

**UNIVERSIDAD RICARDO PALMA**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES Y LENGUAS MODERNAS**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**



*Análisis de las técnicas de traducción del doblaje al español  
del videojuego Kingdom Hearts II*

**Kelly Gisele Pedroza Delgado**

**Tesis para optar el título profesional de  
Licenciada en Traducción e Interpretación,  
primera mención: Inglés - Castellano,  
segunda mención: Alemán - Castellano**

**Asesor de Tesis:**

**Dra. Janet Ofelia Guevara Canales**

**Lima - 2019**



***Dedicatoria***

*A Dios, a mis padres y a todas las personas que me han apoyado a lo largo de mi camino tanto personal como profesional.*

## RESUMEN

**Objetivo:** Identificar las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*”. **Metodología:** Investigación descriptiva, aplicada y transversal. El corpus estuvo constituido por un total de 35 muestras seleccionadas de los capítulos 1, 2 y 3. **Resultados:** Se evidenció el empleo de las siguientes técnicas de traducción: adaptación, modulación, equivalente acuñado, creación discursiva, elisión, particularización, descripción y transposición. **Conclusiones:** Se concluyó que las técnicas más empleadas fueron la adaptación, modulación y la creación discursiva. –La técnica más empleada fue la adaptación – La segunda técnica más empleada fue la modulación. –La tercera técnica más empleada fue la creación discursiva. **Recomendaciones:** - Es importante que el traductor de videojuegos trabaje junto con el equipo de desarrollo - El traductor debe utilizar un “español estándar” para evitar el rechazo de algunos jugadores hispanos. – El traductor debe poseer un gran conocimiento tanto de la cultura receptora como de su propia cultura. –La traducción de videojuegos requiere mayor investigación, ya que la industria de este entretenimiento va en crecimiento.

**Palabras Claves:** videojuegos, técnicas de traducción, doblaje

## ABSTRACT

**Objective:** Identify the translation techniques commonly used in the Spanish dubbing of the videogame "Kingdom Hearts II". **Methodology:** Descriptive, applied and transversal research. The corpus included 35 samples selected from chapters 1, 2 and 3. **Results:** The following techniques were used: adaptation, modulation, equivalence, discursive creation, elision, particularization, description and transposition. **Conclusions:** It was found that the commonly used techniques were: adaptation, modulation and discursive creation. -The first most used technique was adaptation - The second most used technique was modulation. -The third most used technique was discursive creation. **Recommendations:** - It is important that the translator works together with the development team - The translator should use a "standard Spanish" to avoid the rejection of some Hispanic gamers. - The translator should have a good knowledge of both the receiving culture and his own culture. -The translation of video games requires more research, as the industry of this entertainment is growing.

**Keywords:** video games, translation techniques, dubbing

# Índice

**Portada**

**Dedicatoria**

**Resumen** 1

**Abstract** 2

**Introducción** 6

## **Capítulo I: Planteamiento del estudio**

- |                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 1. Formulación del Problema         | 9  |
| General                             |    |
| Específico                          |    |
| 2. Objetivos: general y específicos | 12 |
| Generales                           |    |
| Específicos                         |    |
| 3. Justificación del estudio        | 12 |
| 4. Limitaciones                     | 13 |

## **Capítulo II: Marco Teórico**

- |                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 1. Antecedentes de la investigación | 14 |
| 2. Bases teórico-científicas        | 27 |
| 3. Definición de términos básicos   | 56 |

### **Capítulo III: Hipótesis y variables**

1. Hipótesis	60
2. Identificación de variables	60
3. Matriz lógica de consistencia	61

### **Capítulo IV: Método**

1. Tipo y método de investigación	62
2. Diseño específico de investigación de investigación	62
3. Población y muestra de estudio	62
4. Instrumentos de recogida de datos	62
5. Técnica de procesamiento y análisis de datos	63

### **Capítulo V: Resultados y discusión**

1. Datos cuantitativos	81
2. Análisis de resultados	81
3. Discusión de resultados	87

### **Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones**

1. Conclusiones: General y específicas	90
2. Recomendaciones	91

<b>Referencias</b>	92
--------------------	----

<b>Anexos</b>	105
---------------	-----

## **Lista de tablas, figuras y gráficos**

### **Tablas**

Tabla 1	83
Tabla 2	85
Tabla 3	87
Tabla 4	88

### **Gráficos**

Gráfico 1	84
Gráfico 2	86
Gráfico 3	87
Gráfico 4	88

# INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación nació del interés de conocer las técnicas de traducción empleadas en los videojuegos, ya que hasta el momento no existen muchas investigaciones sobre esta área de la traducción audiovisual. La mayoría de las investigaciones de traducción de videojuegos se basan usualmente en la localización y el proceso de localización, por lo que se consideró importante reconocer qué técnicas son usadas en este tipo de traducciones y así poder identificar los problemas o las mejores técnicas para emplearlas en futuras traducciones.

El problema general se basó en analizar las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego *Kingdom Hearts II* utilizando las técnicas de traducción propuestas por Amparo Hurtado y Molina. No existen muchas investigaciones sobre las técnicas de traducción videojuegos, por lo que se planteó identificar las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego *Kingdom Hearts II*. Para esta investigación se extrajeron algunos diálogos de los primeros 3 capítulos del juego que fueron analizados, luego procesados por el paquete estadístico SPSS versión 25 y finalmente se brindaron comentarios y nuevas propuestas de traducción.

Como se mencionó en el párrafo anterior, no existen muchas investigaciones relacionadas a la traducción de videojuegos. Sin embargo, para esta investigación se ha optado por elegir dos trabajos de investigación como referentes. La primera referencia es el artículo científico de Ramón Méndez “*Localización y cultura: Comprender los videojuegos como referentes culturales*”. Este artículo tuvo como objetivo analizar el vínculo que hay entre el mundo de los videojuegos y los referentes culturales. El autor concluyó que los traductores desconocen cómo

enfrentar las referencias a otros videojuegos y mencionó que estos traductores optan por una decisión que puede llegar a causar rechazo por el público receptor.

El segundo trabajo de investigación que se utilizó como referencia es el de Marina Gil que en su trabajo de grado “*La localización de videojuegos hecha por aficionados: el caso de Undertale*” analizó el trabajo de los aficionados en la localización de los videojuegos. Gil concluyó que la traducción realizada por los aficionados se debe al deseo de compartir con la comunidad hispana la traducción de un videojuego que todavía no ha sido traducido oficialmente al español.

Como se puede observar, las investigaciones que se han tomado como referencia tienen un enfoque principal en la localización de los videojuegos, más no en las técnicas de traducción. Es por ello que se decidió investigar las técnicas de traducción empleadas en los videojuegos y de esta manera brindar un aporte para que continúen las investigaciones sobre esta nueva industria de entretenimiento que con el paso del tiempo va en aumento.

Por otro lado, en esta investigación nos hemos basado en la siguiente hipótesis: las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje del inglés al español del videojuego Kingdom Hearts II son la adaptación, modulación y creación discursiva. Para esta investigación se ha extraído extractos de los diálogos de los primeros 3 capítulos del videojuego.

El presente trabajo de investigación constó de 6 capítulos. En el capítulo 1 se describió el planteamiento del problema donde se abarcó la descripción, la realidad problemática, la formulación del problema, los objetivos y la justificación.

El capítulo 2, se basó en la construcción del Marco Teórico donde se ha explicado los antecedentes que se han utilizado en esta investigación, también se expuso el marco teórico, se definió los términos más relevantes.

En el capítulo 3, se expuso el diseño metodológico. En este capítulo se realizó el análisis del corpus, donde se analizaron los 3 primeros capítulos del juego tanto de la versión en inglés como la versión en español. Del corpus se extrajeron 35 muestras más representativas que fueron clasificadas según las técnicas de traducción de Hurtado y Molina.

En el capítulo 4 se realizó el análisis de resultados. Para este análisis se utilizó la estadística descriptiva donde los datos fueron procesados para obtener el porcentaje, tablas y cuadros. Estos cuadros y gráficos permitieron la interpretación de los resultados.

En el capítulo 5 se desarrolló la discusión donde se comparó los resultados obtenidos en esta investigación con los resultados de otros investigadores. Por otro lado, en el capítulo 6, se brindaron 4 conclusiones y 4 recomendaciones para las futuras investigaciones sobre la traducción de videojuegos. Con este trabajo se espera incrementar el interés por la traducción de los videojuegos y de esta manera mejorar e incorporar el uso de técnicas de traducción adecuadas.

# CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

## 1. Formulación del problema

La traducción de videojuegos se ha convertido con el paso del tiempo en una de las ramas más importantes de la traducción, esto se debe principalmente a que el doblaje de videojuegos es cada vez más solicitado y rentable que los sectores de la música o el cine (Benito, 2006).

Hoy en día existen muchos videojuegos que cuentan con versiones multilingües de doblaje, entre ellas el español. Sin embargo, a diferencia del doblaje de películas, el doblaje de videojuegos tiene menor relevancia en algunos países debido a los escasos estudios de traducción y de doblaje. No obstante, esto está cambiando por el creciente interés de los estudios de traducción para realizar las localizaciones de este nuevo tipo de entretenimiento, ya que la industria de los videojuegos recibe altos ingresos. (Méndez, 2015).

Sin embargo, tanto el doblaje como la traducción han sido muy criticados por los jugadores de videojuegos, quienes afirman que el doblaje no transmite el verdadero “sentimiento” del personaje y que la traducción “no es de buena calidad”; es por esta razón

que muchos *gamers* prefieren el audio original con subtítulos en su idioma materno (Valera, 2011).

Realizar un videojuego requiere una gran inversión, es debido a ello que existen varias compañías de videojuegos que no desean contar con innumerables versiones multilingües, pues muchas veces el dinero invertido en el desarrollo del juego no es remunerado (Méndez, 2015). Algunas empresas japonesas conocen muy bien este tema y justifican que el inglés es un idioma universal y que todos deberían entenderlo, mientras que otras se conforman con realizar solo doblajes en inglés, alemán y francés (Fernández, 2017).

A mediados de los años noventa aún no se establecía el lanzamiento de los videojuegos a nivel mundial; sin embargo, las grandes empresas japonesas que producían este tipo de entretenimiento mostraron su interés en crear versiones de sus productos para poder adaptarlos a otros países. Tiempo después, los videojuegos empezaron un proceso de localización para ser comercializarlos en otras partes del mundo, primero al inglés y luego a otras lenguas europeas (González, 2016). Debido a que España es el único el país europeo que posee el español como idioma oficial, fue el encargado de la localización, traducción y, en algunos casos, doblaje de videojuegos para el resto de países de habla hispana.

A pesar del éxito que recibía el doblaje al español ibérico, este doblaje no fue muy bien recibido por los jugadores latinoamericanos debido al desconocimiento de modismos españoles. Los *gamers* de Latinoamérica rechazaron el uso de modismos en el videojuego; sin embargo, a pesar de los reclamos, muchas empresas no desearon realizar otro doblaje pues consideraban que se trataba del mismo idioma y que España, hasta años anteriores,

como demuestra la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), tenía una gran demanda de videojuegos en comparación con el resto de países latinoamericanos (Serra, 2018).

Esta investigación fue importante porque permitió identificar las técnicas de traducción que se presentan en el doblaje de videojuegos al español e incentivará a futuros traductores a interesarse por la traducción audiovisual orientada a la industria de videojuegos y a tener conciencia sobre su labor especialmente en el doblaje al español y los desafíos que implica ésta industria en la adaptación por las distintas diferencias culturales que hay entre el mundo hispano.

Finalmente, el propósito de esta investigación fue identificar las técnicas de traducción que fueron empleadas en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*”.

Para lograr este propósito se planteó el siguiente problema general:

- ¿Cuáles son las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*”?

Además, se formuló los siguientes problemas específicos:

- ¿Es la adaptación la técnica de traducción más empleada en el doblaje del videojuego *Kingdom Hearts II*?
- ¿Es la modulación la segunda técnica de traducción más empleada en el doblaje del videojuego *Kingdom Hearts II*?

- ¿Es la creación discursiva la tercera técnica de traducción más empleada en el doblaje del videojuego “*Kingdom Hearts II*”?

## 2. **Objetivos: general y específicos**

### **Objetivo General**

- Identificar las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*”

### **Objetivos Específicos**

- Establecer si la adaptación es la técnica de traducción más empleada en el doblaje del videojuego “*Kingdom Hearts II*”
- Determinar si la modulación es la segunda técnica de traducción más empleada en el videojuego “*Kingdom Hearts II*”
- Identificar si la creación discursiva es la tercera técnica de traducción más empleada en el videojuego “*Kingdom Hearts II*”

## 3. **Justificación del estudio**

Esta investigación se justificó a nivel teórico porque contribuye a que los traductores especializados en el campo de la traducción audiovisual puedan actualizarse a través del marco teórico construido. Además, esta investigación también se justificó

desde el punto de vista práctico porque permitió corregir las técnicas empleadas inadecuadamente.

#### **4. Limitaciones**

Es importante mencionar que una de las limitaciones que se presentó al realizar este trabajo de investigación fue la falta de bibliografía en la universidad sobre el doblaje de videojuegos. Sin embargo, hay mucha información en libros y artículos publicados en internet; además, se contó con una gran base de datos donde se pudo adquirir teorías e investigaciones que puedan brindar soporte a la investigación.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO - CONCEPTUAL

### 1. Antecedentes de la investigación

- Aguilar, KZ. (2016), en su tesis de licenciatura “*Diferencias culturales en la traducción del doblaje de la película Blanca Nieves y los Siete enanos del inglés al español peninsular y al español hispanoamericano*” identificó las diferencias culturales que existen entre la traducción al español que se realizó para España y Latinoamérica. En esta investigación, la autora utilizó el método no experimental descriptivo y empleó un total de 44 diálogos como muestra.

Aguilar concluyó:

1. Ambas versiones de traducción al español presentaban, en su mayoría, diferencias culturales lingüísticas.
2. De acuerdo al indicador de gastronomía, ambas versiones de traducción al español tuvieron un bajo nivel de porcentaje en diferencias culturales materiales.
3. De acuerdo al indicador semántico, ambas versiones de traducción al español obtuvieron el más alto nivel de porcentaje en diferencias culturales materiales que el indicador léxico.

- Alama, ZM (2016), en su tesis de licenciatura “*Análisis de las técnicas de traducción de títulos de películas del inglés al español en España y América*” determinó las técnicas de traducción que fueron utilizadas en los títulos de las películas del inglés al español de España y América. Para desarrollar esta investigación, la autora empleó un diseño descriptivo que se basó en la estrategia de la observación.

Alama concluyó en lo siguiente:

1. La técnica de traducción cero fue la más usada tanto en España como en América.
2. La técnica de traducción literal fue la segunda técnica más usada tanto en España como en América.
3. La técnica de traducción mixta fue la tercera técnica más usada tanto en España como en América.
4. La traducción cuasi-literal fue la cuarta técnica más usada tanto en España como en América.
5. La adaptación y la creación fueron las técnicas de traducción menos utilizadas en España.
6. La traducción mixta fue la técnica de traducción menos usada en América.

- Alsina, F y Herreros, C. (2015), en su trabajo de grado “*La traducción audiovisual. Análisis de una serie de humor*” identificaron las modalidades más empleadas en España y Alemania. Además, analizaron el humor en la traducción y los problemas que presenta al traducir. Para ello, los autores utilizaron distintos capítulos

de la serie “Cómo conocí a vuestra madre” y se analizó las técnicas empleadas en la serie.

Los autores concluyeron:

1. Se identificaron los diversos tipos de traducción audiovisual más empleados.
2. La traducción del humor representó un desafío para el traductor.
3. El acceso a la información del humor fue escaso.

- Alvarado, AO. (2017), en su tesis de licenciatura “*Análisis de la traducción de las unidades fraseológicas de la versión doblada inglés-español latino de la serie “Supernatural”*”, examinó las unidades fraseológicas que aparecen en la versión de doblaje hispanoamericano. El diseño que se utilizó en la investigación de Alvarado fue no experimental, mientras la muestra estuvo compuesta del guion de los episodios de tres temporadas de la serie tanto en inglés como español.

La autora concluyó:

1. La técnica de traducción más recurrente en la muestra fue la adaptación.
2. La versión al español latinoamericano de “Supernatural” empleó las siguientes técnicas de traducción: adaptación, amplificación, equivalencia, modulación, reducción y traducción literal.
3. En la versión del doblaje latinoamericano se identificaron tres casos de equivalencias.

- Costa, P (2016) en su tesis “*La traducción para el doblaje de canciones de la serie La Hora de Aventura*” identificó las técnicas que fueron empleadas en la traducción de canciones. La metodología utilizada en esta investigación fue descriptiva. Se utilizó una lista para seleccionar las canciones más relevantes para la investigación.

Costa concluyó:

1. Las técnicas de traducción más empleadas en la primera temporada fueron la modulación y la creación discursiva.
2. La técnica de traducción más empleada en la segunda temporada fue la creación discursiva.
3. La técnica de traducción más empleada en la tercera temporada fue la creación discursiva

-Díaz, D (2011) en su artículo científico “*La traducción amateur de videojuegos al español*” exploró los motivos que llevan a los jugadores de videojuegos a codificar, recodificar, coordinar y traducir videojuegos para el público aficionado. La autora entrevistó a algunos roomhackers destacados para poder para conocer cómo se organizan, su opinión respecto a las traducciones oficiales y qué los llevan a realizar este tipo de traducciones.

Díaz concluyó:

1. La práctica de la traducción amateur surgió por la necesidad y la frustración de los aficionados de no contar con la traducción de algunos títulos de videojuegos al público hispanoparlante.

2. Con el paso del tiempo, el trabajo de la comunidad fue madurando y los resultados de los proyectos que se realizan pueden asemejarse a las localizaciones profesionales.
3. Se identificó que la confidencialidad, los plazos y la prisa son los grandes causantes de la falta de calidad en las traducciones profesionales de videojuegos.

- Domínguez, ML (2017), en su tesis de licenciatura “*Las dificultades en el doblaje del inglés al español latino de la película animada Madagascar 2 para a un público infantil*”, identificó y examinó los problemas más destacados que surgen en el momento del doblaje. La autora empleó una ficha de análisis de contenido como instrumento para así poder determinar las dificultades de la versión doblada. Para este trabajo, se usó un diseño de investigación descriptivo y no experimental, ya que permitió identificar los problemas a los que se enfrentó el traductor de ésta película.

