); sin embargo, la mayor parte de los extranjerismos presentes en el lenguaje futbolístico son anglicismos como *hat-trick*, *penalti*, *golaverage*, *córner*, *orsay*, *míster*, *dribbling*, etc. (González y Mendaña, *pass.*). La introducción de anglicismos en la terminología futbolística se debe a diversas razones sociolingüísticas (Nomdedeu y Márquez, 2001):

- debido a un proceso neológico común, para paliar ciertas carencias léxicas;
- por la influencia que posee la lengua de origen;
- por evitar la redundancia y alejarse de la terminología habitual y de uso común.

El término *hat trick* constituye un ejemplo de la primera razón, al no existir en español una palabra que designe “consecución de tres goles por parte de un mismo jugador en un solo partido” (González y Mendaña, 2012).¹

El anglicismo *fair play*, de reciente incorporación al español, extranjerismo crudo, además, (“juego limpio”, [Significados, 2015]), sería un claro ejemplo de la segunda de las razones.

El tercero de los motivos vendría representado por el término *pressing* (“presión, impedimento de las jugadas del contrario” [WordReference.com, 2019]).

En algunos casos la casualidad hace que el término inglés coincida con la forma en español sin que exista la impresión de ser un extranjerismo. Así, la sigla VAR, como se ha visto más arriba, corresponde en inglés a *video assistant referee*, y en nuestro idioma a videoarbitraje (con lo que podría también considerarse acrónimo).

Por otra parte, la neología en el lenguaje futbolístico no solo ha supuesto la incorporación de extranjerismos, sino también, en sentido inverso, la sustitución de estos de diversas maneras. Es el caso de vocablos como *football*, que ha dado paso a *balompié* o *fútbol*; o de *teams*, que ha sido sustituido por *equipos* (Castañón, 2018). En ambos casos se han realizado traducciones, pero, no obstante, la Copa de Europa, que ha pasado a llamarse Champions, ha pasado a conocerse como la *Orejona* (Castañón, 2018) mediante

¹ En el CREA se recogen 15 casos en 13 documentos (*Deportes*), 12 casos en España, resto en América. De todos ellos el testimonio más temprano es el siguiente: “Tres goles en un partido de fase final de Mundial, un “hat-trick” en versión anglosajona, es de valor incalculable en l vida de un goleador” (*La Vanguardia*, 23/06/1994, “La verdad del gol”).

un proceso metafórico. La creatividad que impera en este lenguaje tampoco renuncia al uso de expresiones que incurran en la impropiedad o “falta de propiedad en el uso de las palabras” (DLE), como al hablar de los remates junto a la *cepa del poste* (Castañón, 2018), circunstancia que resulta imposible, puesto que esta se encuentra soterrada. En definitiva, lo que se pretende con este tipo de recursos es hallar expresiones nuevas, pero que estén basadas en conceptos antiguos.

A pesar de habernos referido sobre todo a nivel léxico, consideramos que otros niveles lingüísticos son también dignos de consideración para remarcar las peculiaridades del lenguaje futbolístico:

[...] la jerga del fútbol no sólo se caracteriza por poseer un léxico específico, sino, además, una retórica especial y muy llamativa, así como unos rasgos gramaticales que trascienden o conculcan las reglas de la morfología y de la sintaxis de la lengua general. Por tanto, un estudio profundo sobre el lenguaje del fútbol deberá tener en cuenta no sólo el léxico con sus campos semánticos, sus sinonimias y antonimias, sus impropiedades léxicas, etc., sino también el plano retórico y el gramatical. (Gómez Torrego, 2010a: 133)

Deberemos tener también en cuenta, por tanto, los aspectos gramaticales y retóricos, que aparezcan en el corpus que analizamos en la segunda parte de este trabajo, dignos de ser comentados.

2.3. El lenguaje de los *casters*

Como se acaba de ver, tanto el lenguaje deportivo como el futbolístico se caracterizan por un gran nivel de creatividad y por la utilización de una cantidad considerable de anglicismos. Por ello, resulta interesante referirse a quienes suelen hacer uso de estos recursos, aparte de los periodistas, en el tiempo de las nuevas tecnologías: los *casters* o

[...] los comentaristas de transmisiones por Internet, que han reproducido las características del lenguaje deportivo dirigido a audiencias no especializadas y han fomentado el entretenimiento a través de la interacción con los seguidores mediante las redes sociales, así como el uso de las mismas como fuentes de documentación, o la vivencia apasionada de las victorias en cada retransmisión. (Castañón, 2018: 32)

El surgimiento de los *casters* ha sido fruto del avance de las nuevas tecnologías y de la reinención del fútbol para adaptarse a la sociedad multipantalla del siglo XXI. Así, hoy en día se celebran competiciones de videojuegos de fútbol, como las de la Copa Mundial Interactiva de la FIFA (FIWC) o la Copa Mundial Interactiva de Clubes de la FIFA (Castañón, 2018: 32), en las que las retransmisiones de los *casters* logran hacer más atractiva la competición mediante expresiones de creación propia, como la invención de

apodos para referirse a determinados jugadores o el uso de anglicismos para darle un toque personal a sus comentarios. Como ilustración de todo esto, seguidamente se recogen una serie de frases y expresiones numeradas, que han sido pronunciadas por comentaristas del antiguo canal de televisión Movistar eSports, que pertenecía a la plataforma Movistar Plus, durante diferentes competiciones del videojuego FIFA 18, cuyo acceso ha sido posible a través de *youtube*.

