



LA TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS:

ANÁLISIS DE *OVERWATCH*

TRABAJO DE FIN DE GRADO

DEPARTAMENTO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN, FACULTAD DE CHS

Autor: Eduardo Ozores Díez

Directora: Prof.^ª Dr. ^ª Blanca Hernández Pardo

27 de abril de 2018

Contenido

Contenido.....	2
1. Introducción.....	3
1.1. El Juego: interés y objetivos.....	4
2. Estado de la cuestión.....	7
2.1. Los videojuegos y la traducción audiovisual.....	7
2.2. El caso de <i>Overwatch</i>	10
2.3. Investigaciones relacionadas.....	10
3. Marco teórico.....	15
3.1. ¿Qué es un videojuego?.....	15
3.2. Géneros.....	16
3.3. Internacionalización, localización y traducción.....	19
3.3.1. Internacionalización.....	19
3.3.2. Localización y traducción.....	19
3.4. Traducción de referencias culturales.....	22
3.5. Traducción de variedades dialécticas y de registros.....	24
3.6. Traducción de nombres y términos en una obra de ficción.....	26
4. Metodología.....	28
4.1. ¿Qué se va a analizar?.....	28
4.2. Método.....	28
5. Análisis traductológico inglés-español de <i>Overwatch</i>	30
5.1. Análisis de referencias culturales.....	30
5.2. Adaptación de dialectos y acentos.....	32
5.3. Análisis de la traducción de nombres y de términos.....	35
5.3.1. Nombres de personajes.....	35
5.3.2. Otros términos.....	37
6. Conclusiones y propuestas.....	40
7. Bibliografía.....	43

1. Introducción

En las últimas décadas la tecnología ha ido avanzando a un ritmo completamente frenético; con grandes logros en cuestiones de comunicación, transporte, energía, material y, por su puesto, entretenimiento. El mercado audiovisual en concreto, aunque relativamente joven, no ha parado de evolucionar desde su nacimiento: en el apartado técnico nos presenta cada vez mejor calidad de imagen y sonido, películas de animación hechas 100% por ordenador y efectos especiales más refinados y espectaculares; pero no solo eso, también innova en la forma de presentar el contenido, con nuevos productos que llegan a interactuar con el consumidor. Es el caso de los videojuegos, una forma de entretenimiento en la que los usuarios ya no se limitan a mirar sucesiones de fotogramas en la pantalla, sino que se vuelven elementos activos dentro de la experiencia.

Los videojuegos se han establecido en los últimos años como un medio de entretenimiento consolidado que ha llegado incluso a disputarse el título de arte. Comenzaron en la década de los 40, tras la segunda guerra mundial, con los primeros superordenadores programables como el ENIAC. Tal es la necesidad del ser humano por entretenerse que estos juegos acabaron siendo de las primeras características implementadas en ordenadores, con el ajedrez como uno de los primeros intentos.

No fue hasta la década de los 60 cuando los videojuegos como tal empezaron a desarrollarse y a comercializarse. Empezando con el clásico *Pong* de *Atari*, en el que dos jugadores trataban de colar una pelota en la zona del rival utilizando tan solo una barra blanca que se usaba para reflejar la bola, pasando por grandes clásicos de Nintendo como Mario o Zelda (tan mundialmente conocidos que no necesitan presentación), y llegando a la actualidad con una gran variedad de géneros con los que clasificarlos y decenas de miles de títulos a lo largo de los años.

Como cualquier producto con interés comercial, los videojuegos están sujetos a la globalización, lo que supone un inevitable proceso de localización para adaptar el contenido a las distintas regiones en las que se quiera poner a la venta. En el caso de los videojuegos, aparecen problemas técnicos con los cambios de formato que existen

entre las diferentes regiones. Además, estos productos contienen típicamente una gran cantidad de texto tanto dentro como fuera del mismo juego; texto que necesitará pasar por un proceso de traducción si se quiere introducir el producto original a otra cultura diferente de la del país de desarrollo. La cantidad de contenido que requiere de adaptación puede incluso llegar a ser (siempre dependiendo del tipo de juego) más grande en volumen que la de cualquier otro tipo de producto audiovisual. Si bien es cierto que no todos los videojuegos se traducen a todas las lenguas (normalmente cuando no se hace es por problemas presupuestarios), sí que sucede con aquellos proyectos ambiciosos que pretendan conseguir el mayor número posible de ventas. La traducción de un videojuego se establece así como parte fundamental a tener en cuenta durante el proceso de localización.

En este trabajo de fin de grado pretendemos dar una vista de pájaro al proceso de traducción de un videojuego moderno: *Overwatch*, desarrollado originalmente en inglés, ampliamente internacionalizado y con un gran número de traducciones a distintos idiomas. Estudiaremos la traducción al español, centrándonos sobre todo en lo relacionado al doblaje y las líneas de diálogo.

1.1. El Juego: interés y objetivos

Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016) será nuestro referente en este trabajo para estudiar y analizar el proceso de traducción de un videojuego moderno. Se trata de un juego multijugador online, catalogado como género *shooter* (o juego de disparos) en primera persona que se lanzó al público general el 24 de mayo de 2016 para PC, Xbox One y PlayStation 4. El título tuvo un éxito mundial instantáneo, con más de 10 millones de copias vendidas en tan solo un día y 35 millones de usuarios registrados actualmente.

Los *shooter* suelen tener un modo de juego o «*gameplay*» muy simplista y reducido. Sea cooperativo contra una inteligencia artificial (los jugadores unen sus fuerzas para derrotar a una IA) o *Player vs Player* (también llamado *PvP*; un modo de juego en el que los usuarios compiten entre ellos), entre los objetivos más comunes que suelen aparecer en este tipo de juego se encuentran entre otros: dominación por

equipos (en el cual se debe competir por mantener el control de un punto), buscar y destruir (donde un equipo ha de proteger una carga mientras que el otro tiene que destruirla), carrera de armas (modo en el cual por cada eliminación se cambia el tipo de arma, normalmente con una versión cada vez más inferior de la misma), escolta (en el cual hay que asegurarse de que una carga llegue del punto a al punto b) y capturar la bandera (el propósito de esta modalidad sería infiltrarse en el equipo enemigo para recuperar una bandera y llevarla hasta la base amiga).

La naturaleza de estos modos de juego hace que la cantidad de texto que aparece en pantalla sea escasa: los personajes no suelen tener muchos diálogos y el jugador necesita de pocas instrucciones escritas para entender la mecánica de juego. Si bien estos juegos pueden tener algún tipo de campaña (modo de juego para un solo jugador en el que el *gameplay* viene acompañado con una historia de fondo), esta no tiende a ser de larga duración y cuenta poco volumen de texto que además no suele presentar demasiada dificultad en lo que a traducción creativa se refiere.

Así pues, no podemos comparar el reto que supone traducir los *shooters* con otros juegos como pueden ser los RPG (*Rol Playing Game*: en los que el usuario toma el papel de uno o varios personajes en una historia amplia que define la experiencia), que en la mayoría de los casos cuentan con textos mucho más extensos y de carácter literario. Aun así, *Overwatch* posee unas características especiales que lo diferencia ligeramente de los demás videojuegos *shooters* en lo que a traducción se refiere.

Mientras que la mayoría de los juegos de este tipo cuenta con un personaje genérico que todos los usuarios utilizan durante las partidas, *Overwatch* posee un elenco de 27 personajes diferenciados con peculiaridades completamente diferentes entre ellos, así como distintos tipos de habilidades, fortalezas y maneras de contribuir al equipo. Y es que el *gameplay* de *Overwatch* se inspira en los juegos MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), en los cuales se lucha conjuntamente para alcanzar un objetivo y cada jugador controla a un único personaje de habilidades exclusivas que cumple una función específica dentro de un equipo. De manera similar, en *Overwatch* contamos con los roles de apoyo, ataque, defensa y tanque en los cuales están agrupados todos los «héroes», cada uno de ellos con habilidades personales e intransferibles.

Estas particularidades únicas de cada personaje suponen un reto adicional a la hora de traducir, pues muchas veces se hace uso de creación de nombres propios originales para denominar sus armas, habilidades y características; que además pueden incluir términos de ciencia ficción, neologismos y juegos de palabras.

No solo eso sino que, además, cada uno de estos personajes posee una historia propia en el universo del juego. Esta parte narrativa, repartida entre varios cortos animados, cómics y novelas visuales, se ve transmitida dentro la experiencia del juego en forma de numerosas líneas de diálogo e interacciones. Cabe mencionar que estos personajes han sido caracterizados con diferentes nacionalidades, registros idiomáticos y dialectos; aspectos muy interesantes a la hora de estudiar los enfoques de traducción utilizados.

