

UNIVERSIDAD NACIONAL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO
ESCUELA DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE
MAESTRÍA PROFESIONAL EN TRADUCCIÓN INGLÉS-ESPAÑOL

**El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en
la terminología militar de tres videojuegos**

Investigación monográfica

Trabajo de graduación para aspirar al grado de Magíster en
Traducción (Inglés – Español)

presentado por

DIEGO TORRES MORENO
Cédula: 1-1215-0172

2013

NÓMINA DE PARTICIPANTES EN LA ACTIVIDAD FINAL DEL
TRABAJO DE GRADUACIÓN

**El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en la
terminología militar de tres videojuegos**

Presentado por el sustentante

DIEGO TORRES MORENO

2 de noviembre de 2013

PERSONAL ACADÉMICO CALIFICADOR:

Dra. Judit Tomcsányi Major

Profesora encargada

Seminario de Traductología III

.....

M.A. Jenny Pizarro Salas

Profesora Lectora

.....

M.A. Sherry Gapper Morrow

Coordinadora

Plan de Maestría en Traducción

.....

Diego Torres Moreno

Sustentante

.....

Dedicatoria

*A mi Dios que me ha dado fuerzas
para seguir glorificando su nombre
hasta el día de hoy en todo lo que hago*

AGRADECIMIENTOS

Deseo agradecer no solo a todas las personas involucradas en los más de tres años que me ha llevado llegar a este punto y poder presentar este proyecto de graduación, sino a todas las personas involucradas de una u otra manera en mi preparación profesional. Primero, deseo agradecer a mis estudiantes del INA y a mis compañeros de trabajo por su paciencia infinita cuando les contaba sobre los avances de esta aventura. En segundo lugar quiero agradecer especialmente a la profesora Judit Tomcsányi por su paciencia, consejo y orientación que permitió que este trabajo viera la luz. Sin su enorme ayuda, esto no sería ni remotamente cercano a lo que se tenía en mente al principio. Gracias por orientarme. Igualmente, doy gracias a la profesora y coordinadora Sherry Gapper por sus consejos, y por ser una persona tan diligente a la hora de ayudar a formar los futuros traductores de este país. En verdad, admiro su dedicación y esfuerzo.

Seguidamente, deseo agradecer a mi familia: Nana, Josué, David, Allan y Daniel. Sobre todo, mami y papi. Gracias por todos los consejos, por aguantarme y echarme porras cuando ya quería dejar todo. Ciertamente, ha sido difícil, pero su ayuda me ha inspirado y mantenido trabajando. Los amo a todos con todo mi corazón. Finalmente, gracias a Natalie, mi vida, mi compañera de vida que me tolera, ayuda y simplemente abraza cuando ya no puedo más. Te agradezco solo por estar ahí, no por hacer mucho ni por hacer poco, simplemente por estar ahí para mí, escucharme y motivarme a seguir adelante por todo ese futuro que nos queda juntos. Eres el amor de mi vida. Te amo.

Resumen

En el presente trabajo de graduación se realiza un análisis de la terminología militar en tres juegos de video publicados entre los años 2008-2010 en varios mercados mundiales, así como de sus versiones localizadas. Los juegos en cuestión son *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Battlefield Bad Company 2* y *Tommy Clancy's: Rainbow Six Vegas 2*. Se analiza tanto las versiones originales como las localizadas y se identifica el uso de préstamos y calcos para generar una atmósfera extranjerizante en el jugador hablante del español, con una función específica. Se concluye que esta función es la de diseminar el estilo de vida económico y militar de los Estados Unidos de América dentro de una relación de poder entre lenguas, donde la lengua predominante es el inglés; todo se da bajo el marco de intereses comerciales de venta de contenidos multimedia tecnológicos.

Descriptores: Traducción, videojuegos, localización, terminología militar, calcos, préstamos, relación de poder entre lenguas, extranjerismos.

Abstract

This study analyzes the military terminology used in three videogames produced between 2008 and 2010 in versions found in different global markets as well as in their localized versions. The games at hand are *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Battlefield Bad Company 2* y *Tommy Clancy's: Rainbow Six Vegas 2*. The original versions of the games are analyzed along with the localized ones, and a series of loanwords and calques are identified in order to generate an foreign atmosphere in the Spanish-speaking player aiming towards an specific function of the strategies. The function of these two strategies is to spread the economic and military lifestyle of the United States of America within a power relation between languages where English stands as the predominant one, all this under the scope of an economic and commercial purpose in selling multimedia contents.

Keywords: Translation, videogames, localization, military terminology, calques, loanwords, power relations between languages, foreign words.

Índice General

| | |
|--|------|
| Nómina de participantes..... | ii |
| Dedicatoria..... | iii |
| Agradecimientos..... | iv |
| Resumen..... | v |
| Abstract..... | vi |
| Índice general..... | vii |
| Índice de figuras y gráficos..... | viii |
| Introducción..... | 2 |
| Capítulo I: Estado de la cuestión..... | 8 |
| Capítulo II: Marco teórico-metodológico..... | 27 |
| Capítulo III: Los préstamos y calcos en los tres juegos..... | 37 |
| Capítulo IV: El efecto sobre el jugador y la relación con la realidad..... | 59 |
| Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones..... | 68 |
| Bibliografía..... | 74 |

Índice de figuras y gráficos

| | |
|---|-----------|
| Figura1. Atari 2600..... | 22 |
| Figura 2. Frogger..... | 23 |
| Figura 3. Máquina arcade..... | 23 |
| Figura 4. Super mario bros..... | 24 |
| Figura 5. NES..... | 24 |
| Figura 6. CIA en inglés (COD)..... | 50 |
| Figura 7. Rangers en inglés (COD)..... | 50 |
| Figura 8. CIA en español (COD)..... | 51 |
| Figura 9. Rangers en español (COD)..... | 51 |
| Figura 10. Granada cegadora (R6V)..... | 53 |
| Figura 11. RPG en inglés (BBC)..... | 55 |
| Figura 12. RPG en español (BBC)..... | 55 |
| Figura 13. Tanque tipo BMD de la Unión Soviética (BBC) | 57 |
| Figura 14. Tanque tipo BMD de la Unión Soviética..... | 57 |
| Gráficos | |
| Gráfico 1. Distribución de préstamos y otras técnicas (BBC)..... | 60 |
| Gráfico 2. Distribución de préstamos y otras técnicas (COD)..... | 60 |
| Gráfico 3. Distribución de préstamos y otras técnicas (R6V)..... | 61 |

**El uso de préstamos y calcos como medio de inmersión cultural en
la terminología militar de tres videojuegos**

Introducción

El quehacer traductológico posee muchas aristas y áreas de desarrollo. Uno de los menos desarrollados, tanto en el ámbito mundial como en el costarricense, es el del doblaje de contenidos multimedia, con fines lucrativos. Como ejemplos se pueden mencionar la publicidad digital, anuncios electrónicos, imágenes televisadas, largometrajes y juegos de video, que son doblados por diferentes equipos localizadores en varias regiones del mundo, con el fin de hacer llegar el mensaje y los contenidos electrónicos a millones de consumidores alrededor del mundo.