1. “¡Gol por parte de Francia! ¡El ‘**Principito**’ que consigue anotar la primera!” (00:58:49).
2. “Ojo, porque parece que tenemos problemas ahí con uno de los periféricos. El clásico, *low battery*” (01:06:27).
3. “La Galia estaría feliz. Astérix, Obélix y Panorámix, que sigue vivo en nuestros corazones. Con nuestra **versión Panorámica**” (01:13:23).
4. “¿Y que se nos queda? Pues un partido bonito, muy bonito, ¿no? Para este *show-match*, para este torneo” (01:25:43).
5. “Como tengamos este repertorio en todo lo que queda de partido, tenemos el mejor partido de todos los *brackets*, sin lugar a dudas” (1:30:50).
6. “¡Ahí está Cruyff, intenta el *perfect finishing!*” (00:45:32).
7. “Viene el *extra pass*, la salida de Neuer es buena” (00:46:02).
8. “¡Vaya *chuflo!*” (00:47:37).
9. “¡Ahora no ha tenido el *timing* para golpear bien con Gullit!” (00:47:40).
10. “Le puede hacer el ‘**tornadito**’, delante en la cara” (01:17:32).
11. “Ha aprovechado un poco el bufo del centro del *kick-off* y lo ha hecho bien, con dos regates, muy sencillo” (01:35:32).
12. “¡**El bicho!** ¡Ruge y dice uh que estoy aquí!” (01:37:55).

Esta muestra nos permite percibir en el lenguaje de los *casters* rasgos compartidos con el lenguaje deportivo y con el futbolístico, en particular:

- a) La creatividad mediante metáforas y juegos de palabras:

En primer lugar, la metáfora de 1 alude a la juventud y a la nacionalidad del futbolista, puesto que se refiere al jugador francés Antoine Griezmann, y en este caso existe una nota cultural, ya que el apodo que recibe dicho jugador se corresponde con el título de la famosa obra de Antoine de Saint-Exupéry: *Le Petit Prince* (*El Principito*). Los demás casos en los que se pueden apreciar metáforas son 3 y 12. En 3 también existe un juego de palabras (Panorámix (personaje de Astérix) y panorámica (término de la cinematografía).

b) Anglicismos:

Los casos de anglicismos que se recogen son 2 (*low battery*: “batería baja”); 4 (*show-match*: “torneo”); 5 (*brackets*: “se trata del diagrama de árbol que se utiliza para representar los enfrentamientos en los torneos”); 6 (*perfect finishing*: “finalización perfecta de una jugada”); 7 (*extra pass*: “pase extra”); 9 (*timing*: “capacidad de un jugador para analizar la partida y realizar las jugadas más poderosas”).

c) Expresiones coloquiales:

Las expresiones coloquiales son “chuflo” (frase 8) y “tornadito” (frase 10). La primera de ellas alude a un error grave cometido por un jugador ante una ocasión clara de gol, mientras que la segunda describe un tipo de regate que consiste en hacer que el jugador que lleva el balón controlado gire sobre sí mismo y golpee el balón al darse la vuelta.

Convendría destacar, a tenor de estos rasgos ejemplificados, que este lenguaje de los *casters* exagera o intensifica los recursos empleados que coinciden con el futbolístico, probablemente para singularizarse de este. La diferencia estriba en el tipo y número de usuarios. Mientras que el lenguaje futbolístico va destinado a un público general, amplio, de todas las edades y condiciones, las retransmisiones de los *casters* van dirigidas a otro más específico y joven.

3. VIDEOJUEGOS DE FÚTBOL. EL PROCESO DE LOCALIZACIÓN

3.1. Los videojuegos de fútbol

Tras la caracterización general del lenguaje deportivo y del futbolístico, abordaremos la del lenguaje de los videojuegos de fútbol. Para ello, en primer lugar, resulta esencial repasar brevemente algunas características de este tipo de videojuegos y señalar cuáles son los más populares.

Cuando hablamos de videojuego de forma genérica nos referimos a “una aplicación interactiva orientada al entretenimiento” (Pérez y Gardey, 2013), pero también a un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico” (DLE).

Por lo que respecta a los videojuegos de fútbol, la gran mayoría tienen una finalidad lúdica, pues se busca el interés, pero, sobre todo, el entretenimiento y disfrute del jugador. Ese efecto lúdico viene en gran medida propiciado por el realismo de los videojuegos, que se consigue a través de factores como las opciones para controlar un jugador y un equipo, la física del balón, la inteligencia artificial, la selección del modo de juego, etc. (Peláez, s.f.: 8). Este realismo lleva aparejado, como veremos después, otro de tipo lingüístico.

Actualmente, los dos videojuegos de fútbol que lideran el mercado son FIFA y Pro Evolution Soccer (PES).

3.2. La localización de videojuegos

El sector de los videojuegos se ha desarrollado considerablemente durante los últimos años, y su crecimiento se debe principalmente a los siguientes factores: el desarrollo de las innovaciones tecnológicas, el acceso a internet en muchos hogares y el avance en plataformas, redes sociales y modelos de distribución (AEVI, 2015: 4, *ap.* Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018). Además, como señala Mangiron (2007: 307), “parte del éxito de los videojuegos se debe también a su internacionalización y globalización, procesos en los que la localización y los traductores desempeñan un papel fundamental” (*ap.* Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018). Por lo tanto, la localización de videojuegos constituye una rama dentro del mundo audiovisual que ofrece posibilidades reales de trabajo a muchas personas. Por ello es de vital importancia que en las universidades en las que se imparta

el grado de Traducción e Interpretación, se incluyan asignaturas relacionadas con la localización (Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018).

Pero, ¿en qué consiste la localización?

Es el proceso por el que el traductor se encarga desde la traducción de los textos que aparecen en pantalla hasta el ajuste de guiones para doblaje. Además, para este proceso no solo es esencial la creatividad propia de la traducción audiovisual, sino que también se requieren conocimientos propios de la traducción técnica o jurídica, ya que este tipo de productos comprende multitud de tipologías textuales. (atrae, 2016)

Por tanto, para asegurar el éxito en el desempeño de la localización de videojuegos, cada localizador debe adquirir previamente una serie de competencias básicas, puesto que los videojuegos son obras complejas que precisan de las labores de un traductor con habilidades específicas (Bernal-Merino, 2008: 61, *ap.* Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018). En relación con todo esto, Mangiron señala las siguientes competencias:

1. Knowledge of general software terminology and specific games platform terminology.
2. Familiarity with the specific features of screen translation.
3. Mastering of natural and idiomatic language.
4. Creativity.
5. Cultural awareness.
6. Familiarity with games culture.
7. Familiarity with global pop culture. (Mangiron, 2007: 311-316)

La primera de estas competencias se refiere a la capacidad de conocer si el fabricante dispone de una terminología propia oficial, pues de no seguirla, la versión localizada del juego podría no superar los controles de calidad (Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018). Por tanto, como indica Dietz (2007: 2), “es necesario que el traductor esté familiarizado con terminología específica de *hardware* y *software* tanto en el idioma original como en el idioma meta” (*ap.* Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018).