Todas estas características convierten a *Overwatch* en un producto cuya traducción merece la pena estudiar, pues no solo presenta algunas de las dificultades más usuales en lo que a traducción literaria y audiovisual se refiere. Además, nos permite contextualizar un campo relativamente nuevo y pendiente por explorar como es la traducción de *software* interactivo de entretenimiento (es decir, el mundo de los videojuegos).

2. Estado de la cuestión

Antes si quiera de estudiar la teoría que nos llevará al análisis elaborado más adelante, debemos enmarcar el presente trabajo mediante la presentación de los estudios y conclusiones relacionados con la traducción de videojuegos. Para ello es necesario empezar con una contextualización básica que nos defina las características principales de esta modalidad, además de presentar un pequeño repertorio de las investigaciones ya llevadas a cabo.

2.1. Los videojuegos y la traducción audiovisual

En primera instancia, podemos catalogar los videojuegos como otro producto de consumo audiovisual, razón por la cual se tiende a incluirlos en este tipo de especialidad en traducción. Sin embargo, lejos de tratarse de una película, serie o corto, los videojuegos cuentan con peculiaridades únicas con respecto a la traducción audiovisual que podrían enmarcarlos en una especialidad independiente de la misma.

Debemos por lo tanto definir el concepto de traducción audiovisual, explicar sus características y delimitar su alcance de tal manera que nos permita determinar si los videojuegos pueden o no entrar en dicha categoría. Esta supondría la primera pregunta que se debe responder si pretendemos realizar algún tipo de estudio sobre la traducción de *Overwatch*.

Hurtado (2016) define la traducción audiovisual como la modalidad de traducción encargada del cine, la televisión, el vídeo, o de textos audiovisuales de cualquier índole en diversas modalidades: Voces superpuestas, doblaje, subtitulación e interpretación simultánea de películas. Además, podemos añadir que esta especialidad exige del profesional unos conocimientos particulares, no tan solo por el campo temático (es decir, el contenido) sino por las limitaciones y las técnicas que se utilizan y que condicionan la traducción (Agost y Hurtado, 1996).

Si bien la anterior explicación nos delimita de manera clara el alcance de esta modalidad de traducción, no resulta suficientemente exhaustiva a la hora de describir sus características particulares.

Para empezar a hacernos una idea de lo que supone hablar de traducción audiovisual, debemos antes mencionar el hecho de que no existe un consenso sobre si esta modalidad debe considerarse una instancia de traducción especializada como pueden ser la jurídica, la literaria o la técnica o si, por el contrario, debe englobarse dentro de una categoría propia al mismo nivel que la traducción oral (normalmente conocida como «interpretación») o escrita.

De acuerdo con lo anteriormente indicado, según nos explica Martínez (2004):

La traducción audiovisual se ocupa de un tipo de texto determinado y presenta una serie de características propias que la definen como una actividad traductora y un ámbito de estudio de pleno derecho frente a la traducción oral (a la que preferimos llamar interpretación) o la escrita. (p. 18)

Continuando con el hilo de la idea anterior, resulta posible afirmar que en cualquier producto audiovisual encontraremos tanto elementos escritos como orales. Es cierto que las traducciones normalmente se realizan en papel, redactadas para ser leídas como un guion; sin embargo, también es verdad que el fin último de estas traducciones (salvo en el caso de la subtitulación y, precisamente, de algunos videojuegos) es ser interpretadas en voz alta y frente a un público.

Si tenemos en cuenta esta peculiaridad, la definición que nos ofrecen Kelly (2000) es posiblemente más completa:

Una modalidad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia, que, como su nombre indica, aportan información (traducible) a través de dos canales distintos y simultáneos: el canal auditivo (las vibraciones acústicas a través de las cuales recibimos palabras, información paralingüística, la banda sonora y los efectos especiales) y el [canal] visual (las ondas luminosas a través de las que recibimos imágenes, pero también carteles o rótulos con información verbal). (p. 47)

Con esto recogemos la presencia simultánea de dos canales como una de las características esenciales de la traducción audiovisual, pero esta no conforma la única. Otro rasgo de gran importancia en este tipo de traducción es la presencia de otras figuras además del traductor que intervienen en la traducción del producto (como se cita en Mayoral, 2001). Como ejemplos podemos mencionar a los actores, el director de doblaje, el director de subtítulo y los ajustadores, entre otros.

Es posible que las figuras anteriormente nombradas no posean conocimientos sobre los idiomas de origen o de destino; es más, ni siquiera tienen por qué haber visto la obra antes de desempeñar su papel. Dicha situación viene dada por las condiciones de ajuste, las peculiaridades técnicas, así como por la vertiente artística de este tipo de trabajo.

La tercera peculiaridad que caracterizaría la traducción audiovisual, según Jeanne Martinet (1976), tiene que ver con los casos de subtítulo, voz superpuesta (*voice-over*), semidoblaje (*half-dubbin*) e interpretación o traducción simultánea de películas. En estos casos, el espectador percibe el producto en al menos dos lenguas diferentes de manera simultánea, produciendo así ruido en la comunicación (como se cita en Mayoral, 2001). Si bien esta característica también se da en la traducción oral (interpretación, siempre que no sea consecutiva), es especialmente notable el caso de la subtitulación por tener dos lenguas entremezcladas de manera tanto escrita como oral en un mismo soporte audiovisual.

La última particularidad que nos explica Mayoral (2001) trata sobre un «repertorio de convenciones entre el producto traducido y el espectador [...] que, una vez asumidas (casi siempre de forma inconsciente), permiten que un producto traducido se pueda percibir en mayor o menor grado como un producto original» (p. 4). Mayoral nos aclara estas convenciones entre las que se encuentra la sincronía visual para el doblaje o la indicación de continuidad que señalan los puntos suspensivos en unos subtítulos.

Es necesario aclarar que, aunque estas sean las peculiaridades que distinguen a la traducción audiovisual de otras modalidades, no todas ellas se encuentran en todos

los productos audiovisuales traducidos: una película completamente doblada y carente de subtítulos, por ejemplo, no presentará la tercera característica de la que se ha hablado en líneas anteriores; es decir, el ruido generado al recibir dos lenguas o códigos de manera simultánea. No obstante, no por ello dejaría de ser un producto audiovisual sujeto a este tipo de especialidad.

2.2. El caso de *Overwatch*

Si aplicamos todo lo mencionado con anterioridad al videojuego *Overwatch* podemos apreciar con claridad la simultaneidad entre varios canales, asumir la participación de numerosos actores en la traducción y distinguir las convenciones de las que nos hablaba Mayoral (2001). No observamos, sin embargo, la aparición simultánea de dos o más idiomas, pues el juego no permite establecer el doblaje en inglés activando una función de subtitulación en otro idioma.

La gran mayoría de los videojuegos comercializados a nivel internacional presentan al menos tres de las características típicas de la traducción audiovisual que hemos citado, por lo que podríamos concluir que la traducción de este tipo de productos se incluye dentro de la especialidad audiovisual.

Como ya se ha comentado con anterioridad, es cierto que la traducción de videojuegos posee aún más peculiaridades no presentes en otro tipo de productos audiovisuales, pero no por ello podemos separarla de esta especialidad de traducción. Dichas particularidades propias de los videojuegos se verán más adelante.

2.3. Investigaciones relacionadas

Antes de comenzar con el análisis de la traducción de *Overwatch*, o de siquiera enmarcar la teoría de los aspectos traductológicos que pretendemos investigar, resulta fundamental que contextualicemos nuestra investigación con trabajos previos que otros expertos hayan realizado con respecto a la traducción de videojuegos.

Existe poca documentación, manuales o tesis que analicen de manera dedicada la traducción de algún videojuego en concreto. Como ya hemos visto, el nuestro es un tipo de producto tremendamente contemporáneo, cuyas traducciones se han englobado dentro del ámbito puramente audiovisual y no se han empezado a analizar como tal hasta hace relativamente poco. Sin embargo, si buscamos en las investigaciones más recientes, sí que podemos encontrar algunos trabajos que nos permiten referenciar nuestro análisis y contrastar los resultados en ellos adquiridos.

Uno de los trabajos más interesantes que hemos tenido el placer de leer ha sido la tesis de Lucila María Pérez Fernández (2010) *La localización de videojuegos (inglés-español): Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. En esta publicación, la autora analiza el videojuego *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001). En sus conclusiones, la autora, Pérez Fernández (2010), declara que:

[...] la localización de los videojuegos constituye una rama de la traducción que está muy ligada a otras modalidades. En primer lugar, se asemeja a la traducción literaria en cuanto que ambas contienen un hilo argumental, muchas veces con diálogos y narraciones que han de traducirse. No obstante, el traductor literario no se verá sometido a las duras restricciones de espacio a las que se enfrenta un localizador, factor que nos lleva a la siguiente modalidad de traducción ligada a la localización de videojuegos: la traducción audiovisual. (p. 400)

La autora nos explica que, a pesar de las evidentes similitudes entre la traducción audiovisual y de videojuegos, la longitud máxima de un largometraje es de 3 horas mientras que la de un videojuego puede ser de hasta 18 veces mayor, lo que constituye un reto mayor. Además, aclara que la naturaleza informática de los videojuegos implica un proceso de localización de software en el que se incluyen aspectos como la codificación de caracteres, el uso de variables o restricciones de caracteres.