Domínguez concluyó lo siguiente:

1. Se comprobó que, de acuerdo a la competencia lingüística, el doblaje de las películas animadas del inglés al español produce diversas dificultades.
2. La mayor cantidad de incidencias fueron encontradas en el indicador de expresión idiomática (dimensión sintáctica).
3. La mayor cantidad de expresiones fueron encontradas en los indicadores de Adición/Omisión (dimensión análisis del discurso).
4. La mayor cantidad de frases fueron encontradas en el indicador de terminología (dimensión léxica).

Escala, MO (2016), en su tesis de licenciatura “*Traducción y cultura: culturemas en el manga japonés Death Note y su traducción al español*”, identificó los elementos culturales del manga Death Note y determinó las técnicas de traducción que fueron utilizadas en la traducción de los culturemas. Esta tesis presenta una investigación cualitativa; además, se seleccionó un capítulo del manga Death Note y se escogieron las muestras más representativas.

Escala concluyó:

1. Gran parte de los culturemas no contaron con una traducción.
2. Se identificó un nivel de consistencia en la traducción de culturemas.
3. Se identificó que el manga no sufrió una retraducción, ya que fue traducido directamente desde el idioma japonés.

- Franco, CL. (2013), trabajó en la investigación titulada “*Pérdida de rasgos idiolectales en el doblaje al español de Pretty Little Liars*”, donde se identificaron las causas de las pérdidas de rasgos idiolectales. El método que se utilizó fue el método de observación documental; además, la autora empleó los tres primeros episodios de la primera temporada como muestra.

Franco llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se evidenció la pérdida de expresividad y naturalidad en la versión que fue doblada al español.
2. Se determinó que la pérdida de expresividad en la versión al español fue causado por la eufemización, estandarización e imprecisión semántica.

3. Se identificó que la pérdida de naturalidad fue producida por la falta de adaptación o a errores de sintaxis.

- Gil, M. (2017), en su investigación “*La localización de videojuegos hecha por aficionados: el caso de Undertale*” examinó la localización realizada por los aficionados de videojuegos. Para elaborar esta investigación, la autora empleó encuestas destinadas a los jugadores para conseguir información sobre sus preferencias en la localización de videojuegos.

Gil concluyó:

1. Los jugadores compartieron admiración por el juego localizado y se mostraron entusiasmados que la comunidad hispana logre pueda jugar el videojuego con una traducción y localización de buena calidad.
2. Se comprobó que cuando no existe una traducción oficial de un videojuego, los grupos aficionados para realizar la traducción empiezan a trabajar en la localización.
3. Los aficionados demostraron mejoría en la calidad de sus traducciones.

- Khayal, I., Pastor, A (2013), en su tesis de grado “*Localización de videojuegos: La generación Pokémon*”, identificaron los problemas que están presentes en el proceso de localización de los videojuegos.

Khayal y Pastor concluyeron lo siguiente:

1. Se identificó que el proceso de localización es mucho más fácil si se cuenta con una internacionalización previa del videojuego.
2. Se determinó que las culturas representan un problema al localizar los videojuegos y que los traductores deben saber escoger las palabras e imágenes para compensar la diferencia de culturas.
3. Se identificó que se las traducciones al español fueron retraducidas desde el desde el inglés y no desde el japonés, idioma original.

- Martí, J (2006), en su tesis doctoral "*Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*", describió los métodos de traducción y la aplicación de las técnicas de traducción empleadas en 5 películas tanto en la versión doblada al español como en el subtulado. Martí utilizó una metodología descriptiva.

El autor concluyó:

1. Las técnicas de traducción más empleadas en la investigación fueron la modulación y creación discursiva.
2. La técnica de creación discursiva fue la técnica más recurrente.
3. Para la traducción de códigos gráficos se emplearon las técnicas de reducción y omisión

- Martínez, L (2016), en su investigación "*Análisis de los referentes culturales y nombres propios en Astérix et les Normands* ", analizó los referentes culturales y realizó una comparación de las versiones del inglés y español de los nombres propios. El corpus estuvo compuesto por los primeros capítulos del comic *Astérix et les Normands*.

Martínez concluyó:

1. La técnica de traducción más recurrente fue la adaptación.
2. La adaptación fue la técnica de traducción más empleada en la traducción de referentes culturales.
3. Se detectó algunas pérdidas de traducción por desconocimiento de los referentes culturales.

- Martínez, JJ (2004), en su investigación "*Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de los Simpson*", desarrolló una metodología para un análisis adecuado de la traducción audiovisual. El autor utilizó 4 episodios de la serie, tanto en inglés (versión original) como en español. Se creó un corpus con un total de 365 chistes. La metodología utilizada en el trabajo fue una metodología descriptiva.

Martínez concluyó:

1. La serie fue un producto traducible.
2. Se demostró que el bilingüismo no solo es una característica esencial en un traductor.
3. Se demostró que el traductor debe contar con conocimientos de ambas culturas

- Méndez, R (2012), en su tesis doctoral “*Traducción y para traducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia*”, desarrolló un profundo estudio sobre los diversos elementos textuales y paratextuales que surgen al momento de la traducción de un videojuego.

Méndez concluyó que:

1. A pesar que el doblaje y el subtitulado de videojuegos pueden considerarse como los aspectos más importantes para la localización, estos no han sido considerados por las restricciones impuestas por las industrias de videojuegos.
2. Se identificó elementos culturales en los videojuegos que debieron ser adaptados de tal manera que el usuario pueda sentirse identificado y disfrutar más del juego.
3. Se demostró que los elementos paratextuales son ignorados en la localización del videojuego.

- Méndez, R (2016), en su artículo científico “*Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales*”, analizó la importancia de los referentes culturales en los videojuegos.

Méndez concluyó que:

1. Se consideró importante que el traductor cuente con conocimientos de otros videojuegos para poder enfrentar aquellas referencias que los mencionen.
2. Se consideró importantes el estudio de la comprensión de los referentes culturales para poder aplicar el método de traducción más apropiado.
3. Se consideró como un beneficio el uso de las técnicas apropiadas en la traducción de referentes culturales.

- Muñoz, AC (2016), en su tesis de licenciatura “*Análisis de las técnicas de traducción utilizadas por José Miguel Pallarés en la traducción de la novela Twilight del inglés al español*” analizó las técnicas de traducción empleadas en 15 muestras de la novela. El método de investigación que utilizó Muñoz en su trabajo fue el de descripción.

La investigadora concluyó que:

1. Las técnicas de adaptación y de transposición no se utilizaron de manera correcta.
2. Las técnicas de modulación y de compensación no se utilizaron de manera correcta.
3. Las técnicas de amplificación y amplificación lingüística tuvieron la misma cantidad de errores.

- Pérez, LM. (2010), trabajó en la investigación doctoral titulada “*La localización de videojuegos (inglés-español)*”, cuyo objetivo se basó en brindar un profundo estudio sobre la localización, especialmente la localización de videojuegos. La metodología que se empleó fue inductiva y descriptiva; mientras que en la muestra se clasificaron y compararon diversos textos que se pueden encontrar en los videojuegos.

Pérez llegó a las siguientes conclusiones:

1. Los usuarios de los videojuegos solicitaron más productos en su lengua materna.

2. Se estableció la importancia de la consideración al receptor por parte del localizador.
3. Se identificó que la pérdida de referentes culturales no fue responsabilidad de los localizadores, sino de los responsables del proyecto.

- Vernet, J (2015), trabajó en la investigación titulada “*Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial*”. El objeto de estudio en este trabajo fue brindar la traducción de un fragmento de los diálogos e identificar los problemas del proceso de traducción.

El autor concluyó lo siguiente:

1. La falta de contexto de los diálogos del videojuego presentó una gran dificultad para el traductor.
2. La retraducción causó problemas en la traducción al español.
3. El traductor debió adaptar la larga lista de términos que aparece.

- Villalobos, JJ (2016), en su investigación “*Técnicas para la traducción de títulos de películas americanas de terror del inglés al español durante el periodo 2010 al 2016 (Julio)*“, observó, clasificó e identificó las técnicas de traducción utilizadas en las películas americanas. El autor utilizó como muestra un total de 108 películas y empleó la técnica de observación. El diseño de este trabajo fue de tipo descriptivo-simple de corte transversal.

Villalobos concluyó en su investigación que:

1. La traducción literal, la adaptación y la adición fueron las técnicas de traducción más utilizadas.
2. La transposición, la equivalencia y la modulación fueron las técnicas menos usadas.
3. Las únicas técnicas de traducción que no fueron usadas son: el préstamo y el calco.

- Vives, JM (2013), trabajó en la investigación titulada “*Análisis de la traducción para el doblaje de los referentes culturales, en España e Hispanoamérica, en películas infantiles: el caso de Madagascar*”. El objeto de estudio en este trabajo fue el examinar las técnicas de traducción que fueron empleadas para la traducción de referentes culturales. Para el análisis de los referentes culturales, la autora comparó las estrategias de traducción utilizadas en ambas versiones del español.

La autora concluyó que:

1. No existió la intraducibilidad, algunas traducciones fueron complicadas de realizar, pero sí lograron traducirse.
2. Para el doblaje de América Latina se empleó el español neutro.
3. En cuanto a los referentes culturales, el traductor no solo utilizó las técnicas de domesticación y extranjerización, sino también la de neutralización y biculturalidad.

## **2. Bases teóricas – Científicas**

### **Traducción**

#### **Historia de la traducción**

La traducción es “tan antigua como el lenguaje del hombre, e incluso existe desde que la raza humana se comunica entre sí” (Soltero, 1995 p. 451). Valentín García también se refirió sobre la historia de la traducción afirmando lo siguiente:

No se ha escrito hasta ahora una historia que abarque las principales manifestaciones de esta actividad cultural desde sus comienzos hasta nuestros días en todas las literaturas. Tal empresa sobrepasa las fuerzas de cualquier individuo, incluso las de un equipo amplio y bien concertado. (1988, p.11)

Julio César Santoyo (1987), considera que la historia de la traducción tiene cuatro etapas: traducción oral, inició con el surgimiento del lenguaje; traducción escrita, apareció con la escritura; periodo de reflexión, se inició con Cicerón y su observación de la actividad traductora; y la teorización, etapa que perdura hasta la actualidad.

Según Lieven D’hulst (1994, p.12-13) Citado por Deslisle, J (2003), existen 5 ventajas en la traductología:

1. La historia de la traducción constituye una excelente vía de acceso a la disciplina.
2. La historia de la traducción proporciona al investigador la flexibilidad intelectual necesaria con el fin de que pueda adaptar sus ideas a nuevas maneras de pensar.

3. La historia de la traducción permite una mayor tolerancia con las diversas maneras de presentar problemas de traducción.
4. La historia de la traducción representa un medio casi único de unificación de la disciplina al reconciliar el pasado y el presente, mostrando los paralelos y las coincidencias que existen entre tradiciones de pensamiento y/o prácticas divergentes.
5. La historia de la traducción ofrece a los traductores la posibilidad de recurrir a modelos pasados.

## **Conceptos de traducción**

Para Nida y Taber (1974), la traducción consiste en transmitir un mensaje de una lengua origen a una lengua meta de tal forma que mantenga la naturalidad y el sentido del mensaje.

Vázquez-Ayora afirma que:

El proceso traductivo consiste en analizar la expresión del texto de lengua original en términos de oraciones prenucleares, trasladar las oraciones prenucleares de lengua original en oraciones prenucleares equivalentes de lengua y término y, finalmente, transformar estas estructuras de lengua Término en expresiones estilísticamente apropiadas (1977, p.50)

Por otro lado, Steiner (1928) afirma que la traducción es el producto de transformar un mensaje de una lengua origen a una lengua meta.

Coseriu sostiene una postura mayormente lingüística:

El cometido de la traducción, desde el punto de vista lingüístico, es el de reproducir, no el mismo significado, sino la misma designación y el mismo sentido, con los mismos medios (es decir, en rigor con los significados) de otra lengua. (Coseriu, 1977) Citado por Llácer, E. (2004, p. 180).

Por último, Catford (1965) define a la traducción como “una sustitución de un material textual en una lengua (LO) a otro en otra lengua (LM)” (p.20).

### **Traducción de elementos culturales**

Uno de los autores que inicia el estudio de los problemas que surgen por las diferencias de culturas fue Eugene Nida, quien afirma que los traductores deben ser conscientes de las diferencias culturales de cada idioma (Nida, 1975).

Nord (1997) propone el término “culturema” para referirse a “un fenómeno social de una cultura X que es entendido como relevante por los miembros de esa cultura y que, comparado con un fenómeno correspondiente de una cultura Y, es percibido de la cultura X”(p.34).

En cuanto a la traducción de los elementos culturales, Hewson y Martin (2011) Citado por Alejandro Isidro (2012, p.22), plantean ciertos parámetros socioculturales:

1. **Normas sociolingüísticas.** Este parámetro remite a la existencia de códigos semióticos distintos, en cada una de las culturas.

2. **Localización de la traducción.** Este parámetro se refiere a las transposiciones geográficas y a las connotaciones de los términos en cada cultura.
3. **Los receptores.** En cuanto que influyen en el resultado de la traducción son considerados un parámetro sociocultural.
4. **La influencia de otras traducciones anteriores,** las cuales pueden actuar como normas restrictivas o haber marcado un estilo determinado.

## **Perfil del traductor**

### **Competencia traductora**

Para Kelly (2002) la competencia traductora es el conjunto de habilidades que presentan los traductores profesionales y que los diferencia de los traductores empíricos.

Sin embargo, Nord (1998) afirma que un traductor es aquella persona bilingüe y que por lo tanto tiene un gran conocimiento de la cultura origen y de llegada.

Finalmente, Álvarez y Benseñor (1993). Citado por Domínguez (2017, p.16), afirman que existen ciertas competencias que los traductores deben poseer:

- **Competencia Lingüística:** Manejo de la lengua de partida y de la lengua de llegada para la adaptación del mensaje sin que un idioma influya en el otro.

- **Competencia Traductora:** El traductor además de conocer la lengua meta y/o la cultura del país, debe conocer los procedimientos, modalidades y todo lo necesario para realizar una traducción transparente.
- **Competencia Cultural:** El traductor debe conocer la cultura de la lengua de llegada, para elaborar un buen trabajo. Esto va a ayudarlo a entender los temas y las palabras adecuadas que debe utilizar.
- **Competencia Profesional – Laboral:** El traductor debe saber cómo entrar al campo de la traducción de manera ética, además de conocer las cualidades del servicio, ya sea dependiente o independiente.
- **Competencia en el manejo de la Información y Documentación:** Es muy importante que el traductor tenga conocimiento de información y documentación del tema a traducir para tener un buen desempeño.
- **Competencia Tecnológica:** Se debe explotar el avance de la tecnología y estar actualizados para ser más competentes en el mercado, ya que la tecnología nos hace el trabajo más fácil.

## **Traductor audiovisual**

A diferencia de las traducciones de otras disciplinas, la traducción audiovisual permite al traductor traducir textos que luego serán interpretados. Además, debido a la emisión de culturas y tradiciones de un determinado país, es necesario que los traductores audiovisuales cuenten con una vasta información sobre la cultura receptora (Agost, 1999).

Xosé Castro (2002) también está de acuerdo con esta afirmación, ya que menciona la importancia que tiene el traductor en aprender sobre la cultura origen y la cultura meta al decir que lo fundamental para un traductor audiovisual es el poseer dominio de la cultura origen como receptora.

Un traductor audiovisual experimenta cambios de registros más habituales, ya que habrá días en las que tenga que traducir series o películas con temas legales, deportivos entre otros. “Y es que una de las características principales del traductor audiovisual es que no suele estar especializado en ningún campo en concreto, sino que es capaz de documentarse sobre cualquier tema en muy poco tiempo” (Matamala, 2005, p.252).

## **Técnicas de traducción**

Vinay y Darbelnet (1958), Citado por Martí (2001), definen a las técnicas de traducción como “procedimientos de traducción”. Estos autores proponen procedimientos siete básicos, los cuales fueron clasificados en: directos y literales.

Por otro lado, Hurtado (2001), afirma que “a diferencia del método, que es una opción global que recorre todo el texto y que afecta al proceso y al resultado, la técnica afecta solo al resultado y a unidades menores del texto”. (p. 257). En cuanto a la diferencia entre técnica y estrategia, Hurtado (2001) menciona lo siguiente:

A diferencia de las estrategias, que pueden ser no verbales y que se utilizan en todas las fases del proceso traductor para resolver los problemas encontrados, las técnicas se manifiestan únicamente en la reformulación en una fase final de toma de decisiones. (p.257).

## **Técnicas de traducción según Hurtado y Molina**

Hurtado y Molina (2001, p.269-271), proponen que las técnicas de traducción se dividen en las siguientes:

- **Adaptación:** Se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.
- **Ampliación lingüística:** Se añaden elementos lingüísticos; es un recurso que suele ser especialmente utilizado en interpretación consecutiva.
- **Amplificación:** Se introducen precisiones no formuladas en el texto original: informaciones, paráfrasis explicativas, notas del traductor, etc.-
- **Calco:** Se traduce literalmente una palabra o sintagma extranjero; puede ser léxico y estructural.
- **Compensación:** Se introduce en otro lugar del texto traducido un elemento de información o efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo lugar en que aparece situado en el texto original.
- **Comprensión lingüística:** Se sintetizan elementos lingüísticos, Es un recurso especialmente utilizado en interpretación simultánea y subtitulación.
- **Creación discursiva:** Se establece una equivalencia efímera, totalmente imprevisible fuera de contexto.
- **Descripción:** Se reemplaza un término o expresión por la descripción de su forma y/o función.
- **Elisión:** No se formulan elementos de información presentes en el texto original.
- **Equivalente acuñado:** Se utiliza un término o expresión reconocido (por el diccionario, por el uso lingüístico) como equivalente en la lengua meta.

- Generalización: Se utiliza un término más general o neutro.
- Modulación: Se efectúa un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original.
- Particularización: Se utiliza un término más preciso o concreto.
- Sustitución (lingüística, paralingüística): Se cambian elementos lingüísticos (entonación, gestos), o viceversa.
- Transposición: Se cambia la categoría gramatical.
- Traducción literal: Se traduce palabra por palabra un sintagma o expresión.
- Transposición: Se cambia la categoría gramatical.
- Variación: Se cambian elementos lingüísticos o paralingüísticos.

## **Traducción audiovisual**

Podemos encontrar a los medios audiovisuales en muchas lugares como el cine, la televisión, o productos multimedia pues ya forman parte de nuestro día a día (Vives, 2013).

Argost (1999) define la traducción audiovisual como “una traducción especializada que se ocupa de los textos destinados al sector del cine, la televisión, el video y productos multimedia. (p.15).

Para Chaume (2001, p.45) la traducción audiovisual es definida como “una modalidad de traducción que refleja con suma nitidez la necesidad de utilizar enfoques pluridisciplinarios para acercarse con rigor a su objeto de estudio”.