La segunda de las competencias para Mangiron es la de la necesidad de conocer las características de la traducción subordinada (Titford, 1982, *ap.* Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018). Si bien el doblaje de un videojuego es muy parecido al de una película, ya que se traduce el guion según la relación de tiempo disponible para cada frase hablada, y teniendo en cuenta la sincronía labial, (Mangiron/O’Hagan 2006:13, *ap.* Plaza-Lara y Grau Lacal) cuando se habla de subtitulación aparecen ciertas diferencias entre el cine y los videojuegos. La principal es que, en los videojuegos, los subtítulos aparecen a una velocidad mayor debido a la rápida acción del juego. Además, la mayoría de juegos que están doblados incluyen subtítulos intralingüísticos (en el mismo idioma que los diálogos

hablados), que los jugadores pueden activar y desactivar (Mangiron/O'Hagan 2006: 14, *ap. Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018*).

En lo referente a la tercera habilidad, en ella se dice que el localizador de videojuegos debe poseer un gran dominio de un lenguaje natural e idiomático. Los diálogos de los personajes que aparecen en los videojuegos presentan una gran variedad de registros, acentos e idiosincrasias, que es necesario saber reflejar en el idioma meta para crear una experiencia de juego real (Bernal-Merino 2007: 4, *ap. Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018*).

La siguiente competencia es la de la creatividad. Toda traducción debe sonar natural y parecer una obra original y no un producto traducido, y es por esto por lo que el traductor tiene que recurrir a su propia inventiva (Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018).

En cuanto a la quinta habilidad, es fundamental que el traductor reconozca los elementos culturales específicos de cada videojuego, además de que sepa detectar la equivalencia adecuada en la lengua meta y tomar la decisión más adecuada a la hora de mantener la referencia original o eliminarla (Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018). Para Fernández Costales (2012: 395, *ap. Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018*), “las estrategias de extranjerización se emplean con el fin de conservar el aspecto original del juego y transmitir la atmósfera y la esencia de la cultura original al mercado meta”.

Por último, las dos últimas competencias que deben adquirir los localizadores de videojuegos son la capacidad de familiarización con la cultura de los videojuegos y con la cultura popular global. Conocer la cultura de los videojuegos es primordial, dado el elevado grado de repetición e intertextualidad existente en los juegos (Mangiron, 2007: 314, *ap. Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018*). Por esta razón, es vital que el localizador esté familiarizado con la escena y el argot de los videojuegos en la cultura meta (Dietz, 2007: 3, *ap. Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018*). También es crucial que domine la cultura popular global, y es que “dada la intertextualidad de los videojuegos, no solo es necesario conocer obras relacionadas con el videojuego que se localiza, sino también tener conocimientos generales de la cultura popular global, para identificar cualquier tipo de referencia” (Mangiron, 2007: 316, *ap. Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018*). En definitiva, si el localizador es un jugador habitual que conoce la terminología relacionada con las diferentes plataformas y géneros del juego, la versión localizada final adquirirá con total seguridad una mayor calidad (Plaza-Lara y Grau Lacal, 2018).

En cuanto a las fases del proceso de localización, la primera por la que pasa todo videojuego es por la de traducción y adaptación cultural. Además de traducir, los traductores han de prestar especial atención a las necesidades culturales propias del país y del idioma de los que proviene de cada videojuego. Por ello, en sus traducciones, estarán

muy pendientes de las marcas culturales del idioma del videojuego original que deben quedar adaptadas a la cultura de la lengua del videojuego meta, como la diferencia de humor, las fechas y festividades propias de cada país, etc. (Barreras, 2018). Y es que dentro de esta relación que se establece entre cultura y localización, podemos encontrar la culturalización, consistente en:

un proceso que va un paso más allá de la localización, haciendo una examinación más fundamental de las suposiciones o elecciones de un videojuego, para luego evaluar la viabilidad de esas elecciones creativas tanto en el mercado multicultural mundial como en regiones específicas. (Fung, 2012, *ap.* Muñoz, 2018: 14)

Por tanto, si la adaptación cultural es omitida, únicamente queda la labor de traducción, y no se lograría un juego localizado, sino una simple traducción (Barreras, 2018).

La segunda fase que se distingue en el proceso de localización es la de doblaje y grabación de audio. El procedimiento es similar al del doblaje de una película, como se ha indicado más arriba, pero la diferencia estriba en que en los videojuegos esta fase es más dificultosa. A menudo, los actores de doblaje y los directores no tienen acceso a informaciones que les indiquen cómo son las escenas que se están grabando, pero el mayor problema al que han de enfrentarse es que, en casi todos los videojuegos, el diálogo entre los personajes no tiene lugar en “tiempo real”, cosa que puede generar la aparición de diálogos un poco forzados e irreales en la versión final (Barreras, 2018).

Finalmente, el proceso se completa con el *testeo* lingüístico, correspondiente a la fase en la que los *testers* juegan a una versión casi final de los videojuegos, para detectar los posibles errores que pueda haber (Barreras, 2018).

4. ANÁLISIS EMPÍRICO DE LAS CARACTERÍSTICAS DE TRADUCCIÓN Y ADAPTACIÓN AL ESPAÑOL DE EXPRESIONES Y FRASES DEL FIFA 19

La segunda parte del trabajo, que está centrada en el análisis empírico, consiste en la recopilación de una serie de frases del videojuego de fútbol FIFA 19, pronunciadas tanto por los comentaristas de la versión inglesa como por los de la versión en español del juego. Con dicho análisis se pretende demostrar que existe un claro contraste cultural entre el español y el inglés, y que los patrones de comunicación en los que se basan ambas lenguas son totalmente distintos, además de que la técnica de traducción libre recurre a palabras, expresiones o dichos existentes en la propia lengua meta.