Toda esta información concuerda con lo próximamente establecido en el apartado de traducción y localización de videojuegos, además de sintetizar los aspectos fundamentales que diferencian a esta modalidad de las demás. No solo eso, la autora nos explica el análisis realizado con el videojuego *Harry Potter y la Piedra Filosofal*; las dificultades encontradas y las tomas de decisiones más importantes con respecto a la traducción del producto. Especialmente interesante es lo que tiene que decir Pérez

Fernández (2010) con respecto a la relación entre la traducción de la novela en la que se basa el objeto de su tesis (*Harry Potter y la Piedra Filosofal*) y la del videojuego en sí:

[...] al tratarse de un juego basado en una novela, el localizador no gozará de tantas libertades como cuando trabaja con un videojuego cuya historia sale por primera vez al mercado, puesto que se verá obligado, en muchas ocasiones, a respetar las soluciones adoptadas por sus predecesores (p. 222).

Esta situación, si bien no en el extremo al que se llega en el videojuego de *Harry Potter*, podría ser parcialmente extrapolable a *Overwatch*. Como ya hemos mencionado, esta obra cuenta con historia y construcción de escenarios fuera del propio videojuego (comics y cortos animados entre otros). Un fan exigente no toleraría que en estos productos apareciesen traducciones distintas.

Al recibir *Overwatch* actualizaciones mensuales y nuevas voces de diálogo de manera constante, el traductor deberá estar atento a todo el contenido audiovisual y gráfico que los creadores del juego vayan sacando al público, respetando en cualquier traducción posterior cualquier criterio o decisión previamente establecidos.

Por último, queremos mencionar una parte muy interesante del trabajo de Pérez Fernández (2010) que puede aplicarse fácilmente a nuestro posterior análisis del videojuego *Overwatch*. Tiene que ver con la traducción de las referencias culturales y variaciones dialectales:

[...] el localizador debe decidir, al inicio de cada proyecto, sus estrategias de traducción en lo que respecta a los aspectos culturales, es decir, si el producto va a mantener su identidad cultural o si, por el contrario, se va a realizar una adaptación a la cultura meta. (p. 329)

Pérez Fernández ejemplifica esta toma de decisiones con las variedades dialectales, léxicas y de acentos, y nos habla del Hagrid en el caso de *Harry Potter*, cuyo dialecto ha sido completamente eliminado a favor de un español neutro, elevando su registro y eliminando así parte de su caracterización.

Overwatch está plagado de variedades dialectales en la versión original, por lo que esta misma situación aparecerá de manera casi idéntica en nuestro análisis de la traducción. Es interesante comprobar la importancia de las referencias culturales a la

hora de localizar, y será uno de los aspectos fundamentales en los que nos fijaremos durante la fase de análisis.

El trabajo de Stephan van Ettinger *Translating Video Games The localisation of Uncharted: Drake's Fortune* (2015) nos revela en sus conclusiones tras el análisis de la traducción del Videojuego *Uncharted: Drake's Fortune* otro de los grandes retos a la hora de localizar estos productos: el espacio.

The other problem, spatial constraint, stems from the visual aspects combined with the wellknown text increase of fifteen percent during any translation. To resolve these issues, the translators chose to keep as much of the story intact as possible. Whenever spatial constraints provided an obstacle, they resolved it by providing a translation with a meaning similar enough that the ultimate direction of the story would not be 101 hampered. (p. 100)

El 15 % de incremento al que el autor se refiere se da al pasar del inglés al danés, en su caso. Es perfectamente aplicable al español, que tiene un aumento de volumen similar. El espacio de la interfaz y del subtulado es un problema básico que aparece en casi cualquier videojuego y que, sin duda, también aparecerán en *Overwatch*.

Al igual que en la tesis de Pérez Fernández (2010), Ettinger (2015) también menciona problemas de adaptación dialéctica y cultural que surgieron durante la traducción del videojuego.

Eddy still used Indonesian words, as he does in the English version, but there is no accent when he speaks Dutch. For someone who is not a native speaker of Dutch, he displayed near native proficiency. The same can be said for Navarro, who has a stronger accent than Eddy in the English version. The translation of accents or dialects is difficult and there might not be an ideal solution. (p. 101)

Con estos referentes, da la sensación de que la localización en los videojuegos tiende a sortear las barreras culturales mediante la completa domesticación hacia la lengua meta. Sin embargo, la tesis de da Silva *The mapping of localized contents in the videogame InFamous 2: a multimodal corpus-based analysis* (2016) en la cual analiza el proceso de localización del videojuego *InFamous 2* el resultado parece ser algo distinto:

the perception of product adaptation concerning deep cultural and product modification was not perceivable within the analysis performed. Again, the

lack of these characteristics should not be seen as a problem per se in the game analyzed. Since the ultimate objective of localization as suggested by Edwards (2012) is to provide players in different markets an experience similar to the one gamers playing the game in its original language would have, inFamous 2 still delivers a fun experience in terms of language and gameplay performance, despite the perceived standardized and foreignized representation of culture. (Da Silva, 2016, p. 287)

Según el autor, el videojuego analizado no ha sufrido una modificación cultural tan notable como para que el usuario la perciba; es decir, se han mantenido los elementos culturales presentes sin adaptarlos a la cultura meta (en este caso la brasileña). Da Silva (2016) justifica este tipo de estrategia por el hecho de que el juego en cuestión ofrece la posibilidad de que el usuario disfrute de la experiencia interactiva y de la jugabilidad de *inFamous 2*. Por *jugabilidad* entendemos «todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos» (González, 2010, p. 150).

Esto no quiere decir que el equipo de traducción del juego no haya puesto el suficiente empeño en su labor. Da Silva (2016) habla de esta decisión explicándonos que la manera en la que se elige localizar las referencias culturales puede afectar en gran medida la percepción de un videojuego.

the implementation of translation and localization with a more domesticated tone can turn the game into a unique product, that distinguishes itself from the original product with specific nuances of characterization that could ultimately contribute to a better and more immersive gameplay. (Silva, 2016, p. 290)

De esto concluimos que, para da Silva (2016), la estrategia de «domesticar» la traducción puede ser válida siempre que esta mejore o sea adecuada para el *gameplay* y la experiencia de juego.

3. Marco teórico

La presente investigación sobre la traducción de *Overwatch* requiere de nociones teóricas sobre ciertos elementos básicos como son la definición de videojuego, su método de clasificación por géneros y el análisis de los procesos de internacionalización, localización y traducción de los mismos.

Una vez explicados estos conceptos, el presente trabajo se centrará en el análisis traductológico de algunas unidades de interés que aparecen en la obra: las referencias culturales, variedades dialectales y de registros y traducción de elementos de ciencia ficción o nombres propios.

Con estos objetivos en mente, se han recopilado opiniones expertas sobre dichos temas e indagado en investigaciones ya realizadas al respecto.

3.1. ¿Qué es un videojuego?

Antes siquiera de empezar a hablar de traducción, debemos plantearnos estas preguntas esenciales: ¿Qué es un videojuego? ¿Cuáles son sus características? ¿Qué lo diferencian de otros productos audiovisuales? Sin conocer estas respuestas no podremos siquiera plantear el proceso de traducción de estos productos, pues no contaríamos con el contexto y entendimiento necesario para enmarcar su estudio.

Así pues, ¿qué es un videojuego? Pérez, Ruiz y Berenguer (2010) lo definen como «un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz [...] transfiere las acciones del jugador a la pantalla» (p. 4).

Ya solo con esta definición podemos atisbar el componente esencial que caracteriza a este tipo de obras. El término no sale como tal en lo citado por Pérez, Ruiz y Berenguer (2010), pero deducimos que la palabra «interacción» es fundamental a la hora de distinguir a los videojuegos de otros productos audiovisuales; y es que si bien una película, un corto, una serie o un documental son capaces de influir de alguna

manera en el espectador, el espectador no puede influir en estos productos; mientras que, en un videojuego, no solo resulta factible la influencia bidireccional, sino que conforma una parte indispensable del producto para que se considere «juego» como tal.

Para distinguir esta parte más interactiva cabe mencionar la definición de «juego» ofrecida por Huizinga (1998, p. 51), que nos permite alejarnos del factor «video» y centrarnos más en la esencia de estos productos: el entretenimiento.