Hurtado (2001) distingue las siguientes modalidades de la traducción audiovisual siendo el doblaje y el subtitulado las modalidades más empleadas.

- Doblaje
- Subtitulado
- Voces superpuestas (voice-cover)
- Interpretación simultánea de películas

Por otro lado, es importante mencionar que, debido al avance de la tecnología, los productos audio visuales son cada vez más solicitados. Roberto Mayoral (s.f, p.3-4) identifica los motivos del creciente interés en la traducción audiovisual:

- La multiplicación de cadenas de televisiones regionales y locales.
- El incremento de actividades como la enseñanza a distancia.
- La extensión de la televisión por cable.
- La extensión de las emisiones de televisión por satélite

## **Doblaje**

Para la lingüista Ana María Cardero (2007, p.59) el doblaje es:

El proceso cinematográfico que consiste en grabar o regrabar los diálogos de los personajes de la escena en una sala con cualidades acústicas en donde se proyecta la imagen en forma de loop, para que el mismo actor de la imagen u otro especializado diga su parlamento, ya sea perfeccionar el sonido original grabado durante la filmación o para cambiar el idioma original de la película.

Mientras que Georges Sadoul (1952, p.204) indica que el doblaje es “una postsincronización que reemplaza el diálogo original por su traducción aproximada, dicha por actores que se esfuerzan en sincronizar las palabras con el movimiento de los labios de la imagen proyectada en la pantalla”.

Álvaro Custodio, escritor español, definió el concepto de doblaje como:

“Doblaje, - Operación técnica consistente en agregar a la imagen ya filmada, voz o sonido. El doblaje puede ser en el mismo idioma en que fue concebida la película, lo que se hace por lo general en las escenas exteriores; o en otro idioma, adaptándole un texto inspirado en el original, con lo que evitan los subtítulos sobre la imagen, aunque se falsean las voces de los intérpretes originales.” (Custodio, 1952, p.54).

## **Desarrollo del Cine**

Agramunt (2016) afirma que en un inicio las películas no contaban con ningún diálogo, cuando un personaje quería expresarse aparecía un intertítulo de no más de dos líneas. A este tipo de películas se les conocía como “cine mudo”.

A pesar de los pocos años que tenía el cine, ya se traducían los intertítulos. Existían dos maneras de traducirlos: cortar los intertítulos y reemplazarlos por los traducidos; o vender la copia sin traducir. (Duro et al., 2001).

Con la llegada del cine sonoro, el público internacional empezó a conocer más de los países productores de estas películas. Sin embargo, con el paso del tiempo aparecieron las críticas en las nuevas películas. (Agramunt, 2016).

Debido a que la industria del cine estaba perdiendo una gran parte de su audiencia, el empresario de ésta industria decide contratar actores extranjeros para interpretar el remake de sus películas. En 1944 algunos actores de México fueron escogidos para pertenecer a un estudio en Nueva York para poder realizar el doblaje de películas al español; sin embargo, no fue hasta los años sesenta que el doblaje empezaría a cambiar la recepción de los espectadores de todo el mundo (González, 2013).

### **Doblaje en España y América Latina**

Hoy en día es común escuchar películas tanto con acento del español peninsular como el acento latinoamericano, pero esto no siempre fue así. Según María Llorente (2006), en los años sesenta España recibía doblajes de las películas de Disney en el español latinoamericano.

Sin embargo, el público tuvo problemas con las expresiones utilizadas en las animaciones. Reyes de la Maza (2003) Citado por Karla Aguilar (2016), se pronunció sobre este tema:

El inicio del doblaje al español fue desastroso debido a la mezcla de las tonalidades del español lo cual conllevó al fracaso absoluto. Esto tuvo origen ya que los directores de Hollywood no tenían conocimiento sobre el español, es decir, no hablaban el idioma. Es decir, eran ajenos a la discrepancia de los acentos ya que usaban el español hablado en Argentina, el mexicano, es español peninsular por tanto esta mixtura resultó grotesca, tanto para el público de España como para los latinos.

Años más tarde, Disney decidió realizar un doblaje al español ibérico de la película “La Bella y la Bestia”, para poder adaptarse a los gustos de los españoles. Hoy en día, el español neutro forma parte de la cultura hispanoamericana. (Llorente, 2006).

Sin embargo “algunas voces alertan la pérdida progresiva de la identidad cultural debido a la influencia del doblaje mexicano, que hace que en muchos países hispanoamericanos se estén introduciendo giros lingüísticos propios de la cultura del país azteca”. (Llorente, 2006, p.6).

La idea de Llorente se opone a la de Xose Castro (1996) quien considera que el uso del español neutro trae grandes beneficios tanto comerciales como lingüísticos, ya que a las compañías les resulta más barato utilizar el español neutro pues solo se requiere realizar una sola traducción: por otro lado, el español neutro puede ayudar al campo de la traducción permitiendo:

- La unión de neologismos en los países hispanoamericanos.
- La competitividad y accesibilidad del idioma español.
- El incremento del mercado de la traducción.
- El impedimento de la degradación de terminología.

De acuerdo a Hammond (2012), los orígenes de las variaciones del español surgen cuando los españoles llegaron al continente americano donde dejaron sus tradiciones culturales, religiosas y lingüísticas. Estas últimas presentaron una variación con el tiempo debido a la mezcla que se tuvo con los dialectos locales. Hammond propone cuatro diferencias:

- **Voceo.** Principalmente utilizado en Argentina, Uruguay y Paraguay. El término “vos” se utiliza para referirse a la segunda persona del plural.
- **Ustedes.** En Latinoamérica utilizan “ustedes” en lugar de “vosotros”, ambos términos tienen una conjugación distinta.
- **Vocabulario.** Casi todas las palabras en español son universales; sin embargo, existen otras que varían por el dialecto,
- **Pronunciación.** En algunas partes de Latinoamérica no pronuncian la letra “s” y los argentinos pronuncian la “l” como una “sh”. Quizás la diferencia más popular radica en que España utiliza el “ceceo” mientras en Latinoamérica hay una distinción entre las “c” y la “z”.

## Proceso de doblaje

En lo que se refiere al doblaje, las etapas de trabajo son: visionado y lectura del guion, traducción y ajuste, dirección, asesoramiento lingüístico e interpretación final (Hurtado, 2001, pag.79).

Por otro lado, Chaume (2004, pg.65-80) sostiene que el proceso de doblaje tiene seis fases:

1. **Adquisición del texto audiovisual.** El traductor tiene que considerar ciertas circunstancias sobre el texto que traducirá por lo cual tiene que tener en cuenta el motivo por el cual la empresa decidió adquirir dicho producto, cuál es la final de la transmisión de la película, cuándo y a qué hora será la transmisión.
2. **Fase de producción.** La oficina de doblaje toma la decisión sobre quienes participaran en esta producción, esto quiere decir designará al traductor, director de doblaje, actores de doblaje, etc.
3. **El requerimiento de traducción.** Aquí quien recibe protagonismo absoluto es el traductor quien tiene la ardua labor de traducir un guion y mantener la fidelidad del texto original. El traductor obtiene el texto en el idioma origen y debe entregarlo en el idioma receptor.
4. **La fase del ajuste.** El ajustador posee la misión de adaptar el texto traducido con los movimientos corporales y bocales de los actores. Además, tiene que considerar la duración de las palabras de cada uno de los protagonistas.
5. **El doblaje de voces.** Se graba los diálogos y son los actores o actrices quienes ejecutan esta actividad los cuales pueden ser artistas famosos de la televisión o el cine.

6. **Fase de mezclas.** Dependiendo de las imágenes el técnico de sonido iguala la pista registrada y varía la tonalidad y el sonido de las voces.

Sin embargo, Agost (1999) menciona que no existe un orden específico para el proceso del doblaje, ya que en algunas oportunidades el traductor puede estar a cargo del ajuste de traducción; en otros casos, puede que esta función sea la responsabilidad de los directores de doblaje.

## **Videjuegos**

### **Historia de los videjuegos**

Según el informe publicado por José Eguía, Euth Contreras y Lluís Solano (2013), el origen de los videjuegos se encuentra en la década de los años cincuenta con el videjuego NIMROD junto a *Tennis for Two* y *Spacewar*. En la década de los setenta aparece el videjuego *Space Invaders*. Con el pasar de los años la tecnología avanzaba permitiendo así la promoción de los juegos de consola como una actividad que podría realizarse en familia. En 1978 la empresa japonesa Nintendo lanza su primera consola, logrando así que su videjuego *Atari 400* sea uno de los más populares de su época. Los autores afirman que los videjuegos originaron el nacimiento de un nuevo tipo de consumidor.

Por otro lado, Simón Belli y Cristian López (2008) mencionan que “es complicado saber señalar cuál fue el primer videjuego, principalmente debido a las múltiples definiciones que de este se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videjuego *Nought and crosses*, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952” (p.161). Además, los autores

también afirman que no fue hasta cuatro años más tarde que un estudiante del MIT creó *Spacewar!*. Sin embargo, no fue hasta el año 1971 donde se empezó con la comercialización de los videojuegos. El auge de los videojuegos continuó con la llegada de *Pong* y de *Space Invaders*, juego que catalogó a los videojuegos como una industria. Años más tarde, surgieron los videojuegos *Taito* o *Atari*, videojuegos muy populares en su época. Belli y López agregan que en 1983 surgió la crisis de los videojuegos, durante esta crisis Estados Unidos fue uno de los países más afectados. Sin embargo, tras el éxito que tuvo el lanzamiento de la consola NES, Japón comenzó a desarrollar más consolas domésticas. Desde ese entonces, las consolas empezaron a evolucionar no solo en la industria, sino también en la calidad de sus gráficos.

Por otro lado, Benjamín García (2009) afirma en su investigación que los videojuegos pueden ser situados en el año 1947, al terminar la Segunda Guerra Mundial. El autor menciona que muchas personas consideran a *Tennis for two* como el primer videojuego de la historia por su interactividad y sus animaciones. Además, García también añade que otros creen que la historia de los videojuegos comenzó en 1961 cuando Steve Rusell, diseñó *Spacewar!*. Años más tarde, en 1971, los estudiantes Bill Pitts y Hugh Tuck decidieron reprogramar el juego de Russel y lo llamaron *Galaxy Game*. Éste último juego fue explotado económicamente junto al juego *Computer Space* (variación de *Spacewar!*). Es justo con el lanzamiento de estos juegos que se fija como objetivo la comercialización masiva de juegos. Este trabajo fue desarrollado por *Atari* que en 1972 logró su primer éxito comercial con *Pong*. Años más tarde, Nintendo decidió apostar por los videojuegos tras la crisis que la industria había presentado en esa época. En 1983, Nintendo lanzó NES, consola con la cual ganó, en 1985, más de 100 millones de dólares y 2,300 millones, en 1988.

En el año 2000, la industria de los videojuegos vuelve a evolucionar. Son cada vez más industrias que incursionan en este campo. Los videojuegos son cada vez más diversos que consiguen adaptarse al gusto de los jugadores.

## **Dificultades de la traducción en los videojuegos**

Khayal y Pastor (2013), afirman que algunos videojuegos, luego del éxito obtenido, son utilizados para realizar películas o series de animación. Es por esta razón que el traductor debe ser coherente al momento de realizar su trabajo especialmente al traducir aquellos elementos que están relacionados con el producto original (series infantiles, películas, etc). Los autores agregan que la documentación de los videojuegos resulta crucial para el traductor, ya que se traducirá muchas cantidades de diálogo, por lo que el traductor debe poseer una documentación adecuada y un buen manejo del idioma. Existe una gran diferencia entre las traducciones de los libros, las películas y los videojuegos, esta diferencia es que todo el contenido de los videojuegos está grabado en un código informático que resulta difícil de modificar. Es por ello, que los autores consideran importante trabajar con todo el equipo de desarrollo.

Mientras que Vernet (2015) menciona que antes de traducir un videojuego, el traductor debe prestar mucha atención a las imágenes y sonidos; es por ello, que no solo limitarse a leer y traducir, ya que el videojuego es un producto audiovisual. Por otro lado, también es importante mencionar que la traducción no solo se basará en reemplazar las palabras, sino también se tendrá que tener en cuenta las limitaciones que están presentes en los códigos informáticos. La falta de recursos también proporciona una dificultad para el traductor de

videojuegos, ya que algunas compañías no siempre proporcionan el contexto de lo que se va a traducir; además, el traductor no siempre podrá comprobar su traducción en el juego. Otras de las dificultades que surgen al traducir videojuegos es el tipo de traducción que se le brindará según el género al que pertenezca. Por ejemplo, los RPG, un juego de rol, requieren un proceso minucioso de localización, ya que el juego se basa en una historia por lo que el traductor necesita ser consistente con la traducción de términos que surgen al avanzar la historia, pues no puede cambiar la historia del juego. Además, el autor también añade que la retraducción de textos es otro de los problemas fundamentales en los videojuegos. Gran parte de los videojuegos que llegan a España para ser traducidos de manera oficial ya cuentan con una traducción al inglés.

Khayal y Pastor (2013) sugirieron algunas técnicas que los traductores pueden utilizar para enfrentar a estas dificultades:

- a) Documentarse sobre el videojuego que va a traducir.
- b) Documentarse sobre el género al que pertenece ese juego.
- c) Conocer a qué tipo de público está dirigido el videojuego y realizar las adaptaciones respectivas.
- d) Tener una lista con los nombres traducidos (si es el caso) de los personajes.
- e) Elaborar un glosario de los términos utilizados en el videojuego. Si ya existiese un glosario, el traductor pedirá al representante de la compañía que se lo otorgue para realizar la traducción respectiva.

## Localización de videojuegos

Méndez (2014, p.119) Citado por Marina Gil (2017), define a la localización como:

Herramienta mediante la cual un producto se adecúa textual y culturalmente a un mercado concreto con el objetivo de hacer realidad el fin último de toda producción de ocio electrónico: conseguir que el jugador se deje bañar por las imágenes y que habite la imagen.

De acuerdo a lo mencionado por Méndez, entendemos a la localización como el proceso en el que se modifica un producto para ser aceptado en el mercado de otro país o cultura, y así el jugador pueda disfrutar de la experiencia del juego.

Debido a que una gran cantidad del texto que será traducido formará parte de la historia del juego, la traducción se convierte en el elemento esencial de un proceso de localización de videojuegos, pues el jugador debe sumergirse en el juego y sentir la naturalidad de la traducción. Ahora bien, el género de RPG puede considerarse como el género preferido de los traductores, ya que este género contiene mayor volúmenes de traducción por los diálogos y cinemáticas que presenta (Khayal, Pastor 2013).

Según lo mencionado por los autores, los videojuegos también son considerados parte del desarrollo de software; sin embargo, su localización tiene una mayor similitud con la traducción audiovisual, ya que el texto a traducir forma parte de una historia.

Por otro lado, Michael Scholand (2002, p 5) define que el término localización “proviene de la palabra inglesa *locale* en el sentido de región geográfica que se caracteriza

no solo por su lengua, sino por su fondo cultural y sus convenciones específicas.” Scholand propone tres tipos de localización:

**a) Localización técnica**

Abarca aspectos tales como la conversión de doble byte, la compatibilidad del sistema operativo, etc.

**b) Localización nacional**

Cubre la adaptación de los alfabetos, convenciones de símbolos y formatos y no se limita únicamente a la traducción de la interfaz de usuario.

**c) Localización cultural**

Es la adaptación del software y de la documentación a las características culturales de un lugar (costumbres, historia, convenciones lingüísticas, etcétera).

En cuanto a la localización cultural, Gil (2017) afirma que:

“los procesos que se realizan siempre en la localización completa de un videojuego son los de gestión, traducción, revisión y testeo. Asimismo debido al actual predominio del español latinoamericano en el sector de los videojuegos, otra de las actividades que ha ido ganando terreno en España es el de la adaptación, es decir, adecuar al español latinoamericano un texto que se ha traducido previamente al español europeo”.

En el mundo existen diversas culturas por lo que no es posible realizar una sola traducción para cada uno de los grupos culturales; es por ello, que el traductor debe ser

consciente de las diferencias culturales que existen y estar dispuesto a seguir capacitándose, ya que las culturas no dejan de evolucionar. Además, el traductor también debe considerar los elementos paratextuales y textuales, pues los videojuegos incluyen muchos de estos tipos de textos. (Méndez, 2016).

Para comprender el concepto de “paratextualidad” que brinda Méndez, es necesario definir los paratextos. Gérard Genette (1987, p.7-10) considera a los paratextos como “los acompañamientos que envuelven cualquier obra escrita, a saber: título, subtítulo, intertítulo, prólogo, epílogo, notas, dedicatorias, anuncios, [...] mensajes verbales y no verbales que se sitúan alrededor del texto e incluso fuera de él”.

Es necesario mencionar que los paratextos están incluidos en el estudio de paratraducción.

La noción “paratraducción” fue creada para analizar, desde un principio, el espacio y el tiempo de traducción de todo paratexto que rodea, envuelve, acompaña, introduce, presenta y prolonga un texto traducido para asegurar en el mundo de la edición su existencia, su recepción y su consumo no solamente bajo la forma de libro sino también bajo cualquier otra forma de producción editorial posible en la era digital. (Yuste Frías, 2015, p.6).

Existen diversas estrategias para poder solucionar los problemas culturales; sin embargo, según Méndez (2016, p.746-750), los métodos más adecuados para el sector de los videojuegos son las siguientes:

- **Transcripción.** Consiste en copiar la pronunciación de una palabra del idioma original.

En la mayoría de los casos, la transcripción se utiliza con aquellos topónimos y nombres propios que surgen de un idioma cuyo sistema de escritura es diferente a la lengua meta.

- **Transliteración.** Consiste en adaptar la letra o frases de un idioma a otro que posee un alfabeto diferente. En el caso de los videojuegos, es común encontrar las transliteraciones en los juegos de lucha para representar los nombres de los ataques que realizan los personajes.
- **Domesticación o transposición.** La versión traducida evita las dificultades tanto lingüísticas como culturales para conseguir que el producto produzca reacciones similares en los receptores de culturas diferentes.
- **Traducción literal o calco.** Consiste en la traducción palabra por palabra. Hay ocasiones en las que los personajes de los videojuegos tienen nombres simbólicos, por lo que se suele utilizar la traducción literal.
- **Extranjerización o préstamo.** Consiste en mantener los elementos culturales propios de la cultura origen. Muchas veces los videojuegos presentan ciertos prestamismos, ya que durante el juego estos elementos aparecen como íconos en la pantalla.
- **Definición o explicitación.** Consiste en explicar al receptor una palabra que no tiene un equivalente en la lengua meta para facilitar su comprensión de lo que se está hablando.
- **Neutralización.** Consiste en “trasladar un elemento de la cultura del texto original a la cultura del texto meta sin marcas culturales, independientemente del motivo por el que se neutralice el texto” (Martín, 2009) Citado por Méndez (2016).
- **Omisión.** Consiste en eliminar un elemento. En el caso de los videojuegos, los traductores lo utilizan al verse limitados por los espacios impuestos en pantalla.
- **Neologismo o recreación léxica.** Congost Maestre (1994) Citado por Méndez (2016) considera a los neologismos como “palabras nuevas que ya existían a las que se les da un nuevo sentido.