El presente estudio se propone el análisis cualitativo y cuantitativo de la terminología militar en la traducción de tres juegos de video, a saber:

- *Call of Duty:Modern Warfare 2*: publicado en el año 2009 por la compañía *Activision* en Santa Mónica, California, Estados Unidos. El juego relata historias paralelas de un escuadrón de guerra contemporáneo contra un grupo de terroristas que tratan de amenazar la paz mundial por medio de armas de destrucción masiva.
- *Battlefield:Bad Company 2*: publicado en el año 2010 por *Electronic Arts*, empresa en Redwood City, California, Estados Unidos. El juego cuenta la historia de un comando élite del ejército estadounidense que intenta detener la activación de un arma de destrucción masiva, creada en los años 50 por el gobierno japonés.
- *Rainbow Six Vegas 2*: publicado en el año 2008 por *Ubi Soft*, compañía con oficinas centrales en París, Francia. El juego describe la historia de un comando especializado

antichoque el cual intenta detener una amenaza terrorista en la ciudad de las Vegas, Nevada, Estados Unidos.

Las tres compañías productoras son muy conocidas en el ámbito internacional; los juegos tienen una temática y objetivos de juego muy similares, en cuanto representan conflictos bélicos desde la perspectiva de un comando de guerra del ejército de los Estados Unidos, lo que a su vez, causa similitudes en el uso de terminología militar en cada juego. Precisamente, esta terminología es el tema del presente estudio.

Es importante señalar que estos juegos buscan recrear la vida real con el fin de “sumergir” al jugador en la experiencia y, como resultado, en el juego se utilizan armas, equipos, y jerga militar auténticos, gracias al asesoramiento por personal en servicio de los diferentes niveles de la jerarquía militar en el ejército estadounidense. A raíz de esta observación, el investigador tuvo la curiosidad de verificar, cómo aparece la misma terminología en otras versiones localizadas del juego de video. Se adquirieron las ediciones del juego dobladas al español peninsular y se observó que, a pesar de su adaptación al contexto meta, el juego sigue realizándose en un supuesto ambiente bélico-militar de los Estados Unidos. Esto, para el investigador y a un nivel preliminar, genera una disociación entre la manera en que se trata el contexto presentado en el videojuego (un comando militar **estadounidense** que posee su particular jerga y terminología en inglés) y el trato a la terminología, pues la misma en algunos casos se adapta y en otros no, al contexto de llegada. Es decir, en algunos casos pesa más el contexto de salida y en otros, el de llegada. Las razones por las que se tomaron estas decisiones en cada caso, así como las convergencias y divergencias en la terminología de un juego (tanto en el ámbito temático como en la terminología específica) es lo que ocupa a esta

investigación. Para ello, una de las pautas teóricas será la propuesta de un investigador contemporáneo (A. de Swaan) sobre las relaciones de poder entre las lenguas del mundo¹.

A la luz del análisis del proceso localizador, se genera, entonces, la siguiente problemática:

¿Cuál fue el trato de la terminología militar estadounidense utilizada en el doblaje de tres juegos de video de temática militar, publicados entre los años 2008 al 2010?

¿Qué similitudes o diferencias existen entre el trato observado de esta terminología militar relativo al uso de préstamos y calcos, y lo que predice una teoría contemporánea sobre relaciones de poder entre lenguas?

Objetivos

El objetivo general de la presente investigación se puede describir de la siguiente manera:

- Determinar la influencia del uso de préstamos y calcos en la traducción de la terminología militar de tres juegos de video a la luz de una teoría sobre relaciones de poder entre lenguas

Los objetivos específicos son los siguientes:

- presentar las formas que tomaron las traducciones de la terminología militar con respecto a préstamos y calcos en los tres juegos de video con temática bélica, publicados entre los años 2008 y 2010;

¹ Para más información sobre las referencias teóricas y el autor mencionado véase el capítulo 2 (marco teórico) del presente trabajo.

- describir el abordaje que se hizo de los problemas traductológicos por parte de los equipos localizadores de los tres videojuegos en lo relativo al uso de préstamos y calcos;
- contrastar, al menos de forma preliminar, las políticas traductológicas contemporáneas particulares que aparentan regir el doblaje de la jerga militar durante los procesos de doblaje inglés-español de juegos de video con una teoría de relaciones de poder entre diferentes lenguas.

Hipótesis

Respecto al problema anteriormente planteado se espera demostrar que las traducciones de la terminología militar estadounidense que se utilizaron para localizar los tres juegos de video aquí estudiados habrían utilizado préstamos y calcos del inglés, una lengua con hegemonía mundial y como factor extranjerizante, que aumenta el interés del jugador en el mundo globalizado, dominado económica y militarmente por los Estados Unidos.

Justificación

Como se ha señalado, poco es ciertamente lo que se ha investigado sobre este tema, pues en sí la creación de contenidos multimedia, los videojuegos y la localización como proceso formal apenas están tomando auge y siendo reconocidos como alternativas del quehacer traductológico mundial. Debido a esto, el abordaje académico de estos temas enriquece y desarrolla el campo de estudio de la traductología.

Específicamente, esta investigación combina el estudio terminológico, tradicionalmente desarrollado en la modalidad escrita, con una realidad de la traducción

contemporánea, la traducción multimedia y, en particular, el género de los videojuegos. Esta combinación resulta menos explorada que, por ejemplo la investigación del proceso y dificultades de la traducción audiovisual misma, sobre lo cual hay abundante bibliografía.

Por otro lado, el tema investigado, se inscribe también, hasta cierto punto, en la corriente contemporánea de la “traducción cultural” y puede dar aportes sobre normas de integración o resistencia cultural en una traducción de este tipo donde, como en todas las variantes de las tecnologías de la comunicación, la mezcla de culturas está presente, pero a la vez se encuentra impregnado de la variante tecnológica que promueve una serie de cambios y diferenciaciones, que van desde la manera en la que se tiene acceso a este tipo de traducciones hasta su público meta.