Una acción libre [...] sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 1998, p. 51)

Tenemos un producto que resulta por un lado interactivo (juego) y, por otro lado, electrónico y audiovisual (video); ambas partes interactúan entre ellas por medio de una interfaz para dar como resultado nuestro objeto de estudio en cuestión (videojuegos) y las dos serán importantes a la hora de considerar la traducción. Para la parte relacionada con el aspecto audiovisual, resultará esencial respetar las convenciones técnicas, así como la imagen y el sonido. Por su parte, en lo relacionado con el juego en sí, el traductor deberá considerar el *skopos* del producto como una obra lúdica orientada a un público, actuando en consecuencia.

Cabe hacer un inciso en este punto para explicar brevemente la teoría del *skopos*. Esta teoría introducida por Hans J. Vermeer (1990) en un ensayo publicado en *Lebende Sprachen* sugería que el criterio más importante que debe guiar al traductor es el objetivo del propio proceso. En otras palabras, cuál es la finalidad y a quién va dirigida una traducción determinada.

3.2. Géneros

Debido a la gran extensión que comporta una explicación exhaustiva sobre los distintos tipos de géneros existentes en el ámbito de los videojuegos, no resulta posible

mencionarlos con detalle en el presente trabajo. Sin embargo, es importante mencionar este concepto como parte de los conocimientos que debe poseer el traductor a la hora de enfrentarse a una traducción de videojuegos (Scholand, 2002). No es lo mismo traducir juegos de simulación de deportes, sin demasiado texto más allá de los menús, que RPG con una amplia historia narrativa y cientos de elementos creativos.

El traductor deberá conocer las características propias de cada género, así como su terminología y dificultades típicas para poder documentarse y afrontar la traducción de la obra de manera satisfactoria.

A continuación, se expone una tabla (Hernández, Cano & Parra, 2015, p. 2162-2163) que resumen la diversidad de los géneros existentes en el ámbito de los videojuegos:

Género	Definición
Acción	Se trata de videojuegos con un desarrollo lineal, basados en la habilidad, pericia, precisión y tiempo de reacción del jugador para avanzar en contextos de combate, superación de obstáculos o peligro.
Aventura	Basado en la recreación de algún tipo de aventura o trama con un argumento extenso y enrevesado, en la que el personaje deberá superar diversas pruebas y situaciones que se van sucediendo a través de determinadas acciones, las cuales le permitan avanzar y cumplir el objetivo final.
Simulación	Videojuegos en los que el sujeto emula situaciones reales de la forma más fiel posible a modo de reproducción de una experiencia objetiva, lo que requiere de ciertos conocimientos específicos sobre el manejo de la acción a simular.
Deportes	Videojuegos basados en la recreación de algún deporte como fútbol, baloncesto, golf, rugby, etc. Las mecánicas de los juegos suelen basarse en las reglas reales de los propios deportes, pero en ocasiones incorporan añadidos u otros modos de <i>jugabilidad</i> .

Conducción	El género se basa en el control y dirección de vehículos con la finalidad de culminar determinados objetivos. La conducción está basada en la realidad, pero los vehículos no simulan las físicas reales.
Estrategia	Videojuegos basados en el control y la organización de determinadas situaciones económicas, empresariales, sociales, etc. a través de la manipulación de personajes, objetos o datos con el fin de lograr determinados objetivos.
Rol	Este género se basa en juegos homólogos de mesa. El sujeto asume el papel de uno o varios protagonistas, situados en mundos fantásticos y en los que debe mejorar sus habilidades a través de la interacción con otros personajes y el entorno.
Shooter	El género está basado en videojuegos en los que el jugador, en primera o tercera persona, tiene que utilizar material armamentístico para derribar elementos y personajes. Los <i>shooter</i> basan su éxito en los modos competitivos donde varias personas pueden participar de forma online.
Arcade	Incluye a todos los videojuegos clásicos de las máquinas recreativas. Estos juegos se caracterizan por tener un ritmo rápido, con tiempos cortos, creciente dificultad y basados en una <i>jugabilidad</i> sencilla, que permite al jugador avanzar sin necesidad de recrear comportamientos estratégicos.
Casual	Videojuegos basados en temáticas de entretenimiento o educación que están destinados a jugadores no habituales que buscan una distracción diferente. Están basados en reglas simples y no requieren de una gran dedicación ni compromiso.

Si bien esta tabla recoge los géneros más conocidos, la clasificación de este tipo de obras no se encuentra claramente definida, y según las fuentes podemos encontrar otros géneros como: juegos de lógica, juegos de lucha, MOBAS (explicados en apartados anteriores), MMORPG (*Masive Multiplayer Online Rol Playing Games*, en los cuales miles de jugadores interactúan los unos con los otros para cumplir objetivos) o plataformas

(en los que el personajes va saltando por plataformas y acantilados, con la gravedad como el principal factor de peligro), entre otros.

Cabe mencionar en este punto que, en relación con el videojuego objeto de análisis comparativo, *Overwatch* se podría encuadrar dentro del género *shooter*, ya que se trata de un juego competitivo online en el que se distingue la presencia de armamento bélico con el que el jugador trata de eliminar a otros personajes.

3.3. Internacionalización, localización y traducción

3.3.1. Internacionalización

La adaptación de videojuegos a otro mercado supone no solo una tarea de traducción, sino un proceso de creación de un producto que responda a las necesidades y exigencias de los destinatarios potenciales y la cultura de destino (Scholand, 2002). Con este acto de internacionalización «se pretende [...] diseñar un producto que sea lo más neutro posible, tanto cultural como técnicamente, y que, de este modo, pueda ser fácilmente localizado para otras culturas» (Pérez Fernández, 2010). Los creadores de videojuegos tienen en cuenta la salida potencial de sus productos al mercado global y desarrollan su *software* de manera más o menos internacionalizada según sus previsiones. Este proceso representa un preámbulo que empieza durante la creación del juego para facilitar la labor posterior del traductor o localizador, sea cual sea su cultura de procedencia (Arderiu, 2002).

3.3.2. Localización y traducción

A lo largo del presente trabajo ya se ha mencionado en varias ocasiones (y se encuentra con frecuencia en cualquier texto relacionado con esta temática) el término «localización». O'Hagan y Ashworth (2002) lo define de la siguiente manera:

A process to facilitate globalization by addressing linguistic and cultural barriers specific to the Receiver who does not share the same linguistic and cultural background as the Sender. (pp. 66-67)

Para cualquier producto o servicio sujeto a la globalización se debe al menos considerar este proceso de localización. En el caso de los videojuegos, si bien es verdad que no siempre se hace por salvar las barreras lingüísticas y culturales (los juegos que aparecen comercializados en España con el inglés como única lengua son muy numerosos), sí que resulta obligatorio que cualquier producto electrónico pase por otro tipo de localización: la «localización de *software*».

Este tipo específico de localización se define como el proceso por el cual las aplicaciones computacionales son analizadas y adaptadas para cumplir con los requisitos de los distintos mercados (Collins, 2002). En otras palabras, se trata de la adaptación necesaria a la que deben someterse los productos informáticos para que sus valores y comandos sean interpretados por los dispositivos que se usan en un mercado cultural distinto al del original.

Scholand (2002, p. 5) nos explica que la localización completa de un programa incluye:

1. Traducción de los recursos
2. Traducción de la documentación
3. Compatibilidad de diferentes signos y configuraciones de teclados
4. Compatibilidad de diferentes convenciones de formatos, por ejemplo, horario, fecha, posición y separación de millares, decimales y moneda, formatos de papel, sistemas de mediación, etc.
5. Compatibilidad de operaciones aritméticas con diferentes formatos numéricos
6. Adaptación de los menús y las combinaciones de teclas
7. Adaptación de los criterios de ordenación
8. Adaptación de la interfaz de usuario (símbolos, gráficos, etc.)
9. En caso necesario, la adaptación de secuencias animadas y de vídeo, y, si procede, sincronización de la lengua oral a partir de un guion traducido para incorporar las locuciones. (Scholand, 2002, p. 5)

Si bien la mayoría de los puntos mencionados son aplicables a los programas de entretenimiento interactivo, Pérez (2010, p. 152) distingue entre localización de *software* y localización de videojuegos como términos diferentes ya que:

Si bien es cierto que ambos tipos de productos son, en esencia productos informáticos, la naturaleza audiovisual de los videojuegos les confiere otras características que son precisamente las que los diferencian del simple *software* y permiten englobarlos como productos multimedia. (Pérez, 2010, p. 152)

Pérez (2010, p. 156) nos ofrece además un esquema con el que podemos diferenciar los aspectos localizables de un videojuego:

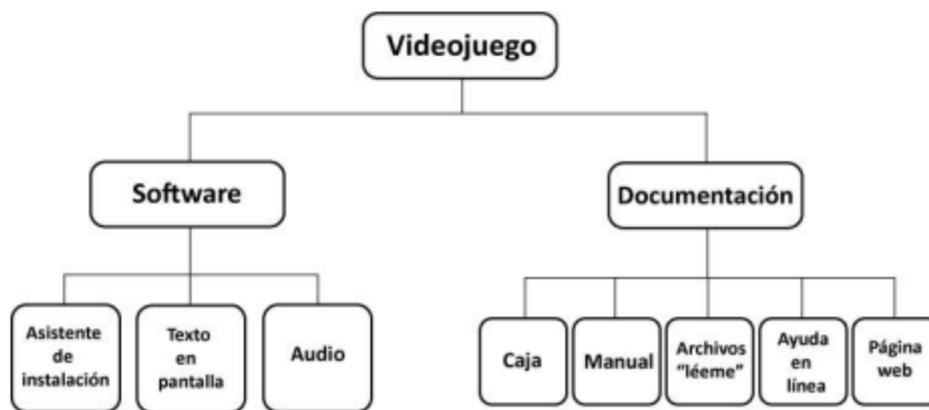


Figura 1. Esquema de aspectos localizables de un videojuego (Pérez, 2010, p. 156)

Si bien este esquema es muy ilustrativo, nos ofrece una visión más traductológica a la hora de localizar videojuego que técnica pues, como ya hemos visto, el proceso de localización de un *software* consta de partes técnicas que tienen que ver más con el código y el formato que con la traducción en sí.