## **Internacionalización**

Debido a que las empresas desean comercializar sus productos a los mercados internacionales, resulta muy necesario realizar el diseño de productos adaptado a la cultura receptora (Bernal, 2006).

La Asociación LISA. Citado por Pérez (2010), define a la internacionalización como “proceso de generalización de un producto, de forma que sea capaz de manejar múltiples idiomas y convenciones culturales sin necesidad de rediseñarlo.”

Khayal y Pastor (2013) proporcionan la siguiente definición:

“proceso que llevan a cabo los desarrolladores antes de lanzar el juego, consiste en diseñar la interfaz y el código del videojuego pensando en que será localizado a otros mercados y que se pueda, de esta forma, exportar a prácticamente cualquier lugar del mundo”. (p. 11).

Arderiu (2002) Citado por Lucila Pérez (2010) define a la internacionalización como “proceso de diseño de un producto para que pueda ser posteriormente adaptado lingüística y culturalmente a otro mercado meta más fácilmente y sin necesidad de efectuar cambios de ingeniería” (p.1)

## Géneros de videojuegos

La siguiente categorización de los géneros de videojuego está basada en los juegos de computadora y videojuegos analizados y criticados por Michael Scholand (1996, p.46-77).

Género principal	Subgénero	Ejemplos	Características
Juegos de aventura	Aventuras conversacionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classic Adventure</li> <li>• Lola Huele Bien Y Adora El Marisco</li> <li>• Aventura Original, Zork</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentan de forma más o menos trivial cambios, variaciones o ampliaciones de contenidos literarios.</li> <li>▪ El contenido de las historias es el destino de un héroe o heroína (la figura con la que se identifica el jugador) en un mundo fantástico o lleno de secretos.</li> <li>▪ Gran espectro: desde historias de aventuras y de detectives relacionadas con la actualidad y la realidad hasta mundos fantásticos e historia de un futuro lejano.</li> <li>▪ Motivos, iconos, símbolos, imágenes, citas y esquemas argumentativos típicos provenientes de mitologías, parábolas, epopeyas, literatura fantástica y ficción científica.</li> <li>▪ La estructura narrativa interna del juego de esta "novela interactiva" no se desarrolla de forma estrictamente lineal.</li> <li>▪ En el marco de la matriz de información predeterminada por el programador del juego son posibles los nodos de cambio alternativos.</li> <li>▪ La historia se interrumpe constantemente, y dependiendo de cómo el jugador se comporte, ésta se desarrolla en una u otra dirección.</li> <li>▪ Las aventuras están sin excepción marcadas por el objetivo que se da a conocer al inicio.</li> <li>▪ El jugador se acerca paso a paso al objetivo y a su solución mientras que va resolviendo pequeñas tareas y problemas. Éste debe encontrar, p. ej. obstáculos y emplearlos, sortear peligros, controlar al adversario y acertar adivinanzas. Al final de tan arduo, novelesco y aventurero viaje se llega a la liberación, la conquista o la solución.</li> </ul>
	Aventuras gráficas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mystery House</li> <li>• Adventure</li> <li>• KGB Indiana Jones</li> <li>• Monkey Island</li> <li>• Final Fantasy</li> <li>• Quest, Return to Zork</li> </ul>	
	Juegos de rol	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Final Fantasy</li> <li>• Baldur's Gate</li> <li>• Diablo</li> <li>• Fallout,</li> <li>• Ultima, Might &amp; Magic</li> <li>• Wizardy</li> </ul>	
Juegos de acción		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asteroids</li> <li>• Total Carnage</li> <li>• Wolfenstein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Contenido abundante de acción y tensión</li> <li>▪ Requiere una rápida reacción, buena sincronización y concentración continua.</li> <li>▪ En la interfaz icónica se reproduce siempre lo</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doom</li> <li>• Mortal Kombat</li> <li>• Virtua Fighter</li> </ul>	<p>mismo: la defensa de amenazas mediante una acción agresiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los adversarios de diferente índole (naves espaciales, robots, monstruos, etc.) se deben poner fuera de combate o aniquilarse mediante las armas disponibles.</li> </ul>
Juegos de reacción y destreza		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pac-Man</li> <li>• Donkey Kong</li> <li>• Mario Bros.</li> <li>• Sonic</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La destreza sicomotriz y la velocidad de accionamiento del joystick o cualquier otro dispositivo de control es crucial para influir en el desenlace del juego y por tanto el éxito de la partida.</li> <li>▪ El jugador controla una o más figuras del juego que corren, saltan, sortean obstáculos, entre otras cosas.</li> <li>▪ Los juegos están divididos en episodios o mundos que también están divididos en diferentes niveles.</li> </ul>
Puzzles y juegos de lógica		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Q*Bert</li> <li>• Tetris</li> <li>• Blockout</li> <li>• 7th.Guest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Además de la velocidad de reacción exigen sobre todo habilidad de combinación, una buena memoria, pensamiento lógico y sentido de la orientación.</li> <li>▪ Dentro de los juegos de lógica también se incluyen los juegos de mesa adaptados electrónicamente (board games) como: el ajedrez, Monopoly o los juegos de preguntas como Trivial Pursuit.</li> </ul>
Simuladores	Simuladores de vuelo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MS Flight Simulator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En comparación con la mayoría de los otros géneros de juegos, éstos están más orientados a la realidad. Así conocimientos y experiencias de diferentes ámbitos, p. ej. de la aeronáutica o del automovilismo, se elaboran y adaptan para el entorno lúdico.</li> <li>▪ Los de contenidos ecológicos u económicos son modelos animados que se pueden experimentar directamente. Los jugadores de estos programas pueden acceder a las reglas del sistema.</li> <li>▪ Si los juegos o simuladores de deporte son diferentes, así de diferentes son también los desafíos a los que se somete el jugador.</li> <li>▪ Mientras que para los juegos más sencillos se prueba ante todo la velocidad de reacción y la habilidad, en el caso de juegos de simulación más sofisticados se pone a prueba el pensamiento estratégico y la planificación a más largo plazo.</li> </ul>
	Simuladores de carreras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nascar Racing</li> <li>• Formula I</li> <li>• GrandPrix</li> </ul>	
	Simuladores de economía y ecología	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SimCity</li> <li>• SimLife</li> </ul>	
	Simuladores de deporte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pong</li> <li>• FIFA</li> <li>• PC Football</li> <li>• NBA</li> <li>• Virtua Tennis</li> </ul>	
	Juegos de estrategia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Battle Isle 3</li> <li>• Civil War</li> <li>• Warhammer,</li> <li>• Age of Empires</li> <li>• civilisation</li> </ul>	
Infotainment (info-tenimiento)		Entre los productos editoriales más exitosos cuentan las enciclopedias, diccionarios y libros de consulta, sin olvidarnos de otros como las guías de viaje electrónicas, libros de consulta infantiles, etc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El término "Infotainment" nace de una combinación entre "information" y "Entertainment" (el equivalente en castellano para este concepto es "infotainment") se ha hecho un sitio como categoría en el panorama de los juegos de ordenador.</li> <li>▪ Con ayuda de presentaciones gráficas, ejemplos de sonido y secuencias de video muestran e informan de algo de forma entretenida.</li> <li>▪ Algunos contienen además preguntas y respuestas, adivinanzas o juegos de destreza, que profundizan en la temática.</li> </ul>
Edu-tainment (edu-tenimiento)			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Este término también nace de una combinación entre "Education" o "educational" y "Entertainment" (el equivalente en castellano para este concepto es "edutenimiento")</li> <li>▪ Programas de carácter educativo y al mismo tiempo también de entretenimiento.</li> </ul>
Otros géneros o tipos de juegos		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flipper</li> <li>• Programas de música interactiva</li> <li>• Vídeos pornográficos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplicaciones que contienen elementos lúdicos imposibles de ordenar bajo los géneros listados hasta ahora.</li> <li>▪ Los juegos de cartas tradicionales y también las máquinas tragaperras de bares y casinos sirven de modelo para juegos de ordenador.</li> <li>▪ Otro gran grupo se compone de los juegos flipper, adaptaciones de las máquinas del millón.</li> <li>▪ Se denominan "vídeos interactivos" a los programas donde el jugador de alguna manera</li> </ul>

			<p>puede intervenir interactivamente en un hecho filmico o modificar su desenlace.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los programas de música interactiva, parecido a los programas de infotenimiento, posibilitan junto con piezas musicales, videoclips y otro tipo de información textual y auditiva la navegación con ayuda de una interfaz gráfica de usuario.</li> <li>▪ Otras clases son, p. ej. los cederrones de aerobic interactivos, los multimedia con elementos lúdicos y por supuesto, juegos o videos pornográficos (cuya palabra clave que los agrupa es cibersexo).</li> </ul>
--	--	--	---

## Kingdom Hearts

“*Kingdom Hearts*” es la serie de videojuegos de rol desarrollado por Square Enix, bajo la dirección de Tetsuya Nomura. La serie es una colaboración de Square Enix y de Disney Interactive Studio, por lo cual el videojuego cuenta con los *crossover* de los dibujos de Disney. Originalmente el videojuego salió para PlayStation; sin embargo, hoy en día se pueden encontrar en diversas consolas como Game Boy Advance, Nintendo DS, Xbox One, etc. (Kingdom Hearts, s.f).

La serie se centra en el protagonista principal Sora, un portador de la llave espada, quien viajará con sus amigos Goofy y Donald a varios mundos de las películas de Disney para poder salvarlos de la invasión impuesta por una fuerza maligna, también conocida como los sincorazón (Kingdom Hearts, s.f).

Kingdom Hearts salió a la venta el 28 de marzo de 2002. En la actualidad la serie cuenta con decenas de títulos para distintas plataformas de videojuegos. A lo largo de estos diecisiete años, se han lanzado muchas secuelas en distintas plataformas para poder continuar con la historia (San Simón, 2019).

## **Square Enix**

Empresa japonesa dedicada al desarrollo, publicación y distribución de videojuegos. Es conocida por sus videojuegos: Final Fantasy, Dagon Quesst y Kingdom Hearts. Square Enix ha vendido más de 144 millones de unidades de sus productos por todo el mundo (Square Enix, s.f).

## **Tetsuya Nomura**

Director y diseñador de personajes de juegos, trabaja para Square Enix desde el año 1992. Nomura nació en el año 1970 en Koichi, Japón. Antes de formar parte del grupo de trabajadores de Square Enix, Nomura se dedicaba a la creación de publicidad para algunas empresas. En 1992 empezó a trabajar para Square Enix, fue aquí donde empezó a diseñar los gráficos para Final Fantasy V, años más tarde ya no solo sería el diseñador de los personajes, sino que ahora era el director de Final Fantasy. Es el creador de los personajes de Kingdom Hearts; sin embargo, su popularidad no solo se debe a su participación en esta saga, sino al gran trabajo que realizó y sigue realizando para Final Fantasy (Calderón, s.f).

## **Kingdom Hearts II**

La historia empieza con Roxas quien vive en Ciudad Crepúsculo con sus amigos. Al pasar los días, empiezan a suceder cosas extrañas y sus recuerdos empiezan a confundirlo, ya que empieza a recordar los eventos vividos por un muchacho llamado Sora. Cuando unos enemigos, conocidos como incorpóreos, lo rodean, Roxas logra vencerlos utilizando la Llave Espada. De repente, un muchacho llamado Axel aparece y lo trata con mucha confianza. Un día, Roxas decide visitar una mansión donde encuentra a Naminé quien revela que tanto ella

como él son incorpóreos y deben unirse a su otra mitad; Roxas se entera que él es el incorpóreo de Sora, quien se encuentra en una cápsula dormido junto a sus amigos Donald y Goofy. Roxas decide que debe regresar donde está Sora, es aquí donde Roxas desaparece y Sora despierta de su sueño. (San Simón, 2019).

Sora y sus amigos descubren la existencia de los incorpóreos y se les da la tarea de eliminar a la Organización XIII, incorpóreos poderosos que están liderados por Xemnas quien les ha prometido crear un Kingdom Hearts artificial donde podrán recuperar sus Corazones. Sin embargo, el verdadero plan de Xemnas es tener el dominio del mundo. Para poder vencer a la organización, Sora deberá primero liberar a los mundos de Disney del poder de los Sincorazón. (San Simón, 2019).

## **Personajes Principales de Kingdom Hearts II**

### **Roxas**

Roxas es el incorpóreo de Sora y perteneció a la Organización XIII es conocido como el número trece. Su nacimiento se debió un sacrificio momentáneo de Sora (Villagrasa, 2019).

### **Sora**

Sora es el protagonista de la saga Kingdom Hearts, tiene catorce años y es el portador de la llave espada. A pesar de ser una persona ingenua, es muy optimista y consciente de la importancia de la búsqueda y desafíos que debe realizar (Villagrasa, 2019)

## **Goofy**

El característico personaje de Disney será el escudero de Sora. Junto a Donald y Sora serán el trío protagonista en la mayoría de los juegos (Villagrasa, 2019).

## **Donald**

Pato con rol de sanador en el juego. El conocido personaje de Disney apoya a Sora en todas sus batallas (Villagrasa, 2019).

## **Kairi**

Una de las 7 princesas de los mundos de Kingdom Hearts. Amiga de Sora y Riku, así como portadora de la Llave Espada (Villagrasa, 2019).

## **Riku**

Amigo de Sora y Kairi. En su ambición por conocer más mundos que el suyo propio traiciona “sin querer” a sus amigos al verse seducido por Ansem. Tras volver en sí, intenta solucionar su traición sacrificándose siempre por sus amigos. Portador (y más tarde maestro) de la Llave Espada (Villagrasa, 2019).

### 3. Definición de términos básicos

**Asociación Española de Videojuegos (AEVI):** Antiguamente llamada *Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento*. La AEVI nace para defender los intereses de la industria de los videojuegos en España (AEVI, s.f).

**Asociación LISA:** La Asociación LISA (Localization Industry Standards Association) fue la asociación más antigua de la industria de idiomas. Cerró sus operaciones el 28 de febrero de 2011 (Global Watcher, 2011).

**Cinemática:** En el artículo web de Enfilme “el término se utiliza para describir la calidad emocional y cautivadora del cine que es única en el medio” (Galván, 2017).

**Códigos informáticos:** El código informático es aquel lenguaje de programación que manejan las computadoras (Códigos Informáticos, 2014).

**Cross over:** Aparición de personajes de un videojuego en otros. Es común encontrar cross overs en los videojuegos de género de lucha (Gamer Dic, 2013).

**Español neutro:** De acuerdo a lo mencionado por Mayoral., el neutro es “una lengua artificial, que no corresponde a ningún grupo de hablantes, que intenta evitar aquellos elementos que pueden caracterizar un discurso como pertinente a un grupo particular de ellos” (p.28-29).

**Fan:** La Real Academia de la Lengua Española (s.f) define al fan como: “Admirador o seguidor de alguien”; sin embargo, esta definición solo nos da una idea general de la descripción de un fan.

**Final Fantasy:** Juego de rol creado en 1987 por la empresa Square Enix. Actualmente cuenta con más de 16 entregas, siendo una de las sagas más antiguas de la industria (González, 2016).

**Gamer:** El término “gamer” debe diferenciarse de un los jugadores casuales. Los jugadores casuales son aquellos que juegan un videojuego solo por diversión, sin importar el conocimiento que tenga sobre el juego que ha comprado. El gamer puede llegar a convertirse en un profesional y ganar mucho dinero (ConceptoDefinición, s.f).

**Incorpóreos:** “Son cascarones vacíos, resultantes de la muerte del ser. Esos cascarones carecen de corazón y de alma” (Villagrasa, 2019).

**Interpretación simultánea de películas:** Modalidad de traducción audiovisual que consiste en la presencia de un traductor/intérprete durante la proyección de una película (Agost, 1999).

**Intertítulo:** Textos cortos que no sobrepasan las dos líneas de narración o diálogos (Duro et.al, 2001).

**Modismo:** “Expresión fija, privativa de una lengua, cuyo significado no se deduce de las palabras que la forman”. Real Academia Española(s,f).

**Proceso traductor:** Según Hurtado (2001, p.312), “el proceso de traducción se refiere a los aspectos que rodean el acto comunicativo (la traducción) y de este modo, se exponen los actantes que intervienen.”

**RPG:** El RPG (Rol playing game) o juego de rol permite a los jugadores incrementar el nivel de su personaje, acceder a otros mundos y contar con misiones para resolver (Juegosfun.net, 2018).

**Sincorazón:** “Representan a la versión oscura de nuestra alma, aquello que abandona el cuerpo y sigue manteniendo su corazón. Un sincorazón contiene toda oscuridad que albergaba nuestro ser antes de su muerte” (Villagrasa, 2019)

**Sincronización labial:** “Término que se utiliza en el sector audiovisual para designar las técnicas que consisten en sincronizar las imágenes que muestran a un personaje hablando en un dibujo animado” (CCMSalud, s,f).

**Subtitulación:** “Consiste en la incorporación de subtítulos escritos en la lengua de llegada en la pantalla donde se exhibe una película en versión original, de manera que dichos subtítulos

coincidan aproximadamente con las intervenciones de los actores de la pantalla” (Argost, 1999, p.17).

**Videojuego:** Según la “Real Academia Española”(s,f) los videojuegos son dispositivos electrónicos que permiten la simulación de juegos por medio de las pantallas del televisor u otro dispositivo electrónico.

**Voces superpuestas (voice-cover):** De acuerdo a Rosa María Agost (1999), el voice-cover “consiste en la emisión simultánea de la banda donde está grabado el diálogo original y de la banda donde se ha grabado la versión traducida” (p.19).

# CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES

## 1. Hipótesis

### Hipótesis general

- Las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*” son la adaptación, creación discursiva y modulación.

### Hipótesis específicas

- La técnica de traducción que más se emplea en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*” es la adaptación.
- La segunda técnica de traducción que más se emplea en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*” es la modulación.
- La tercera técnica de traducción que más se emplea en el doblaje al español del “*Kingdom Hearts II*” es la creación discursiva.