Estructura general y organización del trabajo

En cuanto a la organización del trabajo, este consiste de cinco capítulos. Después de los aspectos introductorios aquí presentados, sigue el Capítulo I, en el cual se describe los antecedentes, tanto en el ámbito nacional como internacional, en lo relativo al tema. En primer lugar, se presentan los trabajos consultables en la biblioteca de la Maestría de Traducción de la UNA, como fuente de consulta nacional. Para las fuentes internacionales, se consideran el internet y en específico, las bases de datos académicas de la Universidad Nacional de Costa Rica y la Universidad de Costa Rica. Para cerrar este capítulo se incluirá una reseña breve de la historia de los videojuegos con el fin de contextualizar al lector. El detalle de los juegos aquí analizados será descrito en capítulos posteriores, con el fin de contextualizar al lector. El capítulo II, dedicado a la presentación de las bases teóricas de la investigación, incluirá la “Teoría de Polisistemas”, la “Teoría de Escopos”, algunos aspectos

relevantes de la “Localización” como proceso y sus detalles y, finalmente la “Teoría del lenguaje global” propuesta por Abram de Swaan.

Seguidamente, en el capítulo III se analizarán las soluciones traductológicas relacionadas con la terminología militar en los tres juegos de video seleccionados y se hará una clasificación del material terminológico según las características de los procesos traductológicos en cada clase. En el capítulo IV, se concentrará en el análisis de las soluciones desde un punto de vista extralingüístico así como desde el punto de vista de la teoría de relaciones de poder entre lenguas de Swaan y cómo estos procesos influyen el jugador de estos contenidos. En el capítulo V se expondrán las conclusiones arrojadas por el estudio, sus posibles implicaciones y las posibilidades de expansión a otras áreas de la traductología.

Capítulo I

Estado de la cuestión

En el presente capítulo se analizará tanto la información disponible en el ámbito nacional e internacional en lo relacionado a procesos paralelos a la localización como lo son el doblaje y la subtitulación. Se hará un estudio minucioso de las conclusiones en estas áreas con el fin de contextualizar el presente estudio. Además se presentará una breve reseña histórica de los juegos de video y su evolución en el paso del tiempo.

El estado de la cuestión en el ámbito nacional

El desarrollo de diferentes áreas del doblaje en medios electrónicos ha dado origen a cierta bibliografía general que se puede mencionar en relación con el estado de los estudios contemporáneos sobre este tema. En el ámbito nacional, el mayor esfuerzo se ha realizado en el marco de la Maestría Profesional Inglés–Español de la Universidad Nacional, en la forma de distintos trabajos de graduación que abarcan de manera general (o desde una perspectiva diferente a la propuesta en este estudio), el fenómeno del doblaje. Más allá de esto, otras fuentes de consulta como la biblioteca de la Universidad Nacional y bases de datos de otras universidades públicas de Costa Rica fueron tomadas en cuenta y arrojaron resultados que son tomados en cuenta en el apartado internacional del estado de la cuestión.

Entre los trabajos finales de graduación disponibles para consulta general en la biblioteca de la Maestría se encuentra “El mundo del lenguaje audiovisual en el cine y la televisión y su subtitulado. Traducción e informe de investigación” de Adriana Céspedes Ocontrillo, el cual presenta un análisis de las características del proceso de subtitulación en la producción audiovisual. Se estudian aspectos metodológicos, teóricos y estratégicos a la hora

de realizar el proceso de subtitulación en diferentes materiales audiovisuales, tales como la serie *Friends*, la película *Harry Potter y La Piedra Filosofal*, y la película *Como Agua para Chocolate*. La autora de este texto hace referencia principalmente al proceso subtitulador y lo liga al doblaje de forma paralela hacia varios mercados. Entre los principales resultados del análisis se indica que, al menos en el ámbito de la subtitulación, el traductor debe basarse en gran medida en la intertextualidad que se identifica al combinar imágenes con subtítulos; es decir, el receptor de la subtitulación deberá no solo basarse en la subtitulación, sino también en lo que se ve en la pantalla. Aunque la autora no analiza terminología sino unidades de sentido, hace énfasis en que una de las principales técnicas utilizadas en el subtitulaje es la adaptación de referencias culturales. Junto con esta adaptación, se propone utilizar un lenguaje neutro con el fin de que el contenido sea accesible para varias audiencias. Con respecto al uso de préstamos del inglés en contenidos audiovisuales, su conclusión indica que la traducción audiovisual debe aprovecharse “como un medio para educar al público en el buen uso del idioma y evitar los anglicismos siempre que se pueda” (85).

Adriana Zúñiga Hernández, otra graduada del programa de Maestría de la Universidad Nacional, presenta un trabajo final de graduación referido también en la subtitulación, en su caso, de un video sobre sexualidad contemporáneo, de 2004. En esta investigación llamada “El entorno a la subtitulación en Costa Rica: primer estudio de la realidad nacional. Traducción y subtitulación del vídeo "Hablemos sobre la sexualidad: guía para las familias" (traducción e informe de investigación)”, el énfasis, nuevamente está en la subtitulación, pero la autora establece relaciones con el doblaje que también se involucra durante la creación y producción del video en cuestión. Para este trabajo, Zúñiga se centra en la traducción y subtitulación del video a manera de estudio, para luego describir las dificultades involucradas

en el ejercicio de la subtitulación respecto a aspectos técnicos y metodológicos. Poco se habla en este documento del doblaje, excepto algunas generalidades acerca de la labor misma y sus similitudes y diferencias a nivel teórico, con la subtitulación. Entre los aspectos importantes a rescatar sobre el trato de la terminología y unidades de sentido a lo largo del documento, se puede identificar una tendencia, tanto teórica como práctica, hacia la adaptación como primera solución a los problemas traductológicos, sin dejar de lado el concepto de neutralidad, pues (igual que en el estudio anterior) se entiende el proceso de subtitulaje como una solución, no solo en el ámbito nacional, sino con un enfoque multinacional de hablantes del español. La autora hace referencia a la situación en Europa con respecto a contenidos audiovisuales y cómo, en algunos casos,

“el aumento en el intercambio de producciones cinematográficas y televisivas entre las muchas lenguas existentes –anudado al gusto cada vez mayor de la audiencia por la autenticidad lingüística de las producciones– originó el establecimiento de una estrategia de subtitulación europea que satisficiera esta necesidad” (1).

No obstante, como se mencionó anteriormente, la autora opta y aboga por la adaptación a la cultura meta con el fin de “invisibilizarse” en el texto, aunque da por sentado que “la experiencia de la audiencia del texto meta no podrá ser “equivalente” al efecto que se produce en la audiencia original [...] debido al interés económico de los angloamericanos de imponer su lengua y su cultura e ideología en todo el mundo” (24, 58).