Presentamos a continuación un resumen de las distintas partes localizables de un videojuego explicadas por Pérez (2010, pp. 156-159):

- *Software*: todo lo referente a la interfaz de usuario
- Asistente de instalación: aplicación frecuente en juegos de pc

- Texto en pantalla: cualquier tipo de información escrita que aparezca durante la ejecución del juego
- Audio: Será necesario traducir el guion del juego en el caso que este vaya a ser doblado
- Caja: El envoltorio del producto
- Manual: Informa de los objetivos y reglas del juego. Puede incluir textos técnicos, didácticos e incluso legales (*Copyright*)
- Archivos «léeme»: archivos de texto (.txt) normalmente colocados en el interior del CD o DVD en los que podemos encontrar características técnicas, correcciones de errores del manual, datos de contacto y números de serie.
- Ayudas en línea: Se puede incluir la capacidad de solicitar ayuda en línea para dar información de carácter general o técnico sobre el videojuego.
- Página web: La mayoría de los juegos cuentan con páginas oficiales en los que encontramos textos de carácter promocional periodístico o técnico.

3.4. Traducción de referencias culturales

Ya hemos visto en el primer apartado del presente trabajo que uno de los problemas más recurrentes en las traducciones de videojuegos son las referencias culturales.

Las diferentes nacionalidades de los personajes del videojuego *Overwatch* hacen que las referencias culturales sean muy diversas. Además, se observan referencias a la propia tribu *gamer* (es decir, el conjunto de los jugadores de los videojuegos) con términos específicos que este grupo utiliza y que, en muchas ocasiones, trasciende las barreras entre países y culturas.

Por estas razones consideramos de vital importancia citar y referenciar ciertos conceptos teóricos con respecto a la traducción de referencias culturales: ¿Cómo afrontarlas? ¿Qué estrategias posibles existen?

Mayoral (1999) nos explica que «las diferencias conceptuales y de denominación entre lo que cada autor o escuela entiende que hay que estudiar son muy elevadas» con respecto a lo que traducción de referencias se refiere. Por ello, dado que existe gran disparidad a la hora de denominar ciertos conceptos relacionados con la traducción de referencias culturales, cabe centrarse primero en definir lo que se entiende por «referencia cultural»:

Para Alesina y Vinogradov (1993) la referencia cultural tiene que ver con los valores establecidos por un grupo de personas:

Es conocido que la cultura constituye el conjunto de valores materiales y espirituales acumulados y que se acumulan por una determinada comunidad de personas, y que aquellos valores de la cultura de una comunidad nacional que no existen en otra o que se diferencian sustancialmente de éstos constituyen el fondo nacional sociocultural, el cual se refleja en la lengua de una forma o de otra. (p. 93)

A partir de esta información podemos deducir que el contenido de una referencia cultural incluye partes sea reconocibles por un grupo concreto y exclusivo de personas, por tener dicho grupo un conjunto de valores reconocibles y distinguibles.

Los autores nos explican que es precisamente esta parte de la cultura y la lengua la que debería ser objeto principal de estudio en una investigación para la traducción de referencia, pues es en la comprensión de estos conceptos en la que encontraremos respuestas para adaptar y reproducir la información sobre estos valores.

Pero, ¿cómo traducimos este tipo de unidades? ¿Se deben mantener estas referencias en una cultura meta que no tiene por qué entender el significado real tras la referencia? ¿Es posible/recomendable adaptar dicha referencia a otra similar existente en la cultura meta?

Si bien no existe un consenso global a la hora de enfrentarnos a la traducción de referencias culturales, encontramos que los enfoques funcionalistas y socioculturales citados por Peral (2017) son especialmente interesantes a la hora de afrontarlas:

- Enfoque funcionalista: esta escuela estudia la traducción como un proceso en el cual influyen diferentes factores. El *skopos* es el principio

fundamental sobre el que se debe regir la traducción, que debe cumplir una función concreta. Se ha de tener en cuenta siempre la finalidad última del texto.

- Enfoque comunicativo y sociocultural: este se nos centra en el proceso de recepción del texto y lo vincula con elementos socioculturales, haciendo hincapié en su valor como proceso comunicativo. Utiliza conceptos como la equivalencia cultural y se centra en la finalidad de la traducción en el marco cultural al que esta va dirigida.

Según estos enfoques, el criterio máximo que se debe tener en cuenta a la hora de traducir es la finalidad del texto que se va a producir. Con las referencias culturales debemos transformar la realidad que se trata en el original y adaptarla (o no) según el marco social del público meta. Surgen de esta forma dos opciones, la domesticación y la extranjerización.

Según Venuti (1995) la domesticación es:

an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author back home. (p. 20)

Mientras que el concepto de «extranjerización» se define como:

an ethnodeviant pressure on those values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad. (p. 20)

Se puede optar bien por acercar al público a la cultura original o por adaptar la obra a la cultura meta, siempre según vea el autor conveniente y apropiado con la finalidad de la traducción.

3.5. Traducción de variedades dialécticas y de registros

Como ya hemos comentado, los personajes de *Overwatch*, aunque pertenecientes a un mundo futurista que no coincide del todo con el nuestro, tienen distintas nacionalidades cuyos idiomas y dialectos sí que se corresponden con los que existen hoy en día. De esta forma, tenemos entre otros a Mercy, de nacionalidad suiza, a Zarya como mujer rusa o

a Hanzo y a Genji representando al país nipón. Estos personajes no solo cuentan con un acento muy marcado, sino que, en ocasiones, llegan incluso a hablar en su lengua materna, abandonando por completo la lengua inglesa en la que supuestamente se diseñó y publicó inicialmente el juego.

Menos notable pero igualmente importantes son los diferentes dialectos y usos del registro que utilizan los personajes cuya lengua materna es el inglés: Roadhog y Junkrat, por ejemplo, son delincuentes australianos que usan un lenguaje muy burdo y coloquial; Symetra es una arquitecta india de elevada posición social que además padece autismo, por lo que su forma de hablar es robótica y literal; otros personajes tienen nacionalidad estadounidense, inglesa o canadiense, cada uno con distintos dialectos del inglés que supone diferencias en el vocabulario y uso de la lengua en general.

Antes de analizar la toma de decisiones que ha tomado el equipo de traducción de *Overwatch* con respecto a estas cuestiones, debemos preguntarnos: ¿Qué se puede hacer en estos casos? ¿Cuáles son las alternativas de traducción?

Para Caprara (2010) el primer paso que hay que tomar es el de identificar las diferentes variedades lingüísticas y entender la importancia de estas dentro de la propia obra:

Para abordar la traducción de cualquier tipo de variación lingüística previamente hay que situar el texto en su contexto histórico y sociocultural. Es esta la primera consideración a la que tiene que llegar el traductor que se enfrenta a un texto plurilingüe; una estrategia –por definirla de algún modo– que resulta imprescindible, en primer lugar, para reconocer las variantes mismas de una lengua (así como su importancia relativa) y, en segundo lugar, para realizar adecuadamente el análisis de la finalidad que persigue el autor con el uso de dicha(s) variante(s) *no-estándar*. (p. 87)

Lo importante es pensar en el efecto o la «atmósfera» que los autores pretendían dar a su obra con la aparición de estas variedades lingüísticas, así como su relevancia.

Una vez que se identifica esta atmósfera, el profesional cuenta con las mismas dos opciones que mencionamos durante el apartado de referencias culturales: la domesticación o la extranjerización. Ambas pueden ser válidas según el tipo de obra o la sociedad a la que vaya dirigida el texto.

Como ya hemos visto en el estado de la cuestión, algunos autores justifican las decisiones de traducción según el público objetivo, pero podemos también explicar las supresiones de variedades dialécticas en el caso de Pérez (2010) y Ettinger (2015) según otros factores más prácticos; el doblaje, por ejemplo. Indudablemente, resultará mucho más costoso (imposible incluso) encontrar a un buen doblador que pueda efectuar un acento y dialecto concreto de manera creíble y que además llegue al nivel de calidad mínimo establecido para los actores de doblaje.