## 2. Identificación de variables

Variables	Indicadores
Técnicas de traducción	<ul style="list-style-type: none"><li>- Adaptación</li><li>- Modulación</li><li>- Creación discursiva</li></ul>

### 3. Matriz lógica de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿Cuáles son las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>”?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Es la adaptación la técnica de traducción más empleada en el doblaje al español del videojuego <i>Kingdom Hearts II</i>?</li> <li>- ¿Es la modulación la segunda técnica de traducción más empleada en el doblaje al español del videojuego <i>Kingdom Hearts II</i>?</li> <li>- ¿Es la creación discursiva la tercera técnica de traducción más empleada en el doblaje al español del videojuego <i>Kingdom Hearts II</i>?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>”</li> <li>- Establecer si la adaptación es la técnica de traducción más empleada en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>”</li> <li>- Determinar si la modulación es la segunda técnica de traducción más empleada en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>”</li> <li>- Identificar si la creación discursiva es la tercera técnica de traducción más empleada en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>”</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>Las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>” son la adaptación, modulación y creación discursiva.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La técnica de traducción que más se emplea en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>” es la adaptación.</li> <li>- La segunda técnica de traducción que más se emplea en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>” es la modulación.</li> <li>- La tercera técnica de traducción que más se emplea en el doblaje al español del videojuego “<i>Kingdom Hearts II</i>” es la creación discursiva.</li> </ul>	<p>Técnicas de traducción</p> <p><u>Indicadores</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptación</li> <li>• Modulación</li> <li>• Creación discursiva</li> </ul>

## CAPÍTULO IV: MÉTODO

### 1. Tipo y nivel de investigación

- **Nivel:** descriptiva
- **Tipo:** aplicada

### 2. Diseño específico de investigación

El presente trabajo de investigación presentó un nivel descriptivo porque solamente se describieron las variables.

### 3. Corpus genérico y corpus específico

El corpus de esta investigación estuvo conformado por los capítulos 1,2 y 3 del videojuego Kingdom Hearts II, mientras la muestra fue constituida por 35 fragmentos de las escenas de película del videojuego.

### 4. Instrumentos de recogida de datos

El instrumento utilizado fue la ficha de análisis y la información fue recolectada de los capítulos 1,2 y 3. De estos capítulo se extrajeron las 35 muestras más resaltantes, las cuales fueron clasificadas según las técnicas de traducción propuestas por Hurtado y Molina.

## 5. Técnica de procesamiento y análisis de datos

Los datos fueron procesados por el paquete estadístico IBM Statistics SPSS versión 25.

Este paquete estadístico permitirá poder realizar la estadística descriptiva e inferencial de

los datos que serán expuestos mediante tablas y datos estadísticos para su interpretación.

Las siguientes fichas contienen el análisis de los datos recolectados del corpus para esta investigación.

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No.1</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Hayner: : What really bugs me is that he's goin' around tellin' everybody we're the thieves! Now the whole town and their mothers are treating us like the <b>Klepto Club!</b>	Hayner: Lo que de verdad me fastidia, es que va por ahí diciéndole a todo el mundo que somos los ladrones. Y ahora todos nos tratan como si fuéramos unos <b>mangantes</b>	
<b>Técnicas de traducción utilizada</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
En este contexto "Klepto Club" se refiere al término en inglés "kleptomaniac"; sin embargo, el traductor decidió traducir este término como "mangante", un término coloquial utilizado en España para referirse a los ladrones. Se propone el uso de las técnicas de elisión y modulación.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: Lo que de verdad me molesta, es que va por ahí diciéndole a todo el mundo que somos los ladrones. <b>Y ahora todos nos tratan como si lo fuéramos</b>		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 2</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Roxas: Uh...well... We could find the real thieves. That would set the record straight	Roxas: Ehh pues.. ¿Y si buscamos a los verdaderos ladrones? Eso aclararía las cosas	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Modulación		
<b>Análisis y comentario</b>		
En este diálogo el traductor utilizó la técnica de la modulación para expresar el mismo sentido y buscar la naturalidad en la versión al español. Se propone conservar la técnica de modulación.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Roxas: Ehh pues... Podemos buscar a los verdaderos ladrones y así aclarar las cosas.		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 3</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Roxas: First, we gotta clear our names. Once we find the real culprit, <b>everyone will get off our backs</b>	Roxas: Primero tenemos que limpiar nuestro nombre. Cuando encontremos al verdadero culpable, <b>todo el mundo nos dejará en paz</b>	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Equivalente acuñado		
<b>Análisis y comentario</b>		
"Off someone back" es una expresión utilizada en inglés para referirse a que alguien o algo ya no lo está fastidiando. El traductor utilizó una equivalencia para conseguir el mismo sentido al realizar la traducción al español. Se propone conservar la técnica de equivalente acuñado.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Roxas: Primero tenemos que limpiar nuestro nombre. Cuando encontremos al verdadero culpable, <b>todos nos dejarán tranquilos.</b>		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 4</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Fuu: Thieves.	Los cacos.	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
Para referirse a los ladrones el traductor optó por emplear un coloquialismo de España. Sin embargo, el videojuego también está dirigido al público latinoamericano que desconoce de los modismos utilizados en dicho país. Se propone emplear la técnica de traducción literal.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Fuu: Los ladrones		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 5</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Rai: That was low, y'know!	Rai: ¡Sois de lo peor, vale!	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Creación discursiva		
<b>Análisis y comentario</b>		
La expresión en inglés “that’s low” significa “algo no estuvo bien”. En esta escena, las fotografías de todas las personas del pueblo fueron robadas por lo que Rai califica a Roxas y a sus amigos como lo peor. Se propone el empleo del equivalente acuñado.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Rai: ¡Eso fue terrible! ¿Sabes?		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 6</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Seifer: <b>Nice comeback there</b> , blondie	Seifer: <b>Eres todo un orador</b> , rubito	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Creación discursiva		
<b>Análisis y comentario</b>		
La palabra “comeback” en este contexto tiene sentido de réplica, por lo que el traductor prefirió utilizar la creación discursiva para formular la respuesta. Se propone el empleo de la descripción para que el receptor pueda entender el sentido del mensaje.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Seifer: Esa es una buena respuesta, rubito		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 7</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Hayner: What'd you say!?	Rai: ¿Y tú de que vas?	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Modulación		
<b>Análisis y comentario</b>		
En este contexto, la traducción “¿Y tú de que vas?”, es muy utilizada en España pero es incomprensible para el público latinoamericano por lo que se propone una traducción literal.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Rai: ¡¿Qué has dicho?!		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 8</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Rai: Yeah! You're the only ones who would take it, y'know?	Rai: Nada más que vosotros seríais capaces de robarla	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Elisión		
<b>Análisis y comentario</b>		
Se propone conservar el "y'know", ya que es la muletilla del personaje Rai.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Rai: ¡Sólo ustedes podrían robarla!, ¿saben?		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No.9</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Seifer: So what did you do? Burn it? Ha, not that we need some ----- to prove that you're <b>losers</b>	Seifer: ¿Qué habéis hecho? ¿Quemarla? ¡Ja! No necesitamos una ____ para demostrar que sois unos <b>pringados</b> .	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
La técnica que se utilizó para traducir la palabra "losers" fue la adaptación. El traductor empleó el término coloquial español “pringados” que el público hispanoamericano no entendería. Se propone el empleo de la técnica de traducción literal.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
¿Qué hicieron? ¿Quemarla? ¡Ja! No necesitamos una ____ para demostrar que son unos perdedores.		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 10</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Seifer: Come on... quit playin' around and fight!	Seifer: ¡Venga! ¡Deja de hacer el tonto y pelea!	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Modulación		
<b>Análisis y comentario</b>		
Kingdom Hearts es una serie muy popular con la audiencia infantil, ya que cuenta con muchos personajes de Disney por lo que es necesario evitar algunas palabras que no sean apropiadas para este sector de la audiencia. Se ha optado por proponer una traducción literal		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Seifer: ¡Vamos! ¡Deja los juegos y pelea!		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 11</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Rai: Seifer's not feelin' so hot, y'know!	Rai: Es que Saifer no está muy en forma	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Modulación y elisión		
<b>Análisis y comentario</b>		
El traductor omitió la muletilla que utiliza Ray "y'know!" Se propone conservar esta muletilla, ya que forma parte de la personalidad del personaje.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Rai: Saifer no se está sintiendo bien, ¿sabes?		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>	<b>Ficha No.12</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día	
Extractos del diálogo	
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>
???: We have come for you, my liege.	???: Hemos venido por vos, mi señor
<b>Técnicas de traducción</b>	
Particularización	
<b>Análisis y comentario</b>	
En la traducción al español, el traductor optó por realizar una particularización de la palabra "you" por "vos", ya que en España es un pronombre que se utiliza en situaciones muy formales; no obstante, esta equivalencia no es la misma en Latinoamérica, ya que algunos países del continente americano lo utilizan para situaciones informales.	
<b>Propuesta de traducción</b>	
???: Hemos venido por usted, mi señor	

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>	<b>Ficha No. 13</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día	
Extractos del diálogo	
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>
DiZ: It's the fate of a Nobody.	DiZ: Es el destino de un incorpóreo.
<b>Técnicas de traducción</b>	
Equivalente acuñado	
<b>Análisis y comentario</b>	
Se optó por una propuesta de la técnica del préstamo, ya que muchos jugadores optan por la versión al inglés y al japonés al momento de jugarlo.	
<b>Propuesta de traducción</b>	
DiZ: Es el destino de un nobody.	

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 14</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Olette: You look happy, Roxas. Roxas: <b>Do not.</b>	Olette: Pareces contento, Roxas. Roxas: <b>¡Qué va!</b>	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Modulación		
<b>Análisis y comentario</b>		
En este contexto la expresión "do not" expresa una negación contundente de lo que afirma el personaje de Olette		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Olette: Pareces contento, Roxas. Roxas: <b>Para nada</b>		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No: 15</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Leon: The <b>Heartless</b> have great fear of the Keyblade	Leon: Los <b>sincorazón</b> temen a la llave espada	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Calco		
<b>Análisis y comentario</b>		
Muchos jugadores optan prefieren que los términos propios del videojuego se mantengan como en la versión original, por lo que un calco podría causar cierto rechazo en el público receptor. Se propone la técnica de préstamo.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Leon: Los <b>heartless</b> temen a la llave espada		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 16</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Hayner: Man, today's turning out to be a drag	Hayner: ¡Tío, menudo rollazo del día!	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Equivalente acuñado		
<b>Análisis y comentario</b>		
El traductor prefirió utilizar ciertos modismos típicos de España por lo que esto no permite una buena comprensión por parte del público hispanoamericano. Se propone el empleo de las técnicas de modulación y adaptación.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: ¡Cielos, hoy ha sido muy pesado!		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 17</b>
Capítulo 1 – Villa Crepúsculo, primer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Hayner: Why would anyone wanna steal a <b>bonehead</b> like Roxas?	Hayner: ¿Para qué querría alguien a un <b>ceporro</b> como Roxas?	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Equivalente acuñado		
<b>Análisis y comentario</b>		
"Bonehead" es un coloquialismo en inglés que fue traducido como "ceporro"; una palabra coloquial de España que no es utilizada ni comprendida en Latinoamérica. Se propone el empleo de la técnica de adaptación.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: ¿Para qué querría alguien a un <b>tontín</b> como Roxas?		

<b>Videjuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 18</b>
Capítulo 2 – Villa Crepúsculo, segundo día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Hayner: Why would anyone wanna steal a bonehead like Roxas? Roxas: <b>Oh, thanks</b>	Hayner: ¿Para qué querría alguien a un ceporro como Roxas? Roxas: <b>Ya te vale</b>	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Modulación		
<b>Análisis y comentario</b>		
La versión en inglés muestra una respuesta sarcástica del personaje. La versión en español fue traducida como "Ya te vale", modismo que solo el público español puede entender. En la propuesta de traducción se ha optado por conservar el sarcasmo con una variación en la entonación.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: ¿Para qué querría alguien a un tontín como Roxas? Roxas: Pues... <b>MUCHAS GRACIAS</b>		

<b>Videjuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 19</b>
Capítulo 2 – Villa Crepúsculo, segundo día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Hayner: And why do we go to the beach? Because we haven't gone once this entire vacation! Blue seas! Blue skies! <b>Let's just get on the train and go!</b>	Hayner: ¿Y por qué a la playa? Porque... ¡No hemos ido ni una vez en todas las vacaciones! El mar azul, el cielo azul... <b>Pillamos un tren y nos vamos</b>	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
"Pillar un tren" es una expresión utilizada en España que no es muy conocida en Latinoamérica. Se propone la técnica de modulación.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: ¿Y por qué a la playa? Porque... ¡No hemos ido ni una vez en todas las vacaciones! El mar azul, el cielo azul... Tomamos un tren y nos vamos.		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 20</b>
Capítulo 2 – Villa Crepúsculo, segundo día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Hayner: No? Aw, <b>c'mon!</b>		Hayner: ¿Eehh? ¿ <b>No</b> queréis?
<b>Técnicas de traducción</b>		
Creación discursiva		
<b>Análisis y comentario</b>		
Se propone la traducción literal para conservar el sentido.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: ¿No? ¡Aw! ¡ <b>Vamos!</b>		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 21</b>
Capítulo 2 – Villa Crepúsculo, segundo día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Roxas: Maybe you forgot, but <b>we're broke</b>		Roxas: ¿Has olvidado que <b>no tenemos pasta?</b>
<b>Técnicas de traducción</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
"Tener pasta" es un modismo español que causa incompreensión en el público latinoamericano, por lo que se propone una modulación.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Roxas: ¿Has olvidado que <b>no tenemos dinero?</b>		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 22</b>
Capítulo 2 – Villa Crepúsculo, segundo día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Olette: Tada! 5000 <b>munny!</b>	Olette: ¡Ta-chán! ¡5000 <b>platines!</b>	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
El "munny" es la moneda del mundo de Kingdom Hearts. Es por ello que se ha preferido dejar su denominación y optar por la técnica del préstamo.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Olette: ¡Ta-chán! ¡5000 munny!		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 23</b>
Capítulo 2 – Villa Crepúsculo, segundo día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Hayner: What are you talking about? There was no <b>guy</b>	Hayner: ¿De qué estás hablando? No había ningún <b>tío</b>	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
La palabra "tío" es muy utilizada en España para referirse a personas jóvenes de sexo masculino, por lo que para realizar una traducción más natural se ha propuesto una traducción literal.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: ¿De qué estás hablando? No había ningún <b>chico</b> .		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 24</b>
Capítulo 2 – Villa Crepúsculo, segundo día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Riku: Or are you too cool to play them now that you have the <b>Keyblade</b> ?	Riku: ¿O ya no juegas ahora que eres el héroe de la <b>llave espada</b> ?	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Calco		
<b>Análisis y comentario</b>		
Se optó por proponer el préstamo, ya que muchos jugadores optan por la versión al inglés y al japonés al momento de jugarlo.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Riku: ¿O eres demasiado bueno en batalla ahora que tienes la <b>keyblade</b> ?		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 25</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Olette: Hey, you wanna come with us?	Olette: ¡Eh! ¿Quisieras venirte?	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Modulación		
<b>Análisis y comentario</b>		
La traducción al español no expresa naturalidad, por lo que se propone una traducción literal.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Olette: Oye, ¿quisieras venir con nosotros?		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>	<b>Ficha No. 26</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día	
Extractos del diálogo	
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>
?????: Say no more, Naminé	?????: Controla tu lengua, Naminé
<b>Técnicas de traducción</b>	
Creación discursiva	
<b>Análisis y comentario</b>	
En esta escena el hombre de máscara decide tapanle la boca a Naminé. Para dar mayor énfasis a la escena, el traductor prefirió realizar una traducción libre. Se propone emplear la técnica de modulación.	
<b>Propuesta de traducción</b>	
?????: Ya basta, Naminé	

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>	<b>Ficha No. 27</b>
Capítulo 3 – Villa Crepúsculo, tercer día	
Extractos del diálogo	
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>
Roxas: Not good	Roxas: ¡Qué chungo!
<b>Técnicas de traducción</b>	
Adaptación	
<b>Análisis y comentario</b>	
"Chungo" es una palabra coloquial que se utiliza en España para referirse a algo que tiene mal aspecto o que anda mal. Esta palabra es incomprensible para el resto del público latinoamericano por lo que se propone una modulación.	
<b>Propuesta de traducción</b>	
Roxas: Esto es malo	

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 28</b>
Capítulo 3 – Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Fuu: Cakewalk.		Fuu: Pan comido
<b>Técnicas de traducción</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
Se ha optado por mantener la misma traducción ya que expresa la facilidad que tuvo el personaje para derrotar a los enemigos		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Fuu: Pan comido		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 29</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Pence: So...you hung out with Seifer's gang <b>today?</b>		ence: Así que...¿has estado con la pandilla de Seifer?
<b>Técnicas de traducción</b>		
Elisión		
<b>Análisis y comentario</b>		
En la traducción al español se ha optado por no traducir “today”; sin embargo se propone traducirlo para dar más énfasis a la escena.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Pence: Así que...¿hoy saliste con la pandilla de Seifer?		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 30</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Roxas: We could get those <b>pretzels</b> and...	Roxas: Podríamos comprar unas <b>galletitas saladas</b> y	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Descripción		
<b>Análisis y comentario</b>		
No todo el público comprende qué son los pretzels, por lo que se el traductor ha decidido realizar una descripción de estas galletas. Se propone una generalización pues existen varias presentaciones de estas galletas.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Roxas: Podríamos comprar unas <b>galletas</b> ...		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 31</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
DiZ: It doesn't matter. As long as Naminé accomplishes her goal we needn't worry about what befalls Roxas	DiZ: No importa. Mientras Naminé cumpla su objetivo no tendremos que preocuparnos por lo que ocurra a Roxas	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Transposición		
<b>Análisis y comentario</b>		
En la traducción al español, el traductor ha optado por utilizar una transposición omitiendo el pronombre "le"; sin embargo, se considera Se ha optado por utilizar la traducción literal y se ha añadido el pronombre "le", que fue omitido en la traducción al español.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
DiZ: No importa. Mientras Naminé cumpla su objetivo no necesitamos preocuparnos por lo que le ocurra a Roxas		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 32</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Hayner: You need to learn to let that stuff go!	Hayner: Aprende a olvidar esos rollos	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Creación discursiva		
<b>Análisis y comentario</b>		
El traductor prefirió usar una traducción libre. Se propone emplear la técnica de modulación para realizar una versión más natural, el público juvenil latinoamericano no suele utilizar el término “rollos” para referirse a los problemas.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: Necesitas aprender a superarlo		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 33</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>		<b>Versión en español</b>
Hayner: Wait, what am I sorry for?	Hayner: Espera, ¿por qué iba a sentirlo?	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Transposición		
<b>Análisis y comentario</b>		
Se ha optado por mantener la técnica de transposición para expresar el mismo sentido.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Hayner: Espera, ¿por qué me disculpo?		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 34</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Goofy: Gawrsh, is that all that's left of the worlds taken by the Heartless?	Goofy: Caray, ¿así quedan los mundos invadidos por los sincorazón?	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Adaptación		
<b>Análisis y comentario</b>		
“Gawrsh” es una expresión utilizada por el personaje Goofy para expresar sorpresa y risas. Es por ello que se ha decidido mantenerlo para conservar el comportamiento del personaje.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Goofy: Gawrsh, ¿así quedan los mundos invadidos por los sincorazón?		