4.1. Metodología

Este proceso de recopilación ha sido posible gracias a que el videojuego incorpora la opción de cambiar de idioma; de modo que en primer lugar hemos seleccionado el inglés en el menú de ajustes de audio del videojuego, y a partir de ahí, hemos recogido una serie de expresiones en inglés, para después, acceder de nuevo al menú de audio y seleccionar, esta vez, el español como idioma de juego y anotar las expresiones que se corresponden con aquellas en inglés ya anotadas. Los comentaristas que se encargan de pronunciar las expresiones en inglés son Martin Tyler y Alan Smith, mientras que los que lo hacen en la versión en español son Manolo Lama y Paco González, tras leer un guion que el grupo de redactores del videojuego se ha encargado de redactar previamente a la grabación del mismo. La recopilación de las distintas frases se presenta en forma de corpus bilingüe, conformado por una parte por expresiones en inglés y por otra, por expresiones en castellano, de las cuales se hace un análisis crítico para comprobar que las traducciones son correctas y que se lleva a cabo un proceso de localización adecuado.

4.2. Análisis traductológico

En este apartado procederemos a clasificar los recursos, es decir, las frases y expresiones que hemos ido reuniendo tanto en inglés como en español, para posteriormente examinarlas con cierta profundidad, en función del tipo de traducción que se haya dado en cada una de ellas. Los ejemplos aparecen numerados y clasificados atendiendo al tipo de traducción que representan.

4.2.1. Traducción literal

En primer lugar, se recogen diversas frases en inglés cuya traducción al español ha sido producto de una traducción literal. Los ejemplos de frases del videojuego que se han traducido mediante esta técnica son:

1. “Simple for the goalkeeper” / “Muy facilita para el meta”.
2. “Good defending” / “Buena defensa”.
3. “He’s looking for support” / “Está buscando apoyo”.
4. “Good pass” / “Buen pase”.
5. “Tremendous!” / “¡Tremendo!”.
6. “¡And he shoots!” / “¡Y tira!”.
7. “So they got the first goal of the match” / “Primer gol del partido”.
8. “What a save!” / “¡Qué paradón!”.
9. “Maybe the counterattack is over here” / “Puede haber contraataque”.
10. “And the post!” / “¡Al palo!”.
11. “Delivery to the far post” / “Envía el balón al segundo palo”.
12. “And we restart the game” / “Se produce la reanudación, ¡balón en juego!”.
13. “It’s a hat trick!” / “¡Y consigue un *hat trick*!”.

Junto a casos fieles de traducción literal (frases 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10) hay otros de traducción casi literal, en los que no hay equivalencia sintáctica total (frases 7, 11, 12, 13). En el caso de la número 7, la frase en inglés está construida con un sujeto que indica quién realiza la acción, mientras que en la versión en español se recurre a una oración impersonal, de modo que la literalidad entre ambas no es total; la misma situación sucede en la frase número 13, pero a la inversa, ya que en este caso donde se opta por una oración impersonal es en la versión inglesa y donde se construye una oración con sujeto es en la española. También resulta interesante centrarse en aquellas situaciones en las que tampoco hay equivalencia sintáctica total, ya que se ha producido la técnica de transposición (frases 11 y 12), que “consiste en pasar de una categoría gramatical a otra sin alterar el significado del texto. Esta técnica introduce un cambio en la estructura gramatical” (Mathieu, 2016). A menudo, es necesario recurrir a esta técnica para intentar que el resultado sea lo más natural posible en la lengua meta, pero a la hora de utilizarla debe tenerse muy presente que algunas transposiciones surgen a través de contrastes léxicos y gramaticales entre las lenguas. Así, en las expresiones en la versión en inglés del videojuego “Delivery to the far post” (frase 11) y “And we restart the game” (frase

12), pueden apreciarse cambios en la categoría gramatical de algunos de los componentes de sus correspondientes expresiones en español: “Envía el balón al segundo palo” (11), “Se produce la reanudación, ¡balón en juego!” (12). En la primera frase en inglés, el término *delivery* (envío) es un sustantivo, mientras que en la frase en castellano ha pasado a ser un verbo, “envía” (tercera persona del singular del presente de indicativo). Por otra parte, y a la inversa, en la segunda frase en inglés, la palabra *restart* (reiniciar, reanudar) es un verbo, que se ha convertido en sustantivo (“reanudación”) en la frase en español. A estos casos de casi literalidad, debemos sumar dos, en los que la traducción española ha optado por la sufijación con valores semánticos de afectividad, bien del diminutivo (1), bien del aumentativo (8), frente a la neutralidad de la expresión inglesa. Para el caso de la intensificación mediante el aumentativo, nos encontramos ante un sufijo –ón de especial productividad en español, tanto en la lengua general como en la futbolística:

[...] la jerga futbolística cuenta también con el sufijo invariable –ón (no distingue género) con valor aumentativo, donde no tiene lugar la forma femenina –ona. Es lo que ocurre en la lengua general con palabras como *novelón*, *notición*, *peliculón*, más modernamente *culebrón* como metáfora, (frente a las palabras que admiten desdoblamiento de género: *hombrón* / *mujerona*). Así, es normal en el ámbito futbolístico hablar de *paradón* o *jugadón*, con connotaciones positivas, o de *entradón* o *patadón* (*jugar al*), con connotaciones negativas. (Gómez Torrego, 2010a: 135)

Junto a la sufijación, determinados prefijos tienen igualmente relevancia en esta jerga:

Otras palabras con prefijo en la jerga futbolística son *antifútbol* (fútbol eminentemente defensivo y nada artístico), *contraataque* y *contraatacar*, *contragolpe* y *contragolpear* (*Ibid.*: 138).

En el ejemplo 9 *counterattack* y *contraataque* (*contrataque* también correcta en español), que son también términos del ámbito bélico.