Otro trabajo sobre subtitulación y doblaje como tema de discusión es el proyecto de Alejandra Solano Salas, presentado en el 2004, denominado “Diseño de un Curso de Subtitulación”, donde se propone incluir en la Maestría Profesional de Traducción de la Universidad Nacional un curso de subtitulación como parte del currículo. Se especifican la

metodología, objetivos, evaluaciones y materiales para poner en práctica tal curso. Ciertamente, el tema abordado en este trabajo tiene poca relación con lo que compete a la presente propuesta; sin embargo, en el primer capítulo de presupuestos teóricos para sustentar la creación del curso, Solano hace referencia a ciertos conceptos que mantienen la línea de los ya mencionados y expanden en la uniformidad de pensamiento sobre la equivalencia como forma de abordar la traducción de contenidos audiovisuales, y la recomendación de evitar utilizar el préstamo y los extranjerismos. En detalles, Solano (citando a Martínez 1996) indica que países europeos como “Francia, Alemania, España e Italia, tienen una tradición cinematográfica que se inclina por el doblaje. [...] Dichas preferencias se basan en razones históricas, nacionalistas, proteccionistas y de las características socioculturales de cada región” (12) lo que se toma como fundamento para justificar la tendencia al uso de equivalencias en contenidos audiovisuales. Solano reconoce que las adaptaciones, aunque privan al espectador del producto doblado de ciertos aspectos que sí son recibidos por el espectador original, estas siguen siendo la mejor opción para abordar las diferencias culturales, siendo la práctica del doblaje “orientada a la cultura meta, mientras que el subtítulo se orienta hacia la cultura de origen” (20). En sus conclusiones, Solano indica que “el traductor debe ser fiel a la lengua al que traduce, en el sentido de explotar al máximo sus recursos lingüísticos y de utilizar al mínimo recursos tales como el calco, los neologismos y los extranjerismos en general” (21). Esto refuerza la tendencia de todos los estudios por evitar el uso de terminología proveniente de la cultura de origen.

Tal vez el documento que más aporta en esta área y que guarda alguna similitud (desde otra perspectiva) con el presente estudio es el trabajo sobre el contraste entre la subtítulos y el doblaje, presentado por Andrea Ramírez Zúñiga en 2003, y titulado

“Doblaje versus subtítulaje: Comparación traductológica (investigación monográfica)”. La autora hace una comparación entre las dos modalidades de traducción tomando en cuenta las variantes de género y contextuales presentes en las películas *Shrek de Dreamworks* y *The Sound of Music*. El objetivo del trabajo se describe como la comparación entre los dos procesos con el fin de identificar el más sencillo, y definir la labor del traductor en esta área del quehacer costarricense. En el análisis, se compara los segmentos originales, los doblados y los subtítulados en ciertas escenas clave de las películas y las técnicas empleadas para cada uno, así como los detalles relevantes para esta práctica, tales como sincronía, coordinación, aspectos lingüísticos, registros, intencionalidad, situacionalidad, contexto, entre otros. De la misma forma, hace una descripción de las dificultades en todos los ámbitos analizados y como fueron abordados y resueltos por los equipos de doblaje y subtítulación de las compañías productoras de las películas. Los presupuestos teóricos que sustentan la investigación de Ramírez, nuevamente apuntan hacia el uso de la equivalencia como técnica estrella en el abordaje de contenidos audiovisuales (tanto en el doblaje como en la subtítulación) dentro del marco del contexto sociocultural y la función del texto en la lengua meta. Es decir, se toman en cuenta factores intratextuales y extratextuales tendiendo hacia la cultura de llegada en mayor medida en el doblaje, y en menor medida en la subtítulación. Un elemento diferente en este estudio es que la autora se encuentra más “abierto” a otras soluciones de los problemas traductológicos por medio de técnicas como transposición, modulación, equivalencia, adaptación, amplificación, explicitación, omisión, compensación, préstamo, neutralización o eliminación, sin dejar de lado la predominancia de la adaptación cuando indica “Creo que la dificultad cultural la sufre el traductor y no el texto, porque el traductor es el que debe buscar

la equivalencia que transmita el mensaje original” (Ramírez 76), con lo cual concluye el estudio.

Este trabajo en particular tiene varias similitudes con el presente debido a que también se hace un análisis descriptivo de las decisiones tomadas por los equipos conformados para el doblaje y localización del material audiovisual; sin embargo, el análisis de las películas propuestas en el trabajo de Ramírez se centra en el lenguaje humorístico de la película *Shrek* y del musicalidad en *The Sound of Music*, y abarca las similitudes y diferencias entre subtítulo y doblaje. Por el contrario, el presente estudio hace una comparación entre dos versiones del mismo texto (una original, y otra localizada) respecto a la terminología militar específica y factores sociales y culturales relacionados con ella.

Con respecto al fenómeno de la localización, la única referencia bibliográfica encontrada, a nivel de la Maestría Profesional en Traducción Inglés-Español, es el trabajo de graduación de Allan Pineda Rodríguez, titulada “La localización de *software* y las empresas informáticas en Costa Rica. Estado y orientación para el traductor nacional”. Este estudio presenta el estado actual nacional de la labor localizadora en diferentes compañías con operaciones en suelo nacional, centradas hacia la producción de programas informáticos. Se realiza un extensivo análisis de las empresas instaladas en Costa Rica, su oferta, sus necesidades y sus productos, por medio de un instrumento de recolección de información administrado directamente a los encargados de dichas empresas. El objetivo es suministrar información acerca de posibles oportunidades de trabajo para los traductores.

El autor analiza los conceptos básicos de localización de programas informáticos, principalmente amparado en el texto de Bert Esselink, “*A Practical Guide to Localization*”, para describir las fases y consideraciones pertinentes en los procesos localizadores a nivel

teórico y el subsiguiente contraste con la realidad costarricense. Para concluir, el autor hace una serie de recomendaciones específicas en el campo de la localización para traductores interesados en incursionar en ese mercado laboral en Costa Rica, así como consideraciones con respecto a la situación actual de las empresas costarricenses y el punto en el que la localización se identifica como una alternativa económica y de relevancia para dichas compañías, junto con los pormenores de la forma en que las mismas abordan tales necesidades.

El estado de la cuestión en el ámbito internacional

En el ámbito internacional, existen más referencias sobre los procesos localizadores de terminología específica, y algunas tocan el tema de los videojuegos. Una fuente es la revista electrónica *gamestudies.org*, que contiene una serie de artículos de diferentes procedencias y géneros relacionados con el área de los juegos de video. Se abarca todo tipo de temática desde una perspectiva muy profesional y seria, haciendo énfasis en el proceso transformador social que los videojuegos han representado para las generaciones actuales.

En esta revista se encuentra un artículo que enfatiza el fenómeno localizador entre los países de Japón y Korea del Sur, por medio del análisis de dos juegos de video: *Street Fighter* y *King of Fighter*. El nombre del artículo es "*Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context*", y es escrito por Wai-ming Ng Benjamin. En el artículo se hace un recorrido por algunas de las diferencias y similitudes culturales entre Japón y Korea en relación con la cultura de los juegos de video, las principales tendencias, el movimiento de material casi siempre desde Japón (donde se encuentra una gran cantidad de productoras de juegos de

video) hacia Korea, y se hace un análisis de mercados entre los dos países. Seguidamente, el autor realiza un estudio comparativo entre la jerga general utilizada por jugadores para referirse a los juegos de video de pelea (como los dos en cuestión) y su origen. Esta jerga no se limita solamente a lo que se lee en la pantalla durante el desarrollo de la pelea, sino a todas las expresiones utilizadas por los jugadores para negociar significado antes, durante y después de jugar. Benjamin indica:

While the making of new rules and jargons in playing Japanese games represents a kind of localization of Japanese culture from below (consumers, not producers), the adaptation of Japanese games in Hong Kong comics is the localization of Japanese culture from outside (Hong Kong, not Japan).