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No. 35</b>
Capítulo 3– Villa Crepúsculo, tercer día		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
Ansem: You see, darkness is the heart's true essence	Ansem: La oscuridad es la verdadera esencia del corazón	
<b>Técnicas de traducción</b>		
Elisión		
<b>Análisis y comentario</b>		
En la traducción al español se ha omitido la traducción para "you see"; sin embargo, en la propuesta se ha decidido emplear una traducción literal y de esta forma añadir “Verás” que precederá la explicación que quiere dar el personaje.		
<b>Propuesta de traducción</b>		
Ansem: Verás...La oscuridad es la verdadera esencia del corazón		

# CAPÍTULO V: RESULTADOS

## 1. Datos cuantitativos

En este apartado se presenta la comprobación estadística de la hipótesis general y las hipótesis específicas, cuyos gráficos y tablas fueron procesados en el paquete estadístico IBM SPSS versión 25.

## 2. Análisis de resultados

### 2.1 Hipótesis general

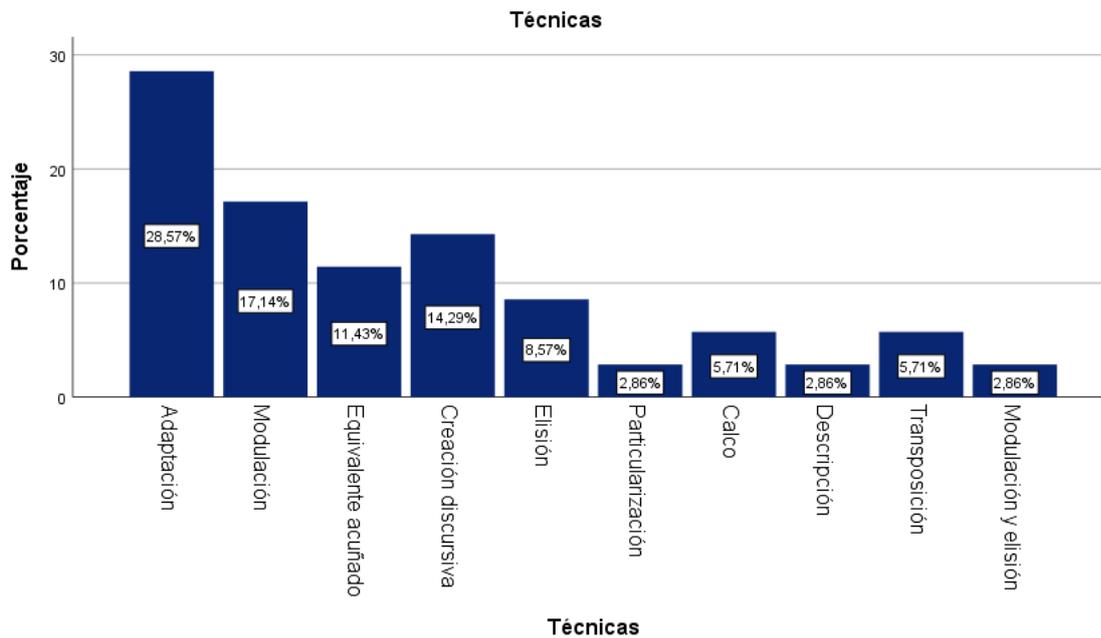
Las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*” son la adaptación, modulación y creación discursiva.

**Tabla No. 1 Distribución según técnicas de traducción más frecuentes en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II**

Técnicas de traducción	Frecuencia	Porcentaje
Adaptación	10	28,6
Modulación	6	17,1
Equivalente acuñado	4	11,4
Creación discursiva	5	14,3
Elisión	3	8,6
Particularización	1	2,9
Calco	2	5,7
Descripción	1	2,9
Transposición	2	5,7
Modulación y elisión	1	2,9
Total	35	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico Número 1: Distribución según técnicas de traducción más frecuentes en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II**



### **Interpretación**

En el siguiente gráfico de frecuencias se puede observar las técnicas que se utilizaron en las muestras del corpus. Estas técnicas fueron la adaptación (28,57%), modulación (17,14%), equivalente acuñado (11,43%), creación discursiva (14,29%), elisión (8,57%), calco (5,71%), descripción (2,86%) transposición (5,71%). En cuanto a las técnicas más recurrentes fueron la adaptación (28,57%), modulación (17,14%) y la creación discursiva (14,29%). Por lo tanto se comprobó la hipótesis general donde se sostuvo que las técnicas más empleadas en el doblaje al español del videojuego *Kingdom Hearts II* fueron la adaptación, modulación y creación discursiva.

## 2.2 Hipótesis específicas

### 2.2.1 Hipótesis específica 1

La técnica de traducción que más se emplea en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*” es la adaptación.

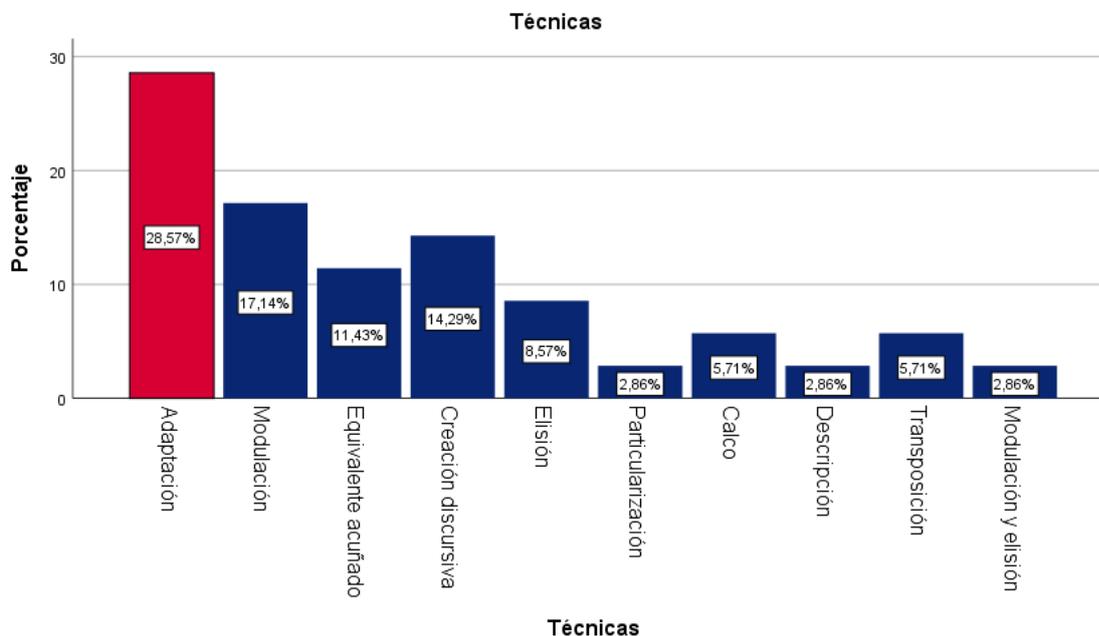
**Tabla No. 2**

**Distribución según técnicas de traducción más frecuentes en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II**

<b>Técnicas de traducción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Adaptación</b>	<b>10</b>	<b>28,6</b>
Modulación	6	17,1
Equivalente acuñado	4	11,4
Creación discursiva	5	14,3
Elisión	3	8,6
Particularización	1	2,9
Calco	2	5,7
Descripción	1	2,9
Transposición	2	5,7
Modulación y elisión	1	2,9
Total	35	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico 2: Distribución según técnicas de traducción más frecuentes en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II**



## Interpretación

Como se puede observar en el gráfico 2, la técnica de traducción que más se ha empleado en el corpus fue la adaptación que representó el 28,57%. Debido a este resultado se comprobó la hipótesis específica 1, donde se afirmó que la técnica más empleada en el doblaje al español del videojuego *Kingdom Hearts II* es la adaptación.

### 2.2.2 Hipótesis específica 2

La segunda técnica de traducción que más se emplea en el doblaje al español del videojuego “*Kingdom Hearts II*” es la modulación.

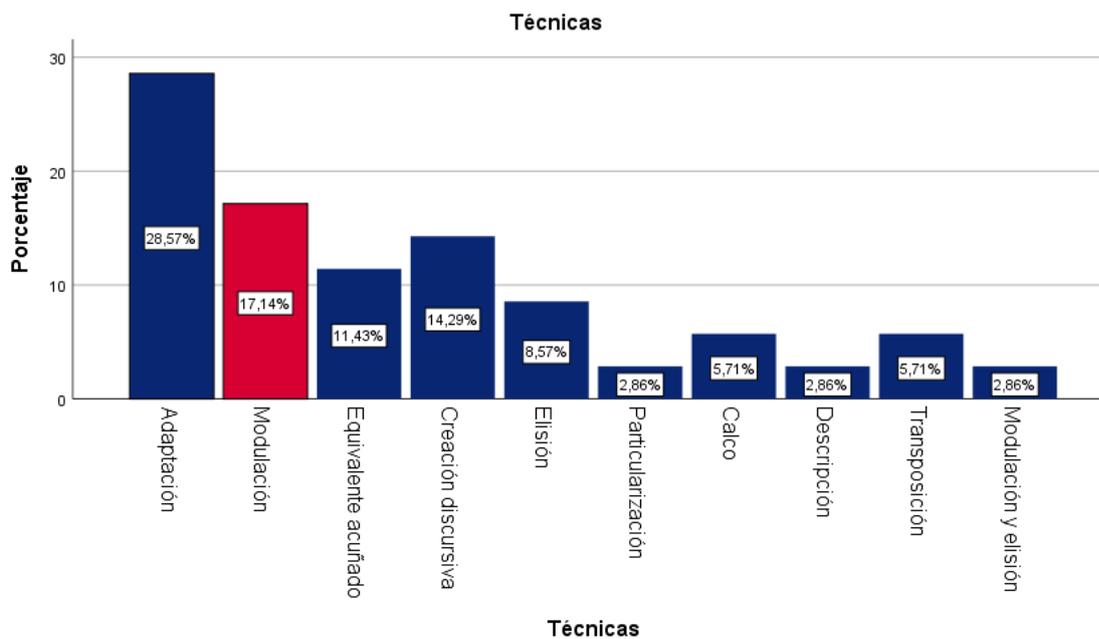
**Tabla No. 3**

**Distribución según técnicas de traducción más frecuentes en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II**

Técnicas de traducción	Frecuencia	Porcentaje
Adaptación	10	28,6
<b>Modulación</b>	<b>6</b>	<b>17,1</b>
Equivalente acuñado	4	11,4
Creación discursiva	5	14,3
Elisión	3	8,6
Particularización	1	2,9
Calco	2	5,7
Descripción	1	2,9
Transposición	2	5,7
Modulación y elisión	1	2,9
Total	35	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico 3 Distribución según técnicas de traducción más frecuentes en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II**



## Interpretación

En el gráfico 3 se muestra que la segunda técnica de traducción más empleada en el corpus fue la modulación que representó el 17,14%, Por lo tanto se comprobó la hipótesis específica 2, donde se afirmó que la segunda técnica más empleada en el doblaje al español del videojuego *Kingdom Hearts II* es la modulación.

### 2.2.3 Hipótesis específica 3

La tercera técnica de traducción que más se emplea con en el doblaje al español del “*Kingdom Hearts II*” es la creación discursiva.

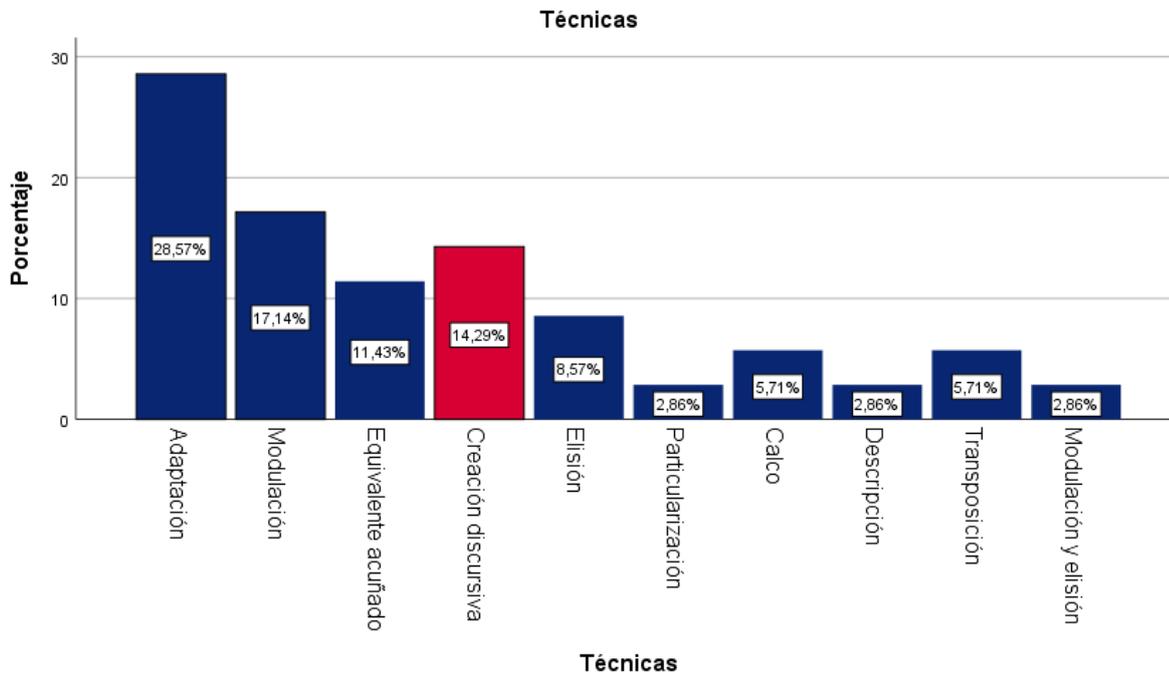
**Tabla No. 4**

**Distribución según técnicas de traducción más frecuentes en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II**

Técnicas de traducción	Frecuencia	Porcentaje
Adaptación	10	28,6
Modulación	6	17,1
Equivalente acuñado	4	11,4
<b>Creación discursiva</b>	<b>5</b>	<b>14,3</b>
Elisión	3	8,6
Particularización	1	2,9
Calco	2	5,7
Descripción	1	2,9
Transposición	2	5,7
Modulación y elisión	1	2,9
Total	35	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Gráfico 4: Distribución según técnicas de traducción más frecuentes en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II**



### Interpretación

Como se puede observar en el gráfico 4, la tercera técnica de traducción que más se empleó en el corpus fue la creación discursiva que representó el 14,29%, Por lo tanto se comprobó la hipótesis específica 3, donde se afirmó que la técnica tercera técnica más empleada en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II es la creación discursiva.

### 3. Discusión de resultados

La presente investigación tuvo como objetivo analizar las técnicas utilizadas en el doblaje al español del videojuego *Kingdom Hearts II*. Para poder comprobar las hipótesis, se optó por un estudio descriptivo donde se realizó un análisis de 35 muestras de los extractos de

diálogos del videojuego. En este trabajo de investigación se demostró que las técnicas de traducción que se emplearon en las muestras del corpus fueron la adaptación, modulación, equivalente acuñado, creación discursiva, elisión, calco, descripción, particularización y transposición. Mientras las técnicas que más se emplearon fueron la adaptación (28,57%), modulación (17,14%) y la creación discursiva (14,29%).

Méndez (2016) en su artículo “*Localización y cultura: Comprender los videojuegos como referentes culturales*”, analizó los referentes culturales empleados en la traducción de videojuegos (subtitulado y doblaje) donde concluyó que las estrategias y técnicas que se utilizan en la traducción de videojuegos son la transcripción, transliteración, adaptación, transposición, calco, préstamo, descripción, recreación léxica y elisión. En este trabajo de investigación se ha comprobado que la hipótesis general concuerda con la opinión de Méndez, ya que en el caso del videojuego *Kingdom Hearts II* las técnicas más empleadas fueron la adaptación, modulación y creación discursiva. Mientras que para Alsina y Herreros (2015) en su trabajo de grado “*La traducción audiovisual. Análisis de una serie de humor*”, afirma que las técnicas que más se utilizan en la traducción audiovisual fueron la adaptación, la elisión y la simplificación. Esta diferencia se debe a que al tratarse de una serie de humor, el traductor de la serie ha tenido que considerar los referentes culturales y expresiones humorísticas del público receptor.

En cuanto a la primera hipótesis específica, Angie Alvarado (2017) en su tesis de licenciatura “*Análisis de la traducción de las unidades fraseológicas de la versión doblada inglés-español latino de la serie Supernatural*”, concuerda que la técnica de traducción más empleada en el doblaje al español latino de la serie *Supernatural* fue la adaptación. Martínez (2016), en su trabajo de investigación “*Análisis de los referentes culturales y nombres*

*proprios en Astérix et les Normands*” también concuerda con este resultado, ya que la técnica que se empleó con más recurrente en el análisis del corpus del cómic fue la adaptación.

Sin embargo, José Luis Martí (2006) en su tesis doctoral *“Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación”* afirma que las técnicas más utilizadas para el doblaje al español de las cinco películas utilizadas como corpus fueron las modulaciones y creaciones discursivas. Concordando de esta manera con la segunda y tercera hipótesis de esta investigación. Además Escala (2016) en su tesis *“Traducción y cultura: Culturemas en el manga japonés Death Note y su traducción al español”* tuvo como resultado que la técnica de préstamo fue la más utilizada para la traducción de elementos culturales. Esto se debe a que muchos lectores de manga prefieren que la historia conserve aquellos elementos culturales propios de la cultura origen (la cultura japonesa). Por otro lado, Villalobos (2016) en su investigación *“Técnicas para la traducción de títulos de películas americanas de terror del inglés al español durante el periodo 2010 al 2016 (Julio)”* la segunda técnica más utilizada fue la adaptación. Este contraste se debe a que la mayoría de las veces los traductores solo cuentan con el título de la película a traducir más no con otros materiales. Además, se debe agregar que los títulos, más allá de ser traducidos de forma natural y precisa, lo que busca la película es vender por lo que muchos publicistas prefieren que se realice una traducción libre.