En otros casos la traducción al español se ha mostrado tan fiel a la original que se ha mantenido casi tal cual, como anglicismo, pues es el caso de *hat trick*, que aparece en: It's a hat trick! / ¡Y consigue un *hat trick*! (13) (término que hemos encontrado documentado en la prensa española desde 1994. Ver ejemplo en p. 19).

Finalmente, para cerrar estos casos de traducciones literales, también hay que destacar la coincidencia entre los comentaristas ingleses y españoles en el uso de expresiones y términos del ámbito bélico: 2, 6 y 9.

4.2.2. Traducción libre

En segundo lugar, se recogen aquellas expresiones en las que en la versión española el comentarista ha hecho uso de un tipo de traducción libre, con el objetivo de despegarse de las expresiones originales. Los ejemplos de las frases y expresiones que conforman este grupo son:

14. “The second half starts”. / “Ya rueda el balón en esta segunda mitad”.
15. “No doubt about this fella technique, he’s the real master of the pass!” / “¡Qué pase le ha puesto! ¡Ni Pelé en sus mejores días!”.
16. “And the ball is in the net”. / “Y envía el balón hasta el fondo de la red”.
17. “And the referee says penalty”. / “Y el árbitro señala el punto fatídico”.
18. “It could be dangerous”. / “Cuidadito, que esa jugada lleva peligro”.
19. “Good vision!” / “¡Qué gran visión del colega!”.
20. “Fantastic header!” / “No tiene pelo, ¡pero Dios mío de mi vida cómo remata de cabeza!”.
21. “Look at the space he’s got!” / “¡Tiene toda la banda para él!”.
22. “He has been playing absolutely on top of his game today”. / “Hoy está que se sale”.
23. “And the flag has gone up for an offside”. / “Y el árbitro invalida la jugada por fuera de juego”.
24. “Good cross”. / “Qué bien se anticipó y recuperó la pelota”.
25. “There he is, that fox in that box!” / “¡Envía el balón a la jaula!”.
26. “And that opens the score”. / “Abren la lata con ese chicharro”.
27. “And he goes for goal”. / “¡Y marca!”.
28. “Very easy for the keeper”. / “Ese tiritito no tenía ni veneno ni peligro”.
29. “Very easy for the keeper” / “Como si tira mi abuela, muy facilita para el meta”.

Esta sección del corpus nos permite las siguientes consideraciones:

- a) En la traducción española se introducen expresiones metafóricas, que intensifican el significado más neutral de la expresión inglesa. Por ejemplo, en la frase 26 con una doble metáfora, “abrir la lata” y “chicharro”. La primera, documentada en la prensa española desde 2003 (ver tabla 2 del anexo), significa “marcar el primer gol que posiblemente abrirá el camino a que se realicen más goles” (SlideShare, 2019). La creatividad de la frase en español queda reforzada

con el término “chicharro”, neologismo semántico porque elimina el sema “pescado” y le otorga otros con el significado de “gol”. Es un término coloquial cada vez más usado por los comentaristas radiofónicos y televisivos.

- b) La creatividad en la traducción se observa en el añadido de expresiones que otorgan nuevamente mayor valor afectivo, incluso cómico a la frase en español. En los ejemplos presentes destaca un caso de antonomasia ([15] Pelé como nombre ilustre que sintetiza las mejores virtudes futbolísticas), un símil muy coloquial y humorístico (29), de nuevo el recurso morfológico de la sufijación afectiva (18), (28) y (29) y la adición de términos coloquiales (“colega” en [19], “cuidadito” en [18]) que captan la atención de los usuarios.
- c) La quinta competencia de Mangiron queda también patente en este corpus. La frase 25 es un buen ejemplo de localización de una frase contrastando las culturas de las dos lenguas que convergen en la traducción. Según Cambridge Dictionary (2019), la expresión *fox in the box* significa “in football, a forward who scores a lot of goals from a position close to the goal”. En español la traducción literal no impactaría del mismo modo, por lo que mediante reducción basta con referirse a “jaula” sin más. Por otra parte, la metáfora “jaula” para referirse a portería ya tiene raigambre literaria en español (ver tabla 2 del anexo).
- d) La traducción libre no implica en todos los casos recurrir a creatividad propia, sino que en muchos casos las frases de los comentaristas corresponden a expresiones enraizadas en el lenguaje futbolístico. Esto ocurre con las frases 14, 16, 17, 19, 22 y 23 (documentadas en tabla 2 del anexo).

Cabe destacar también que, en este apartado de traducciones libres, en la versión española del videojuego, en varias ocasiones, el comentarista recurre a referencias más personales para traducir algunas de las expresiones de la versión en inglés (frases 19, 20 y 24).

Actualmente, la traducción libre constituye un gran recurso y cada vez son más los traductores que recurren a ella, no solo en el ámbito audiovisual ni en la localización de videojuegos, sino en otras modalidades de traducción, como es el caso del ámbito literario, y es que éste precisa de un tipo de traductor creativo, que se despegue de la literalidad. Tras haber visto esta técnica, es necesario plantearse la siguiente reflexión: ¿podemos seguir hablando de traducción o sería más conveniente hablar de un tipo de adaptación?

Si bien es cierto que, cuando los traductores recurren a ella, se mueven por la creatividad y la libertad literarias, llegando a incorporar palabras y expresiones propias, con lo cual, esta técnica no sería exactamente un tipo de traducción, sino más bien una adaptación. Una de las principales razones que hacen que la adaptación se haya consolidado como una de las soluciones de traducción más utilizadas ha sido la gran atracción que genera desde el punto de vista comercial, y es que, en algunos sectores como en el de los videojuegos, esta técnica capta la atención de los jugadores con la adición de frases hechas o expresiones propias de los personajes, comentaristas, etc.

La adaptación es un recurso muy interesante y una forma diferente, que rompe con la traducción literal convencional, pero a su vez, constituye una forma muy adecuada de traducir. Además, en el mundo en el que vivimos, en el que cada vez todo depende más del proceso tecnológico, con toda probabilidad esta técnica irá cobrando mayor protagonismo, ya que como hemos señalado anteriormente, el mundo de los videojuegos es uno de los sectores que más precisa de la adaptación.