La cita representa el objetivo del autor de diferenciar, por un lado, la localización producida por los mismos jugadores al interactuar entre sí en las partidas de juegos de video y, por otro, la localización “culturizadora” que se da al exportar historietas basadas en juegos de video desde Japón hacia Korea.

Para concluir, el autor rescata el proceso globalizador mundial inminente e indica que “Japanese games have gained global popularity, but they are interpreted and played differently by players according to their own social and cultural backgrounds”, lo cual evidencia la importancia de la cultura de llegada sobre el texto traducido, al punto de que si la localización no se da o se da de una manera insatisfactoria para la cultura destino de la localización, la misma cultura generará sus propias versiones y localizaciones que se adapten a sus necesidades comunicativas. También concluye que los receptores de nuevos elementos culturales, provenientes de otros países, utilizan tales elementos para modificar la cultura propia.

Uno de los aportes más importantes y con mayor relación al tema tratado en este trabajo de graduación lo propicia el estudio de Andreas Szurawitzki, presentado en el año

2010 como trabajo final de graduación del grado de Maestría de la Universidad de Helsinki, en Finlandia, titulado “Japanese Video Game localization: A Case Study of Sony’s Siren Series”. Este trabajo se concentra en la localización japonés-inglés de la serie de juegos *Siren* publicados por la compañía *Koei* para la consola *Playstation* durante los años 2004-2008 (tres juegos en total) y que poseen una gran variedad de rasgos culturales del japonés que son necesarios para el desarrollo de la línea narrativa del juego. El autor empieza por una detallada descripción de la historia de los tres juegos en cuestión, los controles, modo de juego, otros documentos relacionados con los juegos como guías y libros de análisis (denominados en inglés *walkthroughs* y *analysis books*, respectivamente).

Para el análisis, el autor toma ciertos segmentos intratextuales del juego en sí, así como otros elementos no directamente relacionados con el desarrollo del mismo, pero que sí fueron localizados, tales como menús, mensaje importante en la pantalla, videos dentro del juego y otros. Se presentan cuadros comparativos de los elementos en su idioma original y la localización en la lengua de llegada. Para el análisis, Szurawitzki considera aspectos importantes de los videojuegos, como la diversión que estos deben producir en los jugadores potenciales; esto no es otra cosa que el escopo del texto, ya que la función de los videojuegos es divertir. El peso es tanto, que la audiencia a la larga decide si un juego es bueno o malo, no basado en la localización del mismo sino en cuánto se disfrutó el juego. En otras palabras, la localización no se analiza por separado, sino como un todo que es la experiencia de jugabilidad. Naturalmente, si la localización afectó el juego, el mismo será catalogado como “malo” por los jugadores. Szurawitzki lo explica:

“There are political and culture-specific aspects to localization, and dealing with these are part of the localizers’ every day work. However, once the player plays the game, such considerations are of secondary importance to him if the game is enjoyable” (70).

Además, el autor hace énfasis en el proceso de adaptación necesario para este tipo de contenidos audiovisuales e indica que “translation operates on the basis of equivalence” (31). Esta equivalencia, según el investigador, se ve afectada por la gran cantidad de categorías textuales presentes en los videojuegos, siendo algunas clasificadas como técnicas y otras como ficticias.

En la etapa de conclusiones se afirma que los procesos de localización posicionan al receptor del texto original, así como el de la versión traducida, en el contexto de la versión original (o al menos ese debería ser el objetivo de la localización). Además, el autor argumenta que el aspecto más importante del texto localizado es ir más allá de la adaptación y crear estructuras con el fin específico de entretener, inclusive dejando de lado el mismo lenguaje: “it is fair to say that the coining of terminology potentially has the power to construct an equivalence of its own that puts even language in second place” (Szurawitzki 69). Concluye que el proceso de localización en lo relativo a juegos de video abarca una serie de complejidades que no solo se limitan a los aspectos culturales presentes en el mismo, sino a la ficción y creatividad encontradas en los originales y que, en algunos casos, más bien influyen contrario a lo esperado; es decir, en vez de ser la localización la que se ve influida por el juego, en algunas ocasiones es el juego el que se ve influido por la localización al punto que el investigador asegura que “Localization is not only adaptation, but also production sometimes” (70).

Aparte de esta revista electrónica, otro documento de interés es el estudio de Mangiron y O'Hagan, de la Universidad de Dublin sobre el proceso de localización y la mística detrás del mismo. El estudio se titula “*Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*” y ofrece un análisis general de la historia de los videojuegos, sus

raíces, principalmente japonesas y estadounidenses, la necesidad de localización como medio de generación de mayores ganancias al abordar nuevos mercados, el proceso localizador en general, ahora conocido como GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción) y los retos que deben enfrentarse las compañías que publican estos juegos. Para detallar el proceso localizador, las autoras se basan en algunos segmentos (meramente utilizados como ejemplos) del videojuego *Final Fantasy* con el fin de mostrar al lector los principales retos a los que se enfrenta un localizador o un equipo localizador. La apertura a diferentes técnicas, tales como renombrar términos importantes, contextualizar mediante la ampliación, replanteamiento de juegos de palabras y el deliberado uso de juegos de palabras con el fin de mantener la “experiencia del juego” es aceptado y tomado como normal en este tipo de contenidos audiovisuales. A su vez abarca el aspecto imaginativo y creativo necesario no solo para traducir este género, sino también para producir una experiencia satisfactoria al usuario final. Bien mencionan las autoras que *“While theory is still catching up with the practice of localisation, a commonly accepted principle in the industry is that localised products should retain ‘the look and feel of the locally-made products’”* (Mangiron y O’Hagan 11). Al referirse a que las referencias bibliográficas disponibles sobre un tema tan específico son pocas, recomiendan hacer más estudios de traducción en el área.