Si bien la respuesta de los jugadores puede llegar a ser negativa (lo fue en el caso de *Overwatch*) cuando estas variedades dialécticas no se reproducen en la traducción, la alternativa (que es bajar el nivel de calidad de los actores de doblaje o forzar un acento que estos no poseen de manera natural) resultaría imperdonable para un público tan exigente como lo es la comunidad *gamer*.

Al final, en lo referente a las variedades dialécticas y culturalismos en los videojuegos, lo más apropiado parece ser utilizar de nuevo el principio del *skopos* (definido anteriormente), pensar en las alternativas y decidir cuál tiene más sentido para el público al que se va a presentar la traducción. A partir de ahí podremos tomar las decisiones más adecuadas.

3.6. Traducción de nombres y términos en una obra de ficción

Otro aspecto que creemos que merece la pena analizar de la traducción de *Overwatch* es la aparición de numerosos nombres propios con dobles significados y de términos propios de la obra que no existen realmente. Estos tipos de elementos no cuentan con una traducción directa en nuestro idioma por no ser palabras de uso real recogidas en un diccionario. Las palabras creadas para una obra ficticia suelen diseñarse teniendo en mente la lengua original de la obra; muchas veces ocurre que el autor no tiene en consideración la posible internacionalización o proceso de localización, lo que dificulta enormemente el proceso.

El traductor deberá enfrentarse en muchas ocasiones a un nuevo proceso de transcreación para poder transmitir estos conceptos inventados de forma que se reciban correctamente en la cultura meta.

Cabe hacer un inciso en este punto para explicar que, en el ámbito de la traducción, se entiende por *transcreación* el hecho de traducir un texto de forma inteligible, pero sin ser completamente fiel al original, mediante la adición de distintos elementos creativos y propios del traductor con fines adaptativos.

Algunos ejemplos de términos originales creados para la obra en inglés son: *nano-boost*, *deadeye*, *translocator* o *supercharger*.

En cuanto a los nombres, los héroes de *Overwatch* a veces se llaman por apodos con significados que hacen referencia a alguna cualidad del personaje, entre otros: *Tracer* (por los rastros que deja el personaje al moverse a gran velocidad), *Mercy* (un apodo cuyo significado es apropiado para un personaje que se dedica a la sanación), *D.Va* (que en inglés suena como la palabra «diva») o Sombra (nombre en clave en español, por ser el personaje de origen mejicano).

4. Metodología

Una vez hemos explorado la teoría y el estado de la cuestión referente a la traducción de videojuegos, se da paso al análisis del videojuego escogido para el presente estudio traductológico: *Overwatch*. Para ello, hemos desarrollado una metodología que se explica a continuación.

4.1. ¿Qué se va a analizar?

Este estudio analiza y compara varias líneas de diálogo en su versión original del inglés con su edición localizada al español. *Overwatch* es un videojuego que cuenta aproximadamente con 200 líneas de diálogo por cada personaje, y aunque estas son en su mayoría cortas (habitualmente de menos de 10 palabras), con 27 personajes distintos, nos queda la respetable cifra de 5400 líneas en total, un gran volumen de material como para querer abarcarlo por completo en el presente análisis. Así pues, se ha seleccionado una muestra que se ha considerado de especial interés y que cuenta con los elementos previamente expuestos en el marco teórico. Estos son:

- Referencias culturales
- Variedades dialectales, lingüísticas y de registro
- Traducción de términos y denominación de personajes

4.2. Método

El método de análisis del presente trabajo se encuentra segmentado de la siguiente forma:

- Frase o sección traducida y perfil:

En primer lugar, se presenta el segmento cuya traducción se va a analizar y se contextualiza dentro de su aparición en el propio juego, es decir, qué personaje dice la línea de diálogo y en qué circunstancias.

- Traducción:

De forma paralela a la línea de diálogo original, se presenta la versión traducida y localizada en español. Además, se aporta una traducción literal con el objetivo de identificar de manera rápida cualquier cambio sintáctico o semántico que se haya producido en el proceso de traducción.

- Análisis:

Finalmente, y aplicando los conocimientos teóricos que se han expuesto previamente, se debaten las decisiones traductológicas, los cambios de los diferentes elementos lingüísticos y los posibles factores que hayan podido influir en la toma de decisiones. También se aporta en ocasiones una alternativa en caso de que la traducción oficial y publicada contradiga los conceptos teóricos de las investigaciones establecidas en el marco teórico.

Este método, si bien nos sirve para comparar traducciones, no es tan eficiente a la hora de estudiar las decisiones tomadas en cuanto a variedades dialectales y de acentos, pues estas no tienen por qué mostrarse en un registro escrito. Por ello, en el análisis que se desarrollará en el próximo apartado del presente trabajo, expone tan solo la tendencia general por la que se ha optado al adaptar el juego, analizando los matices y discutiendo las posibles causas.

5. Análisis traductológico inglés-español de *Overwatch*

El presente apartado se centra en llevar a cabo un análisis comparativo entre el videojuego original en inglés *Overwatch* y su equivalente localizado en español. En dicho análisis, tal y como se menciona en los apartados anteriores, se lleva a cabo el estudio comparativo de una serie de elementos que se han considerado de mayor relevancia e interés y que se desglosan a continuación.

5.1. Análisis de referencias culturales

Antes de comenzar el análisis de las referencias culturales encontradas dentro del videojuego *Overwatch*, se recuerda que se entiende por «elemento cultural» cualquiera de las partes que componen la cultura de un pueblo, país, etnia o región (Wetto, 2016).

A continuación, se exponen varios ejemplos analizados a partir de la traducción oficial del videojuego del inglés original al español y que, de alguna forma, tienen un componente cultural al que resulta esencial hacer referencia en la traducción al español:

Versión Original	Traducción oficial	Traducción literal
Nerf this!	¡ <i>Nerfea</i> esto!	¡Debilita esto!
<p>Contexto: El personaje D. Va dice esta frase cada vez que lanza su habilidad definitiva «Autodestrucción». Para cualquier persona que no esté familiarizada con los juegos multijugador <i>online</i> el término «nerf» puede resultar desconocido o malinterpretado. En el ámbito de los videojuegos, se habla de <i>nerf</i> cuando los desarrolladores debilitan alguna mecánica del propio juego con el fin de equilibrar la experiencia.</p> <p>Para ejemplificar esto podemos usar el propio videojuego de <i>Overwatch</i>: si un personaje fuese claramente más fuerte que los demás y aportase una ventaja injusta con respecto a todos los demás, entonces la mayoría de los jugadores querrían utilizar</p>		

a dicho personajes, reduciendo la variedad y arruinando la diversión en general. En ese caso, los desarrolladores realizarían una actualización en la cual debilitarían a dicho personaje. A esta acción se la denomina *nerf*.

Análisis: El hecho de que el personaje *D. Va* utilice este término se debe a que ella es una jugadora profesional de los *Esports* (deportes electrónicos) dentro del universo de *Overwatch*. Es curioso comprobar que, a pesar de que en este caso se ha optado por una extranjerización del término (adaptándolo a una forma verbal típica del español), más adelante en nuestro análisis, comprobaremos que la estrategia más usada es en realidad la domesticación.

Versión Original	Traducción oficial	Traducción literal
Mess with the best and die like the rest	En la red si no eres lobo te toca ser cordero	Juega con la mejor y muere como el resto
Contexto: Línea de diálogo del personaje Sombra, adquirible por 25 monedas de oro (divisa ficticia dentro de juego).		

Este ejemplo resulta interesante, pues se trata de una clara referencia a la película dirigida por Iain Softley titulada *Hackers* (1995). La traducción en español no solo es completamente distinta, sino que no corresponde con la versión localizada de la película de la que se extrae esta referencia. En su lugar se ha sustituido por otra cita, no de una película, sino de un conocido *hacker*¹ español (*En la red, si no eres lobo, te toca ser cordero*). Esta decisión tiende mucho más a la estrategia de domesticación de la

¹ Un *hacker* es un pirata informático, de acuerdo con la definición aportada por la RAE.

traducción, eliminando así por completo la referencia original por otra que se acerque más a la cultura del lector final, en este caso, español.

Previamente ya se ha discutido la importancia que cobra el público objetivo y el *skopos* en una traducción. En la cultura española, la película *Hackers* no es especialmente conocida y además su traducción presenta muchos problemas. La versión española resulta muy literal y suprime por completo la rima del original (*mess with the best and die like the rest*).

Los traductores oficiales del videojuego probablemente optaron por esta alternativa de traducción (es decir, cambiar la referencia cultural), ya que la propuesta de utilizar la cita de un *hacker* español resulta más actual y sencilla de entender para la cultura meta en el gremio y la jerga de los videojuegos.