Prosiguiendo con el análisis traductológico, y en relación a la transposición que ya señalamos al abordar la traducción literal, igualmente podemos apreciar una serie de cuestiones gramaticales que dejan ver las diferencias notables existentes entre el inglés y el español. Es bien sabido que cada lengua posee sus propias peculiaridades lingüísticas. En el caso del inglés, entre otras, destaca su tendencia a construir muchas oraciones mediante la voz pasiva, mientras que en español, generalmente, se prefiere la voz activa. “La voz pasiva se utiliza más en inglés que en español, que limita su uso para cuando quiere producir un efecto especial de claridad o énfasis” (Valero, 2010). Además, el inglés también emplea mucho más los posesivos que el español. Algunas frases de los comentaristas ingleses del videojuego se ajustan a estas peculiaridades que acabamos de señalar:

30. “He loses his possession” / “Pierden la posesión”.

31. “The shot gets blocked” / “Detiene ese disparo”.

Si comparamos los equivalentes en español con sus correspondientes en inglés, podemos apreciar un gran contraste. En el primer caso la oración en inglés está construida con un determinante posesivo de tercera persona, *his* (su, tercera persona del singular, un poseedor), desaparecido en la oración en español y sustituido por un

determinante artículo. En el segundo caso, la oración en pasiva en inglés se ha convertido en activa en español.

Finalmente, una vez llevado a cabo el análisis traductológico, se confirma que existe una gran diferencia cultural entre el inglés y el español. Desde el punto de vista de la pragmática, es decir, “de aquella disciplina que estudia el lenguaje en su relación con los hablantes, así como los enunciados que estos profieren y las diversas circunstancias que concurren en la comunicación”, (DLE) la cultura comunicativa española, por lo general, sigue un patrón comunicativo próximo, mientras que la inglesa se ajusta a un patrón comunicativo distante. Este contraste entre ambas lenguas se refleja incluso en los medios de comunicación de masas que reproduce el videojuego, ya que en los programas deportivos españoles, así como en la versión española del videojuego FIFA se emplea un tono muy desenfadado y cercano al oyente.

5. CONCLUSIONES

Tras haber llegado al fin de este trabajo, las conclusiones que se extraen del mismo son muy diversas. En primer lugar, después de haber analizado en profundidad el lenguaje deportivo, así como haber hecho hincapié en el lenguaje futbolístico, queda claro que éste último es uno de los más completos y a la vez más complicados que existen, tanto por la gran variedad de jergas y terminología propias como por su innovación y creatividad que lo caracterizan y lo etiquetan como un lenguaje de especialidad. Además, también puede extraerse la reflexión de que la jerga por la que se caracteriza el lenguaje del fútbol no pretende ser elitista, sino que se rodea de términos y expresiones populares de uso común, mientras que la de los *casters*, la de aquellas personas que retransmiten vídeos de partidas de videojuegos competitivos con comentarios, sí que recurre a términos creados por los propios comentaristas.

En segundo lugar, en cuanto a los videojuegos de fútbol en su versión española, ha quedado claro que a menudo el lenguaje de estos se nutre de muchas de las características del lenguaje deportivo y futbolístico, como la incorporación de expresiones metafóricas, de términos bélicos e incluso la adopción de expresiones coloquiales. También resulta muy interesante recalcar que, durante el proceso de localización de videojuegos, en la fase de traducción a la versión en español, los traductores optan por un tipo de traducciones libres, en las que priman la creatividad y la inventiva, pero en las que las expresiones que aparecen no son nuevas, sino que se han tomado de expresiones ya existentes y conocidas.

Finalmente, como último apunte, podemos concluir que la traducción, tanto desde el punto de vista de los videojuegos como desde un punto de vista más general, es un proceso costoso y lleno de dificultades, pero mediante el uso de estrategias y recursos adecuados, conseguir un buen resultado final no es ninguna utopía.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abrir la lata. (2019). En *SlideShare*. [Recuperado el 8 de junio de 2019, de <https://es.slideshare.net/ECONUMERO13/diccionario-del-futbol>].

AEVI (2015): *Anuario de la industria del videojuego 15*. Madrid: AEVI [Recuperado el 6 de junio de 2019, de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/06/MEMORIA-ANUAL_2015_AEVI_-_definitivo.pdf].

Aleixandre, R., Agulló, R., Agulló, V. y Valderrama J.C. (2007). Terminología y lenguaje deportivo del fútbol. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 2 (6), 117-123.

Atrae (2016). *Localización de videojuegos*. [Recuperado el 15 de mayo de 2019, de <https://atrae.org/localizacion-de-videojuegos/>].

Barreras, P. (2018). *Localización de videojuegos*. [Recuperado el 4 de mayo de 2019, de https://as.com/meristation/2003/11/24/reportajes/1069657200_036257.html].

Bernal-Merino, M. Á. (2007): “Challenges in the translation of videogames.” *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció*, (5), 1–7. [Recuperado el 7 de mayo de 2019, de <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>].

Bernal-Merino, M. Á. (2008): “Creativity in the translation of videogames.” *Quaderns de Filologia. Estudis literaris XIII*: 57-70. [Recuperado el 3 de mayo de 2019, de https://www.academia.edu/7617166/Creativity_in_the_Translation_of_Video_Games].

Carrión, F. (2010). *El lenguaje del fútbol*. [Recuperado el 25 de enero de 2019, de https://works.bepress.com/fernando_carrion/558/].

Castañón, J. (2014). El lenguaje periodístico del deporte en la comunicación digital. *Idioma y deporte*, (162). [Recuperado el 18 de enero de 2019, de <https://www.idiomaydeporte.com/articulos/el-lenguaje-periodistico-del-deporte-en-la-comunicacion-digital.php>].

Castañón, J. (2018). *Hinchas del idioma. El fútbol como fenómeno lingüístico*. Madrid: Pie de Página.