El estudio concluye con una serie de observaciones relacionadas con la novedad del proceso localizador de videojuegos, sus similitudes y diferencias con la localización de programas informáticos y de contenidos audiovisuales, sin olvidar el abismo que los separa debido al *escopo* de este tipo de traducción centrado en el disfrute del usuario final. Las autoras recalcan que los equipos localizadores de videojuegos son investidos con gran libertad con el fin de lograr la satisfacción del jugador, sin necesidad de guardar equivalencia con el

texto anterior. En consecuencia, acuñan el término de “transcreación” sobre el de “traducción” como una manera de identificar la libertad de los traductores involucrados en la práctica de la localización de videojuegos. Recomiendan el análisis subsiguiente de los diferentes géneros de videojuegos y otros particulares del proceso localizador (como el presente en este estudio) con el fin de desarrollar un área que aún se encuentra en sus etapas iniciales, y donde la práctica ha dejado rezagada a la teoría y la investigación. Otros estudios que enfrentan al localizador/investigador con la misma realidad y que son realmente innovadores en el área son los de O’Hagan (2007), “Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience”; Di Marco (2007), “Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games”; Merino (2006), “On the Translations of Videogames”, entre otros.

Para finalizar, encontramos el aporte de Lucila María Pérez Fernández en la forma de una tesis doctoral de la Universidad de Málaga, España, titulada *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. En este trabajo, se hace una división de los aspectos fundamentales de la historia de la traducción, la localización, y una contextualización del tema de los videojuegos con su respectiva clasificación. Luego, se analiza la película y el libro de *Harry Potter y la piedra filosofal* desde varios frentes como los aspectos lingüísticos, donde se incluye interjecciones, onomatopeyas, sintagmas nominales, adjetivos, signos de puntuación, mayúsculas, abreviaturas, etc. Seguidamente se consideran los aspectos culturales de la traducción presentes en la película y el videojuego, tales como nombres propios, sistema educativo, comida, criaturas fantásticas, mitos y leyendas, neologismos, léxico dialectal, humor, etc. Para terminar esa sección, se analizan algunos aspectos extralingüísticos como lo son el doblaje,

subtitulado y la música de los dos textos. Finalmente, se hace un análisis de resultados desde una perspectiva didáctica. En lo que respecta al abordaje de la actividad localizadora, Pérez incluye los aspectos culturales que pueden afectar el producto localizado cuando indica que “consideramos, pues, que la localización consiste, en términos generales, en el proceso de adaptar tanto lingüística como culturalmente, cualquier producto multimedia” (Pérez 63). Por otro lado, la localización es considerada como una actividad diferenciada de la traducción y por consiguiente implica muchos más procesos, aparte del traductológico.

Con respecto al abordaje cultural en la traducción, Pérez indica que, dado que el público español ha estado acostumbrado por varias décadas a recibir los contenidos audiovisuales en español en forma de películas, esperan lo mismo de los videojuegos, y es ahí donde nace una necesidad de doblar estos videojuegos, pues la cultura de llegada lo requiere. Se debe tomar en cuenta los diferentes registros de la lengua, la aparición de personajes e inclusive idiolectos, lo cual hace que el proceso de doblaje de un videojuego sea en algunos sentidos más cercano al de doblar un contenido audiovisual, e inclusive literario, que la localización de *software*. Como resultado, Pérez continúa con la línea de pensamiento que ya se ha visto en trabajos anteriores, donde se destaca la característica “especial” de los localizadores de poder “modificar, omitir o incluso añadir cualquier elemento que consideren necesario para acercar el juego a los usuarios” (153).

En su análisis de los aspectos lingüísticos (entre ellos, la terminología) del libro y el videojuego se hace una caracterización de estos y su impacto en la cultura de llegada. Indistintamente, el análisis de aspectos culturales se hace desde el punto de vista del contexto de llegada, como bien lo indica Pérez: “Como en cualquier otra rama de la traducción, el primer aspecto que el localizador debe tener en cuenta es el receptor” (178). Debido a esto, se

consideran aspectos culturales para la localización como las restricciones de la cultura de llegada, los gustos de la cultura de llegada, gestos, estereotipos, humor, lo cual desemboca en los cambios ya antes mencionados de cualquier índole por medio de la técnica de “compensación”, con el fin de que el videojuego sea aceptado en la cultura de llegada.

Para concluir, la autora confirma su propuesta metodológica que consiste en la invisibilidad del traductor (así denominado por Venuti) y mencionada por la autora, incluye la cultura de llegada como pilar fundamental de la localización, la relevancia de los glosarios con la terminología del producto a localizar (cuando es posible) la adaptación de la carga cultural hacia la cultura meta, entre otros.

Breve reseña histórica de los videojuegos

Según Gil Juárez, “los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se puede utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles” (11). Esta definición nos presenta a los juegos de video como una actividad lúdica, mayormente (aunque hoy en día también se usan con fines educativos de rehabilitación) con el objetivo principal de disfrutar el tiempo libre por medio de la adquisición de *software* y *hardware* que hacen posible la interacción y el desarrollo de una actividad específica del “yo virtual”.

A lo largo de unos cuarenta años de la historia moderna de los videojuegos, se han desarrollado muchísimas plataformas y juegos para ejecutarlas. La historia de los videojuegos se remonta a los albores de la era informática por los años 1950-1960, cuando estos apenas se desarrollaban de la mano de los sistemas informáticos primitivos (Gil Juárez 14). Por la década de 1970 se puede hablar ya de una especificidad de la labor de creación de

videojuegos con fines comerciales por parte de la compañía Atari (1972) con el famoso juego “pong”, el cual consistía en hacer rebotar una pelota de izquierda a derecha del televisor sin permitirle salir del entorno. Era como jugar tenis de mesa en una pantalla. A partir de ahí se desarrollaron otros exitosos juegos como *Space Invaders*, y *Asteroids*, *Spacewar*, *Computer Space*, etc. Estos primeros juegos gozaron de gran popularidad y empezaron a generar réditos para la empresa, lo cual generó varios años de bonanza económica y la inclusión de otras empresas en el panorama (Donovan 17-22). Posteriormente vinieron otros intentos con mayor o menor éxito, tales como la *Magnavox Odyssey*, *Scoreboard* de *Radio Shack*, y el *Coleco de Telstar*. Durante esta década, el mercado fue mayormente dominado por *Atari*; sin embargo, para finales de la década 1970, la compañía (y todas las demás) comenzaron a caer en decadencia, pues los precios eran muy altos, y el concepto de una consola de casa era poco familiar e interesante para los jugadores de esos tiempos. Se avecinaba el fin de los juegos de video.



Figura 1. Atari 2600

Para finales de la década de 1970 e inicios de la década de 1980, se da un nuevo impulso en la industria de los videojuegos, principalmente por la introducción del juego *Space Invaders*, proveniente de Japón, y que tuvo gran éxito en el Occidente. La industria japonesa se posicionó en el mapa y empezó a darse la exportación de material desde esas latitudes al resto del mundo (Donovan 48). En esta época se empiezan a desarrollar las consolas de 8 bits

y emergen títulos clásicos hasta el día de hoy, como *Missile Command* (1980), *Tempest* (1981), *Space Duel* (1982), *Frogger* (1982) y *Pac-Man* (1983). La historia de los usuarios por jugar y competir promueve la diseminación de las salas de videojuegos “Arcade”, donde los jugadores competían parados frente a una máquina grande que ejecutaba alguno de los varios cartuchos que tenía instalados en una pantalla de televisor. Las competencias entre los jóvenes y niños duraban horas y se estableció un sistema de orden, retos, jerarquías y reputación que se mantiene hasta el día de hoy en el mundo de los juegos de video.