Aunque los significados literales difieren, con la estrategia anteriormente propuesta resulta posible establecer una relación directa con el peligro de las redes y los matices de advertencia de su riesgo que pretende transmitir el original.

5.2. Adaptación de dialectos y acentos

Todos los acentos y dialectos de *Overwatch* se han transformado, por norma general, en un español neutro. Si bien en apartados anteriores hemos sugerido que la introducción de dichos acentos puede no ser factible por limitaciones del doblaje, este no parece ser el caso pues en la localización sudamericana los actores de doblaje sí que reproducen los diferentes dialectos extranjeros (no ingleses).

La presente situación se extiende incluso a casos de fácil adaptación, como puede ser el de Sombra, un personaje de nacionalidad mejicana cuyo acento también ha sido adaptado al español peninsular.

Por otro lado, tal y como como mencionamos en los apartados de introducción y objetivos, los héroes del videojuego tienen líneas de diálogo completas en su lengua

materna; se trata de frases que, en la versión española, han sido traducidas de manera íntegra. Exponemos aquí algunos ejemplos.

Línea de diálogo en su lengua origen	Traducción al español
冻住! 不许走!	¡Os vais a quedar helados!
Gemeinsam kämpfen wir	Luchamos unidos
Огонь по готовности!	¡Estáis en un grave problema!
まだまだ	Aún no he acabado
قوتك وريهم!	¡Temblad ante nuestra fuerza!

Todas las líneas de diálogo que en la versión original se doblan en otro idioma aparecen traducidas al español neutro en su versión localizada; todas salvo dos:

- 竜神の剣を喰らえ (Ryuujin no ken wo kurae)
- 竜が我が敵を喰らう (Ryu ga waga teki wo kurau)

El caso de estas dos líneas de diálogo es de lo más curioso e interesante pues, en mayo de 2016, cuando el juego salió por primera vez a la venta, estas frases sí que estaban dobladas al español:

Línea de diálogo en su lengua origen	Traducción al español
竜神の剣を喰らえ	¡Probad el acero del dios dragón!
竜が我が敵を喰らう	¡Que el dragón devore a mis enemigos!

No fue hasta la llegada de un parche (o actualización) posterior del juego que se cambiaron las frases anteriormente indicadas por su versión original. Las razones que llevaron a esta decisión no son del todo claras, pero es muy probable que estuviese ampliamente influenciada por las redes sociales e internet, pues casi de forma

simultánea a su lanzamiento, ambas frases en su versión original se convirtieron en un meme² viral entre los jugadores españoles.

Esta política tan domesticadora sugiere que el equipo de traducción de *Overwatch* juzgó al público español como más afín a disfrutar un doblaje cercano al español «neutro» (que en este caso se entiende como la forma de hablar del centro de la península) con el que estuvieran familiarizados. La decisión también puede venir de una tradición en el mercado audiovisual por el que se tiende a domesticar la traducción y a evitar referencias a otras culturas.

5.3. Análisis de la traducción de nombres y de términos

5.3.1. Nombres de personajes

Si bien en apartados anteriores hemos concluido que en *Overwatch* se tiende a homogeneizar el lenguaje, a la hora de denominar a los personajes, el equipo de traducción no ha tratado de adaptar ninguno de los nombres de los héroes que aparecen en el juego.

Tal y como se ha comentado anteriormente, muchos de estos personajes poseen nombres en clave o apodos (cuyo significado suele estar asociado a sus habilidades o características) por los que se les conoce y que, al no ser su nombre propio «de nacimiento», podrían haber estado sujetos a un proceso de traducción.

La razón por la que se han mantenido los nombres propios originales de los personajes puede que esté relacionado con el carácter multijugador en línea del juego, que obliga a los usuarios a comunicarse entre ellos mediante chat en las partidas.

² Se entiende por «meme» una idea, comportamiento, moda o uso que se extiende de persona a persona dentro de una cultura, de acuerdo con la entrada correspondiente del diccionario Webster.

El equipo de traducción de *Overwatch* pudo pensar que variar estos nombres podría provocar que la comunicación entre usuarios de distintas nacionalidades resultase confusa, razón por la cual decidieron mantenerlos.

Sin embargo, como obra de ficción con cierto carácter literario, puede resultar interesante analizar los distintos significados que podían tener algunos de estos apodos y proponer una traducción propia que sea compatible con los gustos del público español.

Nombre del personaje	Significado	Propuesta	Explicación
Tracer	El nombre de Tracer hace alusión a los rastros (traces) que deja este personaje al moverse a altas velocidades por el campo de combate.	Saltadora	La habilidad de Tracer es la de moverse a gran velocidad, pero este movimiento no es continuo, sino que se produce en saltos rápidos de unos metros de distancia. De ahí el nombre de saltadora.
Junkrat	Este personaje vive en un vertedero de chatarra en el que busca constantemente materiales para fabricar explosivos. De ahí los sustantivos en inglés (junk → chatarra; rat → rata).	Chatarrero	Para hacer referencia a su actividad y seguir asociándolo con la chatarra. El sustantivo rata se pierde y que el nombre completo «Rata de chatarra» resultaría quizá demasiado largo y artificial.
Orisa	Orisa es un robot modificado a partir de otro modelo de nombre OR15. Su creadora transcribió el 1 como una «i» y el 5 como una «s», más una «a» al final, posiblemente para indicar el carácter femenino del personaje.	Rosa	Aunque no está explícito en el propio juego. El nombre OR15 seguramente signifique «Omnibot» si cambiamos el orden en español quedaría RO15, podemos modificar este modelo todavía más para que quede bien RO5 o incluso RO5A, lo que nos llevaría a la opción propuesta.
Reaper	«Segador» en inglés. Un Exmiembro de <i>Overwatch</i> que ahora forma parte de un grupo terrorista.	La Parca	«Reaper» es una clara alusión a la muerte, por lo que este nombre podría ser apropiado.
Widowmaker	«Hacedora de viudas» en inglés. Una asesina genéticamente modificada para no tener sentimientos a la que se la conoce por haber matado a su marido, un antiguo miembro de <i>Overwatch</i> .	Viuda Negra	El personaje dentro del juego mató a su propio marido por lo que una viuda negra, que es sabido mata a su pareja después del apareamiento, resulta muy apropiado. Además, conservamos así gran parte del nombre original.

5.3.2. Otros términos

Entre los términos que merece la pena nombrar, destacan los que se asocian a la ciencia y tecnología futurista de la obra, así como los nombres de las habilidades de los personajes, que muchas veces no funcionan al llevarlos al español de manera literal y pueden por ello requerir de un proceso de *transcreación*.

Versión Original	Traducción oficial	Traducción literal
Deadeye	Sin perdón	Ojo muerto
Contexto: Se trata de la habilidad definitiva del personaje McCree, en la cual reduce enormemente su movilidad para cargar un disparo especial que acaba con sus enemigos de un solo golpe.		

Para comprender mejor el significado de «Deadeye» hemos acudido a la descripción del personaje McCree que aparece en la página web oficial del juego: «*Armed with his Peacekeeper revolver, McCree takes out targets with deadeye precision and dives out of danger with eagle-like speed*» (Blizzard Entertainment, 2016).

La palabra *deadeye*, parece hacer referencia a la precisión del tiro, que siempre acierta en el ojo y resulta, por tanto, mortal. Una traducción literal en español no transmitiría ese significado y quedaría tremendamente artificial, por lo que se ha optado por una versión creativa que se aleja del original.

«Sin perdón» poco tiene que ver en estructura o significado con la versión original y, sin embargo, transmite esa sensación de golpe preciso y letal que acaba con los enemigos.

Otro ejemplo de adaptación y *transcreación* se puede encontrar en una de las habilidades del ya mencionado personaje Junkrat:

Versión Original	Traducción oficial	Traducción literal
Riptire	Rueda Explosiva	No existe
Contexto: Se trata de la habilidad definitiva del personaje Junkrat, en la que saca una rueda a la que le da cuerda para después controlarla remotamente y hacerla explotar cerca de sus enemigos.		

El nombre «riptide» parece venir de una combinación de RIP (*rest in peace*) y *tire* (cuerda o hilo). El nombre hace referencia al acto de dar cuerda a la rueda con la que el personaje pretende abatir a sus enemigos. La traducción literal es complicada y se requiere por tanto una nueva denominación para dicha habilidad³.

Aunque la estrategia de *transcreación* resulta a menudo una necesidad por la razón expuesta en el marco teórico, en otras ocasiones puede no ser factible, ni recomendable. A continuación, proponemos dos ejemplos de traducciones considerablemente literales que funcionan sin problema alguno:

Versión Original	Traducción oficial	Traducción literal
Nano-boost	Nanoestimulantes	Nanopotenciador
Contexto: Se trata de la habilidad definitiva del personaje Anna, que se utiliza para mejorar en gran medida las capacidades de ataque y resistencia de un personaje durante un corto periodo de tiempo.		