Dietz, F. (2007): “How difficult can that be?” *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció*, (5), 1–6. [Recuperado el 19 de mayo de 2019, de <http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75763>].

- Fair play. (2015). En *Significados*. [Recuperado el 11 de febrero de 2019, de <https://www.significados.com/fair-play/>].
- Fernández Costales, A. (2012): “Exploring translation strategies in video game localisation.” *MonTI*, 4, 385–408. [Recuperado el 19 de abril de 2019, de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf].
- Fox in the box. (2019). En *Cambridge Dictionary*. [Recuperado el 5 de junio de 2019, de <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fox-in-the-box>].
- Fung, J. (2012). *Best Practices for Game Localization*. SIG, IGDA. Second Draft.
- Gómez Torrego, L. (2010a). Aspectos gramaticales del lenguaje del fútbol. *Monográficos marcoELE: Lenguas de especialidad y su enseñanza* (edición: Lourdes Díaz), 11, julio-diciembre, UIMP, 132-149.
- Gómez Torrego, L. (2010b). Aspectos semánticos del lenguaje del fútbol en España. *Monográficos marcoELE: Lenguas de especialidad y su enseñanza* (edición: Lourdes Díaz), 11, julio-diciembre, UIMP, 150-158.
- González, R. y Mendaña, J. C. (2012). *Marca. Libro de estilo. Todo lo que hay que saber para informar y escribir con propiedad sobre el mundo del deporte*. Madrid: La Esfera de los Libros, S.L.
- Guerrero, G. (2010). *Neologismos en el español actual*. Madrid: Arco/Libros, S.L.
- Gutiérrez, S. y Cascón, E. (2013). *El buen uso del español*. Barcelona: Espasa Libros, S.L.U.
- Lázaro Carreter, F. (1984). *Diccionario de términos filológicos*. Madrid: Gredos.
- Lázaro Carreter, F. (1998). *El dardo en la palabra*. Madrid: Galaxia Gutenberg. Círculo de Lectores.
- Mangiron, C. (2007): “Video games localisation: posing new challenges to the translator.” *Perspectives*, 4 (14), 306–323. [Recuperado el 17 de mayo de 2019, de <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/09076760708669046>].
- Mangiron, C.; Minako O’H. (2006): “Game localisation: unleashing imagination with ‘restricted’ translation.” *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10–21. [Recuperado el 14 de mayo de 2019, de http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php].

Mathieu, (21 de enero de 2016). 7 técnicas de traducción para facilitar el trabajo. [Mensaje en un blog]. Cultures Connection. [Recuperado el 16 de mayo de 2019, de <https://culturesconnection.com/es/7-tecnicas-de-traducccion/>].

Movistar eSports. FIFA Continental Cup 2018 (Domingo). [Archivo de video]. [Recuperado el 23 de febrero de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=YIPakFmYkEw>].

Movistar eSports. Showmatch de FIFA en la Canarias eSports Week LPGC. [Archivo de video]. [Recuperado el 24 de febrero de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=-Ad4cvyIvl4>].

Muñoz, J. (2018). *Aspectos culturales relacionados con la localización de videojuegos con énfasis en sus implicaciones técnicas* (Trabajo de Fin de Máster). Facultad de Traducción e Interpretación, UAB.

Nomdedeu, A. y Márquez, M.J. (2001). Los anglicismos en la terminología del fútbol: motivaciones y consecuencias lingüísticas (edición: Moreno, A.I. y Colwell, V.). *Perspectivas Recientes sobre el Discurso*, versión CD-ROM, León, Secretariado de Publicaciones y Medios Audiovisuales.

Peláez, B. (s.f.). Fútbol y Videojuegos: Reinventando el juego. *Razón y Palabra. Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación. Deporte, Cultura y Comunicación*, (69). [Recuperado el 21 de abril de 2019, de <http://www.razonypalabra.org.mx/FUTBOL%20Y%20VIDEOJUEGOS%20REINVENTANDO%20EL%20JUEGO.pdf>].

Pérez J. y Gardey A. (2013). *Definición de videojuego*. [Recuperado el 4 de marzo de 2019, de <https://definicion.de/videojuego/>].

Plaza-Lara, C. y Grau Lacal, C. (2018). La localización de videojuegos. Propuesta didáctica para la clase de traducción. *Trans-kom*, 11 (2), 201-219.

Pressing. (2019). En *WordReference.com*. [Recuperado el 11 de febrero de 2019, de <https://www.wordreference.com/definicion/pressing>].

Real Academia Española (RAE) y Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE). *Diccionario de la lengua española (DLE)* (2018) [versión electrónica 23.2].

Real Academia Española (RAE). *Los extranjerismos y latinismos crudos (no adaptados) deben escribirse en cursiva*. [Recuperado el 7 de febrero de 2019, de

<https://www.rae.es/consultas/los-extranjerismos-y-latinismos-crudos-no-adaptados-deben-escribirse-en-cursiva>].

Saiz, B. (2010). Notas sobre la retórica del lenguaje futbolístico. *Monográficos marcoELE: Lenguas de especialidad y su enseñanza* (edición: Lourdes Díaz), 11, julio-diciembre, UIMP, 196-226.

Titford, C. (1982): “Sub-titling – constrained translation.” *Lebende Sprachen* 3, 113–116.

Valero, C. (2012). Inglés y español mano a mano: Dos lenguas y dos formas de ver el mundo. *Cuadernos Cervantes*. Época II. Año III. [Recuperado el 14 de junio de 2019, de http://www.cuadernos cervantes.com/lc_ingles.html].

VAR. (2018). En: *Significados*. [Recuperado el 30 de enero de 2019, de <https://www.significados.com/var/>].