## **CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones: General y específicos**

1. Las técnicas de traducción más empleadas en el doblaje al español del videojuego “Kingdom Hearts II” fueron la adaptación, la modulación y la creación discursiva.
2. La técnica de traducción que más se empleó en el análisis del corpus de Kingdom Hearts II fue la adaptación con un porcentaje de 28,57%.
3. La técnica de modulación fue la segunda técnica de traducción más empleada en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II con un porcentaje de 17,14%.
4. La técnica de creación discursiva fue la tercera técnica de traducción más empleada en el doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II con un porcentaje de 14,29%.

## Recomendaciones

1. El mercado de los videojuegos es un mercado complejo, especialmente al momento de su elaboración. Por ello, es recomendable que el traductor cuente con el apoyo del equipo de desarrollo del juego en caso necesite un incremento de caracteres en la escena.
2. El idioma español se habla en más de 20 países en todo el mundo, cierta parte del público hispano rechaza algunas series o juegos que presentan modismos que desconocen por lo que es muy importante que el traductor pueda manejar una buena “neutralización del español”.
3. La traducción de referentes culturales puede considerarse el trabajo más importante y difícil para los traductores, por lo que es esencial que cuente con grandes conocimientos de la cultura receptora y de su propia cultura.
4. Como se había comentado en esta investigación, la industria de los videojuegos está en crecimiento. Es por ello que las traducciones de estos juegos son muy importantes, por lo que las técnicas de traducción empleadas en los videojuegos deberían ser estudiadas a fin de poder elegir la técnica apropiada para mejorar la calidad de la traducción y así permitir a los jugadores sumergirse en el mundo del personaje del juego.

## REFERENCIAS

Alama, Z (2016), *Análisis de las técnicas de traducción de títulos de películas del inglés al español en España y América*. Universidad Ricardo Palma. Lima. Perú.

Agost, Rosa. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.

Aguilar, Karla (2016), *Diferencias culturales en la traducción del doblaje de la película “Blanca Nieves y los Siete enanos” del inglés al español peninsular y al español hispanoamericano*. (Tesis de licenciatura) Universidad César Vallejo. Trujillo. Perú.

Agramunt, Víctor. (2016). *Una historia del doblaje*. Madrid. España Recuperado de:  
[http://umer.es/wp-content/uploads/2016/02/UMER-94\\_web.pdf](http://umer.es/wp-content/uploads/2016/02/UMER-94_web.pdf)

Alvarado, Angie. (2017). *Análisis de la traducción de las unidades fraseológicas de la versión doblada inglés-español latino de la serie “Supernatural”*. (Tesis de licenciatura).  
Universidad César Vallejo. Trujillo. Perú.

Alama, Z (2016). *Análisis de las técnicas de traducción de títulos de películas del inglés al español en España y América*. (Tesis de licenciatura) Universidad Ricardo Palma. Lima. Perú.

Alsina, F y Herreros, C. (2015) *La traducción audiovisual. Análisis de una serie de humor* (Tesis de grado). Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona. Recuperado de:  
[https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg\\_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA\\_1272956\\_TFGTI14-15.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA_1272956_TFGTI14-15.pdf)

Asociación española de videojuegos (s.f) “*La Asociación*”. Recuperado de:

<http://www.aevi.org.es/aevi/la-asociacion>

Belli, Simone & López, Raventós, C. (2008) “*Breve historia de los videojuegos*”. Athenea

Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

Bendezú, Brenda. (2018). “*Nivel de recepción del doblaje de películas animadas del 2016 y*

*2017 en el público infantil peruano*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo.

Lima. Perú

Benito, José. (2006). “*El mercado del videojuego: Unas cifras*”. Icono 14, Revista de

comunicación y tecnologías emergentes, 4(1), 1-11. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556595003.pdf>

Calderón, Grecia (S,f). “*Tetsuya Nomura*”. Recuperado de:

<https://www.euston96.com/tetsuya-nomura/> .

Castro, Xose (1996), “*El español neutro*”. Ponencia presentada en 1996 en Colorado Springs,

durante el Congreso anual de la ATA (Asociación estadounidense de traductores).

Recuperado de: [www.xcastro.com](http://www.xcastro.com)

Castro, Xose (1996), “*Características del traductor audiovisual*”, Recuperado de:  
<http://www.traduzir.com.br/pdf/caracteristicas-del-traductor-audiovisual.pdf>

ConceptoDefinición, (s.f) Definición de Gamer. Recuperado de:  
<https://conceptodefinicion.de/gamer/>

CCM Salud (s,f) *Sincronización labial-definición* . Recuperado de:  
<https://salud.ccm.net/faq/22942-sincronizacion-labial-definicion>

Códigos informáticos (2014), “*Códigos Informáticos*”. Recuperado de:  
<http://codigosinformaticosjonathan.blogspot.com/>

Costa, Paloma (2016) *La traducción para el doblaje de canciones de la serie La Hora de Aventura*. Recuperado de:  
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/47869/1/La\\_traducccion\\_para\\_el\\_doblaje\\_de\\_la\\_s\\_canciones\\_de\\_la\\_COSTA\\_HERNANDEZ\\_PALOMA.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/47869/1/La_traducccion_para_el_doblaje_de_la_s_canciones_de_la_COSTA_HERNANDEZ_PALOMA.pdf)

Fernandez, Salve (2017) *Grandes juegos sin Traducir*. Recuperado de:  
[https://as.com/meristation/2012/07/18/reportajes/1342598400\\_105533.html](https://as.com/meristation/2012/07/18/reportajes/1342598400_105533.html)

Galván, (2017, 10 de mayo). Artículo .*Video. ¿Qué es una imagen cinematográfica? Los cinefotógrafos tratan de explicarlo*. Recuperado de: <https://enfilme.com/notas-del-dia/video-que-es-una-imagen-cinematica-los-cinefotografos-tratan-de-explicarlo>

Garmerdic (s,f), *Definición de crossover*.. Recuperado de:

<http://www.gamerdic.es/termino/crossover>

Global Watchower (2011, 1 de marzo). Artículo. *The Localization Industry Standards*

*Association (LISA) shuts down operations*. Recuperado de:

<https://www.lingotek.com/localization-industry-standards-association-lisa-shuts-down-operations>

Coseriu, Eugene (1977): *Tradición y novedad en la ciencia del lenguaje*. España. Gredos

Editorial S.A, (Vol, 2). 35-58

Chaume, Frederic (2001): “*Los códigos de significación del lenguaje cinematográfico y su*

*incidencia en la traducción*”, Actas de las I y II Jornadas de doblaje y subtitulación de

la Universidad de Alicante. Recuperado de: [http://www.cervantesvirtual.com/obra-](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/doble-o-nada-actas-de-las-i-y-ii-jornadas-de-doblaje-y-subtitulacion-de-la-universidad-de-alicante--0/html/ff5a6b52-82b1-11df-acc7-002185ce6064_8.html)

[visor/doble-o-nada-actas-de-las-i-y-ii-jornadas-de-doblaje-y-subtitulacion-de-la-universidad-de-alicante--0/html/ff5a6b52-82b1-11df-acc7-002185ce6064\\_8.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/doble-o-nada-actas-de-las-i-y-ii-jornadas-de-doblaje-y-subtitulacion-de-la-universidad-de-alicante--0/html/ff5a6b52-82b1-11df-acc7-002185ce6064_8.html)

Cardero, Ana (1989), *Diccionario de Términos Cinematográficos usados en México*.

Universidad Autónoma de México. México D.F.

Custodio, Álvaro (1952); *Notas sobre el cine*. México. Editorial Patria.

Deslisle, Jean (2003), *La historia de la traducción: su importancia para la traductología y su*

*enseñanza mediante un programa multimedia y multilingüe*. Ikala revista de lenguaje y

cultura 8(14). Recuperado de:

<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/ikala/article/viewFile/3186/2952>

Díaz, Diana (2011) “*La traducción amateur de videojuegos al español*”. TRANS Revista de Traductología. Recuperado de: [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/69-82.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/69-82.pdf)

Domínguez, María Luisa (2017): “*Las dificultades en el doblaje del inglés al español latino de la película animada Madagascar 2 para un público infantil*”. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo. Trujillo. Perú.

Escala, Mayte (2016): “*Traducción y cultura: Culturemas en el manga japonés Death Note y su traducción al español*”(Tesis de licenciatura). Universidad de Quito. Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/12792>

Duro, et al (2001): “*La traducción para el doblaje y la subtitulación*”. Editorial Cátedra. España

Eguía, José. Contreras, Ruth. Solano, Lluís. (2013): “*Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*”. Revista de Investigación, 3ciencias. Recuperado de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

Estadísticas (s.f) , “*Videojuegos doblados por año*”. Recuperado de:

<http://www.doblajevideojuegos.es/estadisticas/juegos-ano/>

Franco, C (2013): *Pérdida de rasgos ideolectales en el doblaje al español de Pretty Little Liars*. (Tesis de licenciatura). Universidad Ricardo Palma. Lima. Perú.

García de toro, Cristina y García Isabel (2005): “*Experiencias de traducción: reflexiones desde la práctica traductora*”, Cataluña, Biblioteca de la Universitat Jaume I

Gil, María Luisa (2017): “*La localización de videojuegos hecha por aficionados: el caso de Undertale*”. (Tesis de Grado, Universidad Jaume). Recuperado de:  
[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166992/TFG\\_2016\\_Gil%20Puerto M.pdf?sequence=1](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/166992/TFG_2016_Gil%20Puerto%20M.pdf?sequence=1)

Gonzáles, Ignacio (2016): “*La localización de videojuegos japoneses al español – Análisis de las estrategias de traducción en los videojuegos de la saga Final Fantasy*”. (Tesis de Grado) .Universidad de Salamanca. Recuperado de:  
[https://www.academia.edu/28188226/La\\_localizaci%C3%B3n\\_de\\_videojuegos\\_japoneses\\_al\\_espa%C3%B1ol\\_an%C3%A1lisis\\_de\\_las\\_estrategias\\_de\\_traducci%C3%B3n\\_en\\_los\\_videojuegos\\_de\\_la\\_saga\\_Final\\_Fantasy\\_](https://www.academia.edu/28188226/La_localizaci%C3%B3n_de_videojuegos_japoneses_al_espa%C3%B1ol_an%C3%A1lisis_de_las_estrategias_de_traducci%C3%B3n_en_los_videojuegos_de_la_saga_Final_Fantasy_)

Gonzáles, Bertha (2016): “*Análisis de las técnicas de traducción recurrentes en la traducción al inglés de los Culturemas Gastronómicos presentes en las cartas de la ciudad de Cusco*”. (Tesis de licenciatura). Universidad Ricardo Palma. Lima. Perú.

González, Diana (2013); “*El doblaje en el cine: Una estrategia Mercadotécnica con historia*”.

Recuperado de: <https://www.reporteindigo.com/piensa/el-doblaje-en-el-cine-una-estrategia-mercadotecnica-con-historia/>

Hammond, A. (2012). A word of Languages Blog. *Las diferencias entre el español de América Latina y el Español de España*. Recuperado de:

<https://blog.esl-idiomas.com/blog/aprender-idiomas/las-diferencias-entre-el-espanol-de-america-latina-y-el-espanol-de-espana/>

Hurtado, Amparo (2001) *Traducción y Traductología – Introducción a la Traductología*. España .Editorial Cátedra

Isidro, Alejandro (2012). Traducción y cultura: los elementos culturales en Buchmendel de Stefan Zweig y su traducción al español. Universidad de Salamanca. Recuperado de: <https://gredos.usal.es/handle/10366/120772>

JuegosFun, (s.f) “*¿Qué es un juego RPG?*” (s.f) Recuperado de: <http://juegosfun.net/que-es-un-juego-rpg/>

Kelly, Dorothy (2002): “*Un modelo de competencia traductora: bases para el diseño curricular*”. Recuperado de: <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub1/02-Kelly.pdf>

Khayal, Ismael. Pastor, Andrea (2013) “*Localización de Videojuegos: La generación Pokémon*”. Barcelona. (Tesis de Grado) Universidad Autónoma de Barcelona

Recuperado de: <https://es.slideshare.net/ikhayal1/tfg-ismael-khayalandreapastor>

Kingdom Hearts (s.f) . “*Videos*” . Recuperado de: <https://www.kingdomhearts.com/home/es/>

Llácer, Eusebio (2004), “*Sobre la Traducción: Ideas Tradicionales y Teorías Contemporáneas*” . Recuperado de:

[https://books.google.com.pe/books?id=75RDQD7LFMEC&pg=PA181&lpg=PA181&dq=Steiner+1975+%22Traducir+significa+partir+de+lo+que+ha+estado+silenciado+hacia+lo+que%22&source=bl&ots=HaAPup5cpd&sig=ACfU3U3JD-21\\_8e4zXUkp-HisX3WZD-2hw&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiC7\\_O\\_r7rhAhWI11kKHda7DD4Q6AEwAHoECAIQAQ#v=onepage&q=Steiner%201975%20%22Traducir%20significa%20partir%20de%20lo%20que%20ha%20estado%20silenciado%20hacia%20lo%20que%22&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=75RDQD7LFMEC&pg=PA181&lpg=PA181&dq=Steiner+1975+%22Traducir+significa+partir+de+lo+que+ha+estado+silenciado+hacia+lo+que%22&source=bl&ots=HaAPup5cpd&sig=ACfU3U3JD-21_8e4zXUkp-HisX3WZD-2hw&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiC7_O_r7rhAhWI11kKHda7DD4Q6AEwAHoECAIQAQ#v=onepage&q=Steiner%201975%20%22Traducir%20significa%20partir%20de%20lo%20que%20ha%20estado%20silenciado%20hacia%20lo%20que%22&f=false)

Llorente, Pinto (2006) “*¿Qué es el español neutro?*” Cuadernos del Lazarillo: Revista literaria y cultural, vol. 31, p. 77-81. Recuperado de:

[https://gedos.usal.es/jspui/bitstream/10366/121976/3/DLE\\_LlorentePinto\\_Que\\_es\\_espanol\\_neutro.pdf](https://gedos.usal.es/jspui/bitstream/10366/121976/3/DLE_LlorentePinto_Que_es_espanol_neutro.pdf)

Martí, José (2006), “*Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación*” (Tesis doctoral). Universidad Jaume. Recuperado de:

<https://www.tesisenred.net/handle/10803/10568>

Martínez, Lydia (2016), en su investigación “*Análisis de los referentes culturales y nombres propios en Astérix et les Normands* (Tesis de grado). Universidad Jaume. España.

Recuperado de:

[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/161626/TFG\\_Marti%CC%81nez%20Perea%2c%20Lydia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/161626/TFG_Marti%CC%81nez%20Perea%2c%20Lydia.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Martínez, Juan (2004), *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de los Simpson*. (Tesis doctoral). Universidad Jaume. España.

Mayoral, Roberto. “*Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual*”. Universidad de Granada. España. Recuperado de: [http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Campos\\_TAV.pdf](http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Campos_TAV.pdf)

Méndez, Ramón (2012), *Traducción y para traducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia*. (Tesis doctoral). Universidad de Vigo. España.

Méndez, Ramón (2016), “*Localización y Cultura: Comprender los Videojuegos como Referentes Culturales*” Universidad de Vigo. Recuperado de: <http://www.entreculturas.uma.es/n7yn8pdf/articulo35.pdf>

Méndez, Ramón (2015), “*Doblaje y Videojuegos: La incidencia de la industria del cine en un nuevo sector de ocio*”. Alicante. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/doblaje-y-videojuegos-la-incidencia-de-la-industria-del-cine-en-un-nuevo-sector-de-ocio/>

Muñoz, Andrea (2016) *Análisis de las técnicas de traducción utilizadas por José Miguel Pallarés en la traducción de la novela Twilight del inglés al español*. Universidad Ricardo Palma. Lima. Perú.

Nida, Eugene (1954) *Towards a Science of Translating: With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Recuperado de:

[https://books.google.com.pe/books?id=YskUAAAIAAJ&printsec=frontcover&hl=es  
&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=YskUAAAIAAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Nida, Eugene y Taber Charles (1974) “*La Traducción: Teoría y Práctica*. Recuperado de:

[https://books.google.es/books?id=zmsvyRw7erYC&printsec=frontcover#v=onepage&q  
&f=false](https://books.google.es/books?id=zmsvyRw7erYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false)

Nord, C.(1997) “*Translating as a Purposeful Activity. Functionalist Approaches*” Explained,  
Manchester, St. Jerome Publishing.

[www.journal.teflin.org/index.php/journal/article/download/65/254](http://www.journal.teflin.org/index.php/journal/article/download/65/254)

Pérez, Lucía (2010). *La Localización de Videojuegos (inglés-español): Aspectos Técnicos, Metodológicos y Profesionales* (Tesis doctoral). Universidad de Málaga. Málaga, España.

Pinillos, B (2018). *Eufemismos en el doblaje al español de dos películas cómicas norteamericanas* (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo. Lima.Perú.

Sadoul Georges (1952) *El Cine, su Historia y su Técnica*. Fondo de Cultura Económica.  
Universidad de Pensilvania. Estados Unidos.

Salvador, Najjar (1998) *Historia del doblaje - Material de enseñanza*. México. Recuperado de:  
<http://www.salvadornajjar.com/>

San Simón, Jaime (2019). La historia completa de Kingdom Hearts. Artículo, Recuperado de:

[https://www.eurogamer.es/articles/la-historia-completa-de-kingdom-hearts-hasta-la-fecha-articulo\\_3](https://www.eurogamer.es/articles/la-historia-completa-de-kingdom-hearts-hasta-la-fecha-articulo_3)

San Simón, Jaime (2019). La historia completa de Kingdom Hearts – Kingdom Hearts II.

Artículo, Recuperado de: [https://www.eurogamer.es/articles/la-historia-completa-de-kingdom-hearts-hasta-la-fecha-articulo\\_3?page=4](https://www.eurogamer.es/articles/la-historia-completa-de-kingdom-hearts-hasta-la-fecha-articulo_3?page=4)

Santoyo, Julio César (1987). *Teoría y crítica de la traducción: Antología*. Bellaterra:

Universidad Autónoma de Barcelona.

Serra, Eduardo (2018) *El consumo en videojuegos en España influye en su economía*.