En el ejemplo anterior, se ha sustituido la palabra «potenciador» por «estimulantes», pero no se ha requerido un proceso creativo que modificase el

³ Si bien esta traducción define bien la capacidad de la habilidad, no ha mantenido el juego de palabras con «RIP». Es posible una traducción más literal; en el presente trabajo proponemos «Rueda DEP» como alternativa.

significado del término original, demostrando también que, en ocasiones, una traducción más pegada o literal puede funcionar bien o resultar incluso preferible.

Un último ejemplo es el que se muestra a continuación:

Versión Original	Traducción oficial	Traducción literal
Translocator	Baliza de translocación	No existe
Contexto: Se trata de una de las habilidades del personaje Sombra, en la cual deja una baliza en una posición que más tarde puede utilizar para teletransportarse.		

En este último caso, la única adición ha sido añadir el término «baliza»; se trata de una traducción literal de *beacon*, por el que también se le nombra a esta habilidad dentro del juego. Se ha evitado así la creación de un nuevo término como podría ser «translocalizador» en beneficio de una palabra que sí existe (aunque su significado real no se corresponda con el que le da el propio juego).

6. Conclusiones y propuestas

La traducción de videojuegos es un campo con muchas peculiaridades que incluye elementos de otras especialidades, tales como la audiovisual, la localización de *software* e incluso la traducción literaria. En el presente trabajo se ha pretendido analizar un ejemplo práctico: el videojuego *Overwatch*, y comprobar qué estrategias, soluciones y tendencias se han seguido para así comprender en líneas generales este campo de especialización.

Entre las áreas más relevantes en las que se ha centrado el presente trabajo se han incluido las líneas de diálogo y el doblaje, en especial con respecto a la aparición de referencias culturales y a un gran número de variedades dialectales y de registros.

En ambos aspectos, se ha pretendido seguir una estrategia vinculada al principio del *skopos*, por el cual el método de traducción debe de estar determinado por el objetivo de la misma.

Tras analizar unas pequeñas muestras y los resultados obtenidos, cabe concluir que el videojuego en cuestión tiende a seguir una estrategia de domesticación por la cual las características sociales y culturales presentes en el original se difuminan con el propósito de acercar más la obra al público objetivo de la lengua de destino, es decir, el español.

Entre los resultados que respaldan esta conclusión se encuentran:

- La eliminación de los dialectos o acentos de todos los personajes, incluidos aquellos de habla hispana con acento no peninsular.
- El cambio de ciertas referencias a obras estadounidenses por otras españolas, con la intención de que estas sean reconocidas por el público español.
- La elección de traducir los segmentos en terceras lenguas.

No obstante, otras decisiones de traducción que se han tomado, como la de no adaptar los nombres propios de los personajes al español, parecen seguir una línea más cercana a la estrategia de *extranjerización*. Es posible que estas decisiones estén relacionadas con la naturaleza en línea del juego, que requiere cierta uniformidad multilingüe en cuanto a la denominación de los nombres propios para que los jugadores de distintas nacionalidades puedan entenderse al comunicarse entre ellos.

También se ha analizado la traducción de varios términos propios y exclusivos de esta obra. Al establecer el marco teórico se especuló que estos nombres ficticios podrían requerir de un proceso de creación por parte del traductor, que debería inventar nuevas denominaciones y seguir una estrategia de transcreación para adaptar dichos elementos de manera que funcionen en la lengua meta. Si bien es cierto que, entre los términos propios del universo de *Overwatch* han aparecido traducciones creativas, la literalidad también parece funcionar en muchos casos. Esto es debido a la tendencia de la propia obra a basarse en raíces latinas para inventar nuevas denominaciones, lo que facilita, al ser el español una lengua romance, la traslación de dichos términos de manera literal.

Por último, el presente trabajo ha planteado ciertos interrogantes que pueden ser objeto de futuras investigaciones con el fin de continuar estudiando y analizando la traducción del videojuego *Overwatch*.

Uno de los aspectos más interesantes que se podrían investigar comprende las características sociales y culturales del público español, así como su nivel de tolerancia a traducciones más extranjerizadas.

A raíz de esta propuesta, también cabría la posibilidad de generalizar en cierta medida el ámbito del presente estudio y analizar, en futuras investigaciones, la tendencia traductora de los últimos años para las obras de audiovisuales y de videojuegos: ¿Cuáles son las estrategias de traducción habitualmente más utilizadas y aceptadas en nuestra sociedad? ¿Qué causas sociales impulsan estas tendencias? ¿Cómo recibe el público una traducción que se distancia de la norma general?

Sin duda alguna, visto el fenómeno por el cual la cultura de internet y de los «memes» ha ejercido cierta influencia en parte de la traducción del videojuego

Overwatch, resultaría también enriquecedor tratar de profundizar un poco más en el alcance de las redes sociales a la hora de determinar las decisiones de traducción y localización en el ámbito de los videojuegos.

7. Bibliografía

Agost, C. R., Hurtado, A. A., & Universidad Jaime I. (1996). *La traducció audiovisual: El doblatge*. Castellón: Universidad Jaime I.

Alesina, N. M., & Vinogradov, V. S. (1993). *Teoria i praktika perekladu: Ispanska mova*. Kniv: Vischa Shkola.

Arderiu, X. (2002). *Llengua i localització*. Revista tradumática. Universidad Autónoma de Barcelona.

Asensio, R. M. (1999). *La Traducción de Referencias Culturales*. Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación, 137-154. Universidad de Granada.

Blizzard Entertainment (2016) Play Overwatch. Irvine, California. Recuperado de <https://playoverwatch.com/en-us/heroes/mccree>. Consulta: 16/04/18.

Blizzard Entertainment (2016) *Overwatch*. Irvine, California. Blizzard Entertainment.

Caprara, G. (2010) *Multilingüismo, variedades dialectales y traducción: el fenómeno Andrea Camilleri*. Málaga, España. Universidad de Málaga. AdVersuS VI-VII

Da Silva, F. (2016) *The mapping of localized contents in the videogame InFamous 2: a multimodal corpus-based analysis*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Comunicação e Expressão.

Ettinger, S.G. van. (2015). *Translating Video Games - The Localisation of Uncharted: Drake's Fortune*. Universiteit Utrecht.

González, S. J. L. (2010). *Jugabilidad: Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. Granada: Editorial de la Universidad de Granada.

Hernández J. F., Cano A. P. & Parra M. C. (2015) *Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros*. Universidad de La Laguna.

Huizinga, J. (1998): *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.

Hurtado, A. A. (2016). *Traducción y traductología: Introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.

Kelly, D. A. (2000). *La traducción y la interpretación en España hoy: perspectivas profesionales*. Granada, España: Comares.

Martinet, J. (1976): *Claves para la semiología*, Madrid, Gredos (traducción de CATALINA, M^a V. de Clefs pour la semiologie, (1973), París, Éditions Seghers).

Martínez, S. J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales: El caso de «Los Simpson»*. Castelló: Universitat Jaume I.

Mayoral, R. (2001) *El espectador y la traducción audiovisual*. In F. Chaume and R. Agost (eds) *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 33–46). Castelló: Universitat Jaume I.

O'Hagan, M., & Ashworth, D. (2002). *Translation-mediated communication in a digital world: Facing the challenges of globalization and localization*. Clevedon, England: Multilingual Matters.

Ortega, E., Candel, M. A. & Pérez, L. M. (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales* (tesis doctoral). Universidad de Málaga.

Peral A. (2017) *TEMA 1: los estudios de traducción. Escuelas, enfoques y autores*. Universidad Pontificia Comillas.

Pérez Fernández, L. M. (2010) *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Universidad de Málaga.

Pérez, L. O., Ruiz, C. X., Berenguer, X., & Universitat Pompeu Fabra. (2010). *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.

Scholand, M. (2002). *Localización de videojuegos*. Revista tradumática. Universidad Autónoma de Barcelona.

Venuti, L. (1995). *The translator's invisibility: A history of translation*. London: Routledge.

Vermeer, H. J. (1990). *Skopos und Translationsauftrag*. Heidelberg: Abt. Allg. Übersetzungs- u. Dolmetschwiss. d. Inst. für Übersetzen u. Dolmetschen d. Univ.

Vermeer, H. J. (1996). *A skopos theory of translation: (some arguments for and against)*. Heidelberg: TEXTconTEXT Verlag.

Webb, C. R. (2002). *Engineering Internet Software - Software Localization for Internet Software: Issues and Methods*. IEEE Software, 19, 2, 74.

Wetto, M. (2016). *¿Qué son los elementos culturales y cuáles son los más importantes?* Lifeder.com. Recuperado de <https://www.lifeder.com/elementos-culturales/>. Consulta: 16/04/18.