ANEXO: CORPUS BILINGÜE INGLÉS-ESPAÑOL CON EXPRESIONES Y FRASES DEL FIFA 19

TABLA 1

CASOS EN LOS QUE SE DA UNA TRADUCCIÓN LITERAL

EXPRESIÓN ORIGINAL EN INGLÉS	EXPRESIÓN EN ESPAÑOL
1- Simple for the goalkeeper.	Muy facilita para el meta.
2- Good defending.	Buena defensa.
3- He's looking for support.	Está buscando apoyo.
4- Good pass.	Buen pase.
5- Tremendous!	¡Tremendo!
6- And he shoots!	¡Y tira!
7- So they got the first goal of the match.	Primer gol del partido.
8- What a save!	¡Qué paradón!
9- Maybe the counterattack is over here.	Puede haber contraataque.
10- And the post!	¡Al palo!
11- Delivery to the far post.	Envía el balón al segundo palo.
12- And we restart the game.	Se produce la reanudación, ¡balón en juego!
13- It's a hat trick!	¡Y consigue un <i>hat trick</i> !

TABLA 2

CASOS EN LOS QUE SE RECURRE EN LA VERSIÓN ESPAÑOLA A UNA TRADUCCIÓN LIBRE

Esta tabla se ha confeccionado mediante la consulta del Corpus de Referencia del Español Actual para comprobar la documentación existente de los términos empleados en la traducción libre al

español de las frases recogidas en el videojuego. Cuando existen varias documentaciones de la misma expresión seleccionamos la más antigua.

N.º	Expresión en inglés y traducción	Documentación CREA	Ejemplos
14	The second half starts. Ya rueda el balón en esta segunda mitad.	1 caso en 1 documento (<i>Deportes</i>) [“comenzar el partido”] En España.	“Otra cosa que quisiera comentar antes de que empiece a rodar el balón de este Mundial es el tema de mi posible traspaso al Parma” (<i>La Vanguardia</i> , 17/06/1994, “Quiero quedarme en el Barça muchos años”).
15	No doubt about this fella technique, he’s the real master of the pass. ¡Qué pase le ha puesto! ¡Ni Pelé en sus mejores días!		
16	And the ball is in the net. Y envía el balón hasta el fondo de la red .	31 casos en 29 documentos (<i>Deportes</i>) [“fondo de la portería”] 15 casos en España, resto en América.	“1-1. Minuto 30. Córner sacado por Argote, despeja mal y hacia atrás Barbás y De Andrés, finalmente, manda el balón al fondo de la red ” (<i>ABC</i> , 04/10/1982, “Expulsado el vasco Liceranzu”).
17	And the referee says penalty. Y el árbitro señala el punto fatídico .	7 casos en 7 documentos (<i>Deportes</i>) [“penalti”] 6 casos en España, 1 en Guatemala.	“Seis minutos después, Juanjo, desde el punto fatídico , anotó el 2-0” (<i>ABC</i> , 04/09/1989, “Tercera División”).
18	It could be dangerous. Cuidadito, que esa jugada lleva peligro.		
19	Good vision! ¡Qué gran visión del colega!		
20	Fantastic header.		

	No tiene pelo, ¡pero Dios mío de mi vida, cómo remata de cabeza!		
21	Look at the space he's got! ¡Tiene toda la banda para él!	4 casos en 4 documentos (<i>Deportes</i>) ["lateral del terreno de juego"] 3 casos en España, 1 en El Salvador.	"[...] López Recarte, venido del Alavés, que juega por toda la banda izquierda" (<i>El País</i> , 01/02/1986, "El técnico británico ha forjado una Real ofensiva").
22	He has been playing absolutely on top of his game today. Hoy está que se sale .	2 casos en 2 documentos (<i>Deportes</i>), 1 caso ámbito futbolístico ["hallarse en un momento óptimo"], España.	"El 'cuco' está que se sale . Ayer encauzó el triunfo de su Athletic" (<i>El Mundo</i> , 11/11/1996, "VOX POPULI DE FÚTBOL").
23	And the flag has gone up for an offside. Y el árbitro invalida la jugada por fuera de juego.		
24	Good cross. Qué bien se anticipó y recuperó la pelota.		
25	There he is, that fox in that box! ¡Envía el balón a la jaula !	22 casos en 17 documentos (<i>Deportes</i>), 1 caso ámbito futbolístico ["Portería"], Uruguay.	"El arquero, atrapado en su jaula , no tiene tiempo ni de pestañear" (<i>El fútbol. A sol y a sombra</i> de E. Galeano, Siglo XXI, Madrid, 1995, p.225)
26	And that opens the score. Abren la lata con ese chicharro .	3 casos en 3 documentos (<i>Deportes</i>), 1 caso ámbito futbolístico ["Marcar el primer gol"], 1 ámbito baloncestístico ["anotar canasta"], 1 ámbito montañismo [significado literal], España. Chicharro ("gol") no aparece documentado.	"El Mallorca se echó atrás y confió en la velocidad de Eto'o y Pandiani, mientras que el Atlético tocaba con tranquilidad, a la espera de encontrar un resquicio por el que abrir la lata . Y ese momento llegó en el minuto 59" (<i>El Mundo</i> , 17/02/2003, "Los rojiblancos siguen tras la UEFA").
27	And he goes for goal. ¡Y marca!		

28	<p>Very easy for the keeper.</p> <p>Ese tirito no tenía ni veneno ni peligro.</p>	<p>1 caso en 1 documento (<i>Deportes</i>), ámbito baloncestístico [“tiro de poca trascendencia”], España.</p> <p>1 caso en 1 documento (<i>Deportes</i>), [“intención de poner en apuros al rival”], España.</p>	<p>“Francesc Solana puede entrar a meter algún tirito” (<i>El Mundo</i>, 30/10/1995, “VICENTE SALANER: Recorridos en sentidos opuestos”)</p> <p>“[...]el equipo de Capello, que suele tener veneno en la llegada en cuanto le dejas un metro” (ABC Electrónico, 22/04/1997, “1-1: El Real Madrid se queda a medias”)</p>
29	<p>Very easy for the keeper.</p> <p>Como si tira mi abuela, muy facilita para el meta.</p>		

TABLA 3

CUESTIONES GRAMATICALES

EXPRESIÓN ORIGINAL EN INGLÉS	EXPRESIÓN EN ESPAÑOL
30- “He loses his possession”.	Pierden la posesión.
31- “The shot gets blocked”.	Detiene ese disparo.