Recuperado de: <https://thegamersports.mundodeportivo.com/noticias-industria-esports/consumo-en-videojuegos-espana-influye-economia/>

Soltero, Margarita (1995) “*Reflexiones sobre la historia de la traducción*”

Recuperado de: [https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros\\_v/55\\_soltero.pdf](https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros_v/55_soltero.pdf)

Steiner, George (1975) “*After Babel*”, Oxford Paperbacks. Oxford.. Recuperado de:

[https://archive.org/stream/SteinerGeorge\\_201504/Steiner%20George%20-%20After%20Babel%20%28Oxford%201975%29\\_djvu.txt](https://archive.org/stream/SteinerGeorge_201504/Steiner%20George%20-%20After%20Babel%20%28Oxford%201975%29_djvu.txt)

Suarez, Alejandro (2008, 8 de setiembre), *Doblaje español VS Doblaje latino* [Publicación en un foro online]. Mensaje publicado en:

<http://nuestrodoblaje.blogspot.com/2008/06/doblaje-espaol-vs-doblaje-latino.html>

Soriano, Marta (2007) *Diccionario Teléfiro: Crossover*. Recuperado de:

<https://www.espinof.com/diccionario-cine-television/diccionario-telefilo-crossover>

Valera, ramón (2011). *¿Voces originales o dobladas?* . Recuperado de:

<https://vandal.elespanol.com/laopiniondeljugon/voces-originales-o-dobladas>

Vázquez-ayora, G. (1977). *“Introducción a la traductología: curso básico de traducción”*.

Washington D.C.: Georgetown University Press.

Vernet, Xavier (2015). *Dificultades en la traducción de videojuegos: Final Fantasy VII y su localización oficial* (Tesis de Grado). Universidad Autónoma de Barcelona. España.

Villagrasa, Daniel (2019, 16 de enero): *“Guía para Novatos: Resumen de la saga Kingdom Hearts”* . Recuperado de: <https://www.somosxbox.com/guia-para-novatos-resumen-de-la-saga-kingdom-hearts/806287>

Villalobos, Jeff (2016). *Técnicas para la traducción de títulos de películas americanas de terror del inglés al español durante el periodo 2010 al 2016 (Julio)* (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo. Trujillo .Perú.

Vives, Joana (2013). *Análisis de la traducción para el doblaje de los referentes culturales, en España e Hispanoamérica, en películas infantiles: el caso de Madagascar* (Tesis de Grado). Universidad de Vic. España.

Yuste, José (2015): “*Paratraducción: la traducción de los márgenes, al margen de la traducción*”. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/delta/v31nspe/1678-460X-delta-31-spe-00317.pdf>

## **ANEXOS**

**Anexo No. 1: FICHA DE RECOLECCIÓN DE DATOS.**

*“Análisis de las técnicas de traducción del doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II”*

Objetivo General: Identificar las técnicas de traducción empleadas en el doblaje al español del videojuego “Kingdom Hearts II”.

<b>Videojuego: Kingdom Hearts II</b>		<b>Ficha No.:</b>
Capítulo:		
Extractos del diálogo		
<b>Versión en inglés</b>	<b>Versión en español</b>	
<b>Técnicas de traducción</b>		
<b>Análisis y comentario</b>		
<b>Propuesta de traducción</b>		

## Anexo 2: Validación del instrumento

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del evaluador:  
 1.2 Cargo o institución donde labora:  
 1.3 Nombre del instrumento:  
 1.4 Autor del instrumento:

Villanelo Nina Payton, María  
 URP

#### Aspectos de validación

Indicador	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado					✓
2. Objetividad	Representa a los objetivos propuestos					✓
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia					✓
4. Organización	Existe una organización lógica					✓
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cualidad y cantidad					✓
6. Intencionalidad	Recoge información de capacidades de relación de ideas, inferencia y síntesis					✓
7. Consistencia	Basado en el marco teórico de estudio					✓
8. Coherencia	Entre índices e indicadores					✓
9. Metodología	La estrategia de evaluación responde a los objetivos propuestos					✓

II. Promedio de valoración.....

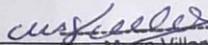
III. Opinión de Aplicabilidad

- El instrumento debe ser aplicado tal como está elaborado  
 El instrumento debe ser mejorado antes de aplicarlo

Observaciones:

Lima  UNIVERSIDAD RICARDO PALMA  
 mayo 2019

Esther Alicia Oliveros Bustamante  
 TRADUCTORA - INTERPRETE

  
 Dra. María Villanelo N.  
 Firma del experto  
 Profesor del Curso

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del evaluador: *Oliveros Bustamante, Esther Alicia*  
 1.2 Cargo o institución donde labora: *URP*  
 1.3 Nombre del instrumento:  
 1.4 Autor del instrumento:

Aspectos de validación

Indicador	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado					/
2. Objetividad	Representa a los objetivos propuestos					/
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia					/
4. Organización	Existe una organización lógica					/
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cualidad y cantidad					/
6. Intencionalidad	Recoge información de capacidades de relación de ideas, inferencia y síntesis					/
7. Consistencia	Basado en el marco teórico de estudio					/
8. Coherencia	Entre índices e indicadores					/
9. Metodología	La estrategia de evaluación responde a los objetivos propuestos					/

II. Promedio de valoración.....

III. Opinión de Aplicabilidad

- El instrumento debe ser aplicado tal como está elaborado  
 El instrumento debe ser mejorado antes de aplicarlo

Observaciones:


**UNIVERSIDAD RICARDO PALMA**  
 Lima ..... 2019

Esther Alicia Oliveros Bustamante  
 TRADUCTORA - INTERPRETE

Firma del experto

### Anexo 3: Muestras validadas

No.	Versión Original	Versión Traducida	Técnica utilizada	Técnica propuesta	Propuesta de traducción	Comentario
1	Hayner: What really bugs me is that he's goin' around tellin' everybody we're the thieves! Now the whole town and their mothers are treating us like the Klepto Club!	Hayner: Lo que de verdad me fastidia, es que va por ahí diciéndole a todo el mundo que somos los ladrones. Y ahora todos nos tratan como si fuéramos unos mangantes	Adaptación	Elisión, modulación	Hayner: Lo que de verdad me molesta, es que va por ahí diciéndole a todo el mundo que somos los ladrones. Y <b>ahora todos nos tratan como si lo fuéramos</b>	En este contexto "Klepto Club" se refiere al término en inglés "kleptomaniac"; sin embargo, el traductor al español decidió traducirlo como "mangante", un término coloquial utilizado en España para referirse a los ladrones.
2	Roxas: Uh...well... We could find the real thieves. That would set the record straight	Roxas: Ehh pues.. ¿Y si buscamos a los verdaderos ladrones? Eso aclararía las cosas	Modulación	Modulación	Roxas: Ehh pues.. Podemos buscar a los verdaderos ladrones y <b>así aclarar las cosas</b>	"Set the record straight" es una expresión utilizada en inglés para aclarar algunas situaciones. El traductor utilizó una modulación para conseguir el mismo sentido al español.
3	Roxas: First, we gotta clear our names. Once we find the real culprit, everyone will get off our backs	Roxas: Primero tenemos que limpiar nuestro nombre. Cuando encontremos al verdadero culpable, <b>todo el mundo nos dejará en paz</b>	Equivalente acuñado	Equivalente acuñado	Roxas: Primero tenemos que limpiar nuestro nombre. Cuando encontremos al verdadero culpable, <b>todos nos dejarán tranquilos.</b>	"Off someone back" es una expresión utilizada en inglés para referirse a que alguien o algo ya no lo está fastidiando. El traductor utilizó una equivalencia para conseguir el mismo sentido al realizar la traducción al español.
4	Fuu: Thieves	Fuu: Los cacos.	Adaptación	Traducción literal	Fuu: Los ladrones	Se tradujo por un coloquialismo de España para referirse a los ladrones. A pesar que conserva el sentido, el videojuego también está dirigido al público latinoamericano que desconoce de los modismos utilizados en dicho país
5	Rai: That was low, y'know!	Rai: ¡Sois de lo peor, vale!	Creación discursiva	Equivalente acuñado	Rai: ¡Eso fue terrible! ¿sabes?	La expresión en inglés es "that's low" que significa "algo no estuvo bien". En esta escena, la versión en inglés se refería al robo de las fotografías por los protagonistas; sin embargo, se realizó una traducción con un calificativo para los personajes.
6	Seifer: Nice comeback there, blonde	Seifer: Eres todo un orador, rubito	Creación discursiva	Descripción	Seifer: Buena respuesta, chico rubio	La palabra "comeback" en este contexto tiene sentido de réplica, por lo que el traductor prefirió utilizar la creación discursiva para formular la respuesta.
7	Hayner: What'd you say!?	Rai: ¿Y tú de que vas?	Modulación	Traducción literal	Rai: ¿Qué has dicho?	En este contexto, la traducción "¿Y tú de que vas?", es muy utilizada en España pero es incomprendible para el público latinoamericano por lo que se propone una traducción literal para evitar este problema.
8	Rai: Yeah! You're the only ones who would take it, y'know?	Rai: Nada más que vosotros seríais capaces de robarla	Elisión	Modulación	Rai: ¡Exacto! ¡Sólo ustedes podrían robarla!, ¿saben?	Se propone conservar el "y'know", ya que es la muletilla del personaje.

9	So what did you do? Burn it? Ha, not that we need some --- --- to prove that you're losers	¿Qué habéis hecho? ¿Quemarla? ¡Ja! No necesitamos una ___ para demostrar que sois unos <b>pringados</b>	Adaptación	Traducción literal	¿Qué hicieron? ¿Quemarla? ¡Ja! No necesitamos una ___ para demostrar que son unos perdedores	La técnica que se utilizó para traducir la palabra "losers" fue la adaptación. Una palabra muy coloquial española que el público hispanoamericano no entendería.
10	Seifer: Come on... quit playin' around and fight!	Seifer: ¡Venga! ¡Deja de hacer el tonto y pelea!	Modulación	traducción literal	Seifer: ¡Vamos! ¡Deja los juegos y pelea!	Se ha optado por realizar una traducción literal. <i>Kingdom Hearts</i> es muy popular con los niños por lo que es necesario evitar algunas palabras que no sean apropiadas para cierto sector de la audiencia.
11	Rai: Seifer's not feelin' so hot, y'know!	Rai: Es que Saifer no está muy en forma	Modulación, elisión	Modulación	Rai: Saifer no se está sintiendo bien, ¿sabes?	El traductor omitió la muletilla que utiliza Ray "y'know!". Sin embargo, es muy importante mantener la personalidad del personaje por lo que se ha decidido conservarla.
12	????: We have come for you, my liege.	???: Hemos venido por vos, mi señor	Particularización	Traducción literal	???: Hemos venido por <b>usted</b> , mi señor	En la traducción al español, el traductor optó por realizar una particularización de la palabra "you" por "vos", ya que es un pronombre que se utiliza en situaciones muy formales.
13	DiZ: It's the fate of a <b>Nobody</b>	DiZ: Es el destino de un <b>incorpóreo</b> .	Equivalente acuñado	Préstamo	DiZ: Es el destino de un <b>nobody</b> .	Se optó por proponer el préstamo, ya que muchos jugadores optan por la versión al inglés y al japonés al momento de jugarlo.
14	Olette: You look happy, Roxas. Roxas: <b>Do not</b> .	Olette: Pareces contento, Roxas. Roxas: ¡Qué va!	Modulación	Modulación	Olette: Pareces contento, Roxas. Roxas: <b>Para nada</b>	En este contexto la expresión "do not" expresa una negación contundente de lo que afirma el personaje de Olette
15	Leon: The <b>Heartless</b> have great fear of the Keyblade	Leon: Los <b>sincorazón</b> temen a la llave espada	Calco	Préstamo	Leon: Los <b>heartless</b> temen a la llave espada	Se optó por proponer el préstamo, ya que muchos jugadores optan por la versión al inglés y al japonés al momento de jugarlo.
16	Hayner: Man, today's turning out to be a drag	Hayner: ¡Tío, menudo rollazo del día!	Equivalente acuñado	adaptación, modulación	Hayner: ¡Cielos, hoy ha sido muy pesado!	El traductor prefirió utilizar ciertos modismos típicos de España por lo que esto no permite una buena comprensión por parte del público hispanoamericano.
17	Hayner: Why would anyone wanna steal a <b>bonehead</b> like Roxas?	Hayner: ¿Para qué querría alguien a un <b>ceporro</b> como Roxas?	Equivalente acuñado	adaptación	Hayner: ¿Para qué querría alguien a un <b>tontín</b> como Roxas?	"Bonehead" es un coloquialismo en inglés que fue traducido como "ceporro"; una palabra coloquial de España que no es utilizada ni comprendida en Latinoamérica.

18	Hayner: Why would anyone wanna steal a bonehead like Roxas? Roxas: Oh, thanks	Hayner: ¿Para qué querría alguien a un ceporro como Roxas? Roxas: Ya te vale	Modulación	Variación	Hayner: ¿Para qué querría alguien a un tontin como Roxas? Roxas: Pues...MUCHAS GRACIAS	La versión en inglés muestra una respuesta sarcástica del personaje. La versión en español fue traducida como "Ya te vale", modismo que solo el público español puede entender. En la propuesta de traducción, se ha optado por utilizar el sarcasmo.
19	Hayner: And why do we go to the beach? Because we haven't gone once this entire vacation! Blue seas! Blue skies! Let's just get on the train and go!	Hayner: ¿Y por qué a la playa? Porque... ¡No hemos ido ni una vez en todas las vacaciones! El mar azul, el cielo azul... Pillamos un tren y nos vamos	Adaptación	Modulación	Hayner: ¿Y por qué a la playa? Porque... ¡No hemos ido ni una vez en todas las vacaciones! El mar azul, el cielo azul... Tomamos un tren y nos vamos	"Pillar un tren" es una expresión utilizada en España y no brinda una naturalidad para el público latinoamericano.
20	Hayner: No? Aw, c'mon!	Hayner: ¿Eehh? ¿No quereis?	Creación discursiva	Traducción literal	Hayner: ¿No? ¡Aw! ¡Vamos!	Se propone la traducción literal para conservar el sentido.
21	Roxas: Maybe you forgot, but we're broke	Roxas: ¿Has olvidado que no tenemos pasta?	Adaptación	Modulación	Roxas: ¿Has olvidado que no tenemos dinero?	"Tener pasta" es un modismo español que causa incomprensión en el público latinoamericano, por lo que se propone una modulación.
22	Olette: Tada! 5000 munny!	Olette: Ta-chán! 5000 platines!	Adaptación	Préstamo	Olette: Ta-chán! 5000 munny!	El "munny" es la moneda del mundo de Kingdom Hearts. Es por ello, que se ha preferido dejar su denominación.
23	Hayner: What are you talking about? There was no guy	Hayner: ¿De qué estás hablando? No había ningún tío	Adaptación	Traducción literal	Hayner: ¿De qué estás hablando? No había ningún chico.	La palabra "tío" es muy utilizada en España para referirse a personas jóvenes de sexo masculino, por lo que para realizar una traducción más natural se ha propuesto traducir "guy" como "chico".
24	Riku: Or are you too cool to play them now that you have the Keyblade?	Riku: ¿O ya no juegas ahora que eres el héroe de la llave espada?	Calco	Préstamo	Riku: ¿O eres demasiado bueno en batalla ahora que tienes la keyblade?	Se optó por proponer el préstamo, ya que muchos jugadores optan por la versión al inglés y al japonés al momento de jugarlo.
25	Olette: Hey, you wanna come with us?	Olette: ¡Eh! ¿Quisieras venirte?	Modulación	Traducción literal	Olette: Oye, ¿quisieras venir con nosotros?	La traducción al español no expresa naturalidad, por lo que se propone una traducción literal.
26	?????: Say no more, Naminé	?????: Controla tu lengua, Naminé	Creación discursiva	Modulación	?????: Ya basta, Naminé	Para dar mayor énfasis a la escena, el traductor prefirió realizar una traducción libre
27	Roxas: Not good	Roxas: ¡Qué chungo!	Adaptación	Modulación	Roxas: Esto es malo	"Chungo" es una palabra coloquial que se utiliza en España para referirse a algo que tiene mal aspecto o que anda mal. Esta palabra es incomprensible para el resto del público latinoamericano por lo que se propone una modulación.

28	Fuu: Cakewalk.	Fuu: Pan comido	Adaptación	Modulación	Fuu: Pan comido	Se ha optado por mantener la misma traducción ya que expresa la facilidad que tuvo el personaje para derrotar a los enemigos.
29	Pence: So...you hung out with Seifer's gang today?	Pence: Así que... ¿has estado con la pandilla de Seifer?	Elisión	Traducción literal	Pence: Así que... ¿hoy saliste con la pandilla de Seifer?	En la traducción al español se ha utilizado la técnica de omisión.
30	Roxas: We could get those pretzels and...	Roxas: Podríamos comprar unas galletitas saladas y...	Descripción	Generalización	Roxas: Podríamos comprar unas galletas...	No todo el público comprende qué son los pretzels, por lo que se prefiere una descripción de estas galletas.
31	DiZ: It doesn't matter. As long as Naminé accomplishes her goal we needn't worry about what befalls Roxas	DiZ: No importa. Mientras Naminé cumpla su objetivo no tendremos que preocuparnos por lo que ocurra a Roxas	Transposición	Traducción literal	DiZ: No importa. Mientras Naminé cumpla su objetivo no necesitamos preocuparnos por lo que le ocurra a Roxas	Se ha optado por utilizar la traducción literal y se ha añadido el pronombre "le", que fue omitido en la traducción al español.
32	Hayner: You need to learn to let that stuff go!	Hayner: Aprende a olvidar esos rollos	Creación discursiva	Modulación	Hayner: Necesitas aprender a superarlo	El traductor prefirió usar una traducción libre. Se propone para poder abarcar todo el sentido.
33	Hayner: Wait, what am I sorry for?	Hayner: Espera, ¿por qué iba a sentirlo?	Transposición	Modulación	Hayner: Espera, ¿por qué me disculpo?	Se ha optado por mantener la técnica de transposición para expresar el mismo sentido.
34	Goofy: Gawrsh, is that all that's left of the worlds taken by the Heartless?	Goofy: Caray, ¿así quedan los mundos invadidos por los sincorazón?	adaptación	Préstamo	Goofy: Gawrsh, ¿así quedan los mundos invadidos por los sincorazón?	"Gawrsh" es una expresión utilizada por el personaje Goofy para expresar sorpresa y risas. Es por ello, que se ha decidido mantenerlo para conservar el comportamiento del personaje.
35	Ansem: You see, darkness is the heart's true essence	Ansem: La oscuridad es la verdadera esencia del corazón	Elisión	Traducción literal	Ansem: Verás... La oscuridad es la verdadera esencia del corazón	En la traducción al español se ha omitido la traducción para "you see"; sin embargo, en la propuesta se ha decidido traducirlo pues la escena expresa un recuerdo por lo que se necesita añadir detalles.



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

Esther Alcide Olivero Bustamante  
TRADUCTORA - INTERPRETE