Figura 2. Frogger (1982)



Figura 3. Máquina arcade

Para 1983 se desarrolla la famosa consola conocida como NES (Nintendo Entertainment System) de la compañía japonesa Nintendo, la cual utilizaba un sistema de cartuchos intercambiables para jugar. El éxito de la consola fue tal, que se tuvo que establecer un sistema para que otros desarrolladores de juegos de video pudieran adquirir licencias y desarrollar nuevas propuestas para la consola. El éxito de este modelo dio origen a grandes franquicias que se mantienen hasta el día de hoy, como *Super Mario Bros*, *Tennis*, *Dragon Quest*, *The Legend of Zelda*, provenientes de empresas tales como *Konami*, *Irem*, *Jaleco*, *SNK* y *Sega*, entre otros.



Figura 4. Super Mario Bros



Figura 5. Nintendo Entertainment System (1983)

Posterior a la consola NES de Nintendo, empieza la era de las “guerras de consolas” (conocida en inglés como *console wars*) que se ha mantenido hasta el día de hoy y que consiste en la constante competencia de los desarrolladores de hardware en superar o al menos igualar el equipo tecnológico utilizado para ejecutar los juegos, y así mejorar la experiencia del jugador. Se podría incluir en la generación del NES otras consolas como el *Atari 7800*, el *Commodore 64GS* y el *Sega*. A esta generación se le conoce como la generación de los 8bits o tercera generación. Después de esto se ha desarrollado una constante competencia entre las compañías por cada cierto tiempo (un periodo de unos cinco a ocho años) de sacar nuevas consolas que permitan rejuvenecer el sector y generar nuevas ganancias para desarrolladores de consolas y de hardware. Las posteriores generaciones son:

- Cuarta generación de 16 bits que incluía consolas como el *Atari ST*, *El Sega Megadrive*, *SNES (Super Nintendo Entertainment System)* y el *Neo Geo*.
- Quinta generación de 32 y 64 bits que incluía consolas como el *Atari Jaguar*, *El Play Station 1*, *Nintendo 64* y *Sega Saturn*.

- Sexta generación que se basaba en microprocesadores y lectores de disco compacto o *DVD*, que incluía consolas como el *Atari Jaguar II*, *Nintedo Game Cube*, *Play Station 2* y el *Xbox* de *Microsoft*.
- La séptima generación, con mucho mayor poder de procesamiento y gráfico, y que es la que actualmente se encuentra en vigencia. Esta incluye consolas como el *Ninentndo Wii*, el *Play Station 3* y El *Xbox 360*.
- La octava generación comenzó en el año 2012 con el lanzamiento por parte de *Nintendo* de la consola *Wii U* y será concretada en el año 2013 por *Sony* con su consola *Play Station 4* y *Microsoft* con su *Xbox One*².

El impacto de estas consolas en la dinámica mundial ha sido vasta, al punto de que hay culturas completas y eventos para celebrar las inclusión de nuevas generaciones y juegos, tales como el *Comic Con* y el *E3 (Electronic Entertainment Expo)*, donde miles de aficionados de estos productos se reúnen para probar los últimos avances y juegos. A esto se le suma una infinidad de foros, páginas especializadas, y programas de radio, televisión e internet sobre la temática.

El impacto económico del desarrollo de estas consolas es muy significativo: el *Global Entertainment and Media Outlook* para el periodo 2009-2013, el crecimiento anual de la industria de los videojuegos será de un 7,4% en el periodo del 2009-2013. Solamente en Norte América, crecerá desde los 16.2 billones de dólares en el 2008 a 21,6 billones en el 2013. Se identifica un crecimiento en todos los sectores excepto en el de los juegos para computadora que tienen un decrecimiento del 1,2%. Por el contrario, el segmento de

² Para más información sobre historia de consolas y las consolas generadas: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_videojuegos y http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_consoles

juegos en línea y para dispositivos móviles tendrá una tasa de crecimiento anual del 10,6% y 13,8%, respectivamente, para el periodo del 2009-2013 (31).

Capítulo II

Marco teórico-metodológico

Para el desarrollo de la presente investigación se tomaron en cuenta varias áreas importantes del conocimiento teórico en traductología como lo son la teoría de polisistemas desde el punto de vista de Even-Zohar. Además, se hace el uso de la teoría de escopo desde la perspectiva de Hans-Josef Vermeer y su relación con la función de la terminología presentada circunscrita a los juegos bélicos. Finalmente, se revisan algunos de los conceptos básicos del área de la localización como referencia al proceso que gobierna todo el abordaje traductológico de los contenidos.

1. Teoría de Polisistemas

La teoría de polisistemas, también conocido como el enfoque descriptivo enmarcado en el paradigma de los estudios descriptivos de traducción, tiene como su fundador a Itamar Even-Zohar, quien nació en Tel Aviv en 1939 y realizó estudios tanto en traducción como en lingüística, así como en la construcción de identidades a través de la cultura. Even-Zohar es profesor emérito de la universidad de Tel Aviv desde el 2007, donde impartió clases de semiótica y teoría literaria. Ente sus principales obras se puede mencionar *Papers in Historical Poetics (1978)*, *Polysystems Studies (1990)* y *Papers in Culture Research..* Además, Even-Zohar, es hablante nativo de hebreo (su idioma natal), inglés, árabe, francés, español, sueco, noruego, danés, esperanto e italiano (TAU 1)

La teoría de polisistemas está inspirada en los postulados formalistas rusos a partir de 1920. Fue desarrollada por Itamar Even-Zohar en 1970, y publicada en 1990 en *Poetics Today*. En esta publicación, se define “sistema” como “la red de relaciones que pueden ser hipotetizadas para un cierto grupo de observables asumibles (ocurrencias/fenómenos)”

(“Poetics Today” 27). A su vez, un sistema literario, según Even-Zohar, es “una red de relaciones que es hipotetizada para obtener un número de actividades llamadas “literarias” y que, consecuentemente, estas actividades son observadas por medio de la red” (“Poetics Today” 28). Según esta definición, Even-Zohar enmarca su concepto de polisistema y lo define como “un sistema múltiple, un sistema de varios sistemas los cuales se intersectan unos con otros y se traslapan parcialmente, utilizando diferentes opciones concurrentes y, a pesar de eso, funcionando como una sola estructura, en la que sus miembros son independientes” (“Polysystem Theory” 290).

Estas ideas identifican al polisistema como una unidad dinámica y en movimiento, donde los componentes literarios se mueven de un sistema al otro, generando un “funcionalismo dinámico” o “estructuralismo dinámico”. Esta teoría establece la premisa semiótica de que la cultura es una entidad monolítica y menos definida que el polisistema. Como estos sistemas interactúan, la literatura no puede ser concebida sin interacciones con el sistema cultural. Así, la teoría de polisistemas se centra menos en la investigación del qué constituye la literatura para darle prioridad al cómo y por qué ciertos tipos de literatura se vuelven más populares o menos populares, por medio del estudio de la transferencia, traducción y la interferencia cultural o literaria para identificar la naturaleza y extensión del sistema literario en sí (“Polysystem Theory” 10-45).

Según la teoría de polisistemas, la cultura es un sistema con un centro dominado por un grupo que establece la ideología oficial. A la vez, otro grupo promueve nuevas propuestas, y se da una constante transferencia de significados de uno al otro. La ideología, en cambio, influencia los otros sistemas contenidos en el polisistema por medio de un impacto en sus centros. Según Even-Zohar, los sistemas dentro del polisistema pueden ser imaginados o

distribuidos entre el centro del sistema y su periferia. Los sistemas en el centro dominan y controlan el polisistema y así brindan y gobiernan las ideologías y prácticas, mientras que los sistemas que se encuentran en la periferia representan sistemas marginales o alternativos. Sin embargo, la estructura completa del polisistema es dinámica en el sentido de que los sistemas no centrales intentarán tomar control del centro mientras que los sistemas centrales tenderán a defender sus posiciones excluyendo o marginalizando los otros o apropiándose y convirtiendo estos sistemas invasores en agencias de la ideología central; todo esto se da debido a cambios culturales que necesariamente influyen en el polisistema (“Polysystem Theory” 10-45). Así, ciertos modelos pueden ser canonizados y considerados como dignos de imitación. Estos modelos, establecidos por los grupos de control del centro del polisistema, determinan el posible prestigio de otros sistemas. Cuando un nuevo sistema se incluye en dicho sistema canonizado, el primero es considerado como abrupto y que generará textos de menor calidad.

En este marco, la literatura traducida es una parte más del polisistema y compite constantemente con los originales por posiciones centrales, o de mayor reconocimiento. En la investigación que aquí se presenta, el concepto de “dinamicidad” propuesto por la teoría de polisistemas servirá de base para analizar la terminología desde una perspectiva lingüística-ideológica, donde la lucha por el poder, el control y el prestigio son factores que interactúan con la transmisión de contenidos como meta de primer nivel en los videojuegos traducidos del inglés al español y que finalmente tienen como objetivo el ser comercializados y generar riqueza.

2. La teoría de Escopos

El profesor, Doctor Hans-Josef Vermeer (Iserlohn, 24 de setiembre de 1930 – Heidelberg, 4 febrero de 2010) era un lingüista alemán y estudioso de la traducción. Se desempeñó como

profesor de lingüística general y aplicada en la Universidad de Mainz, en Gernsheim, entre 1971 y 1983. Posteriormente, fue director de estudios de traducción con referencia especial en portugués en la Universidad de Heidelberg, de 1984 hasta 1992. También fue profesor visitante de la Universidad Leopold Franzens en Innsbruck, de 1999 al 2002 así como en la Universidad Bosphorus en Estambul, del año 2002 al 2003. Entre 2004 y 2008 desempeñó la misma función en la Universidad Okan de Estambul para finalmente, retornar a las universidades de Mainz y Heidelberg, donde impartió sus últimas lecciones. Junto con otros autores estableció la Teoría del Escopo.

De acuerdo con Montes Fernández (124), el concepto de “escopo” tiene su origen en el funcionalismo desarrollado entre 1970 y 1990 en Alemania. Uno de los principales exponentes de esta corriente es precisamente Hans-Josef Vermeer, quien apoyaba la idea de hacer cambiar el rumbo en el análisis traductológico hacia aspectos culturales, que antes no habían sido considerados. Montes Fernández identifican cuatro características principales del enfoque funcionalista:

1. La traducción es considerada transferencia cultural y no lingüística.
2. La traducción se concibe como un acto de comunicación.
3. La traducción es orientada hacia la función del texto meta.
4. El texto forma parte integral del mundo, no es un hecho aislado del lenguaje (124).

En síntesis, la Teoría del Escopo establece, según Vermeer, que el objetivo de toda traducción se centra en la intención que desempeña el texto meta en la cultura a la que va destinada. Así, la finalidad de la traducción es el concepto central de esta teoría. En Vermeer se proponen los factores situacionales, relacionados con la cultura del destinatario del texto

traducido, el cliente que encarga al traductor la traducción y la función textual que desempeña la traducción en la cultura meta. La combinación de estos tres factores determina el proceso de creación, la propuesta de traducción y entrega de un texto traducido. De esta manera, la teoría permite tomar en cuenta factores culturales fundamentales que se consideran importantes para comprender el actuar de los traductores y sus soluciones traductológicas.

Vermeer propone la idea de que “La traducción es una clase particular de acción interactiva” (84). El propósito o intencionalidad que tiene en mente el traductor cuando escribe su texto en otro idioma se le conoce como “escopo” (que proviene del griego *skopos* “propósito, intención, función, finalidad”). Entonces, según esta teoría, es el traductor quien define el “escopo” que la traducción tendrá en la cultura meta y esto le guiará hacia las soluciones traductológicas que presentará. Vermeer propone que “Es más importante que un *traslatum* (una traslación) alcance un objetivo dado que el hecho de que se realice de un modo determinado” (84). Es más, importa más la función del texto en la cultura meta que las estrategias, o cambios que se propongan para llegar al objetivo mencionado; mientras se llegue, las decisiones están justificadas.

Según Montes Fernández (125), el proceso de traducción se describe en esta teoría como uno que es iniciado por el encargo del cliente, que no es otra cosa que la intencionalidad que el texto debe llevar en la cultura meta, su “escopo”. En caso de que no exista un encargo, el traductor deberá formular un supuesto que se ajuste a las convenciones de la cultura meta y tratar de atinar con la intencionalidad más probable del texto en la cultura meta. En el caso de los videojuegos, el encargo de los publicadores se ve delimitado por factores tales como popularidad del juego, temática, mercados a los que se dirigen, relación costo-beneficio en lo relativo a la inversión de doblaje y traducción en el día de lanzamiento, creadores del juego y

ambiente en el que se desarrolla el mismo, temática bélica eminentemente estadounidense fundamentada en armamento y tácticas reales del ejército, entre otros.

La teoría subraya que el “escopo” de un texto traducido no tiene que coincidir en todos los casos con el del texto original, ya que cualquier “escopo”, especificado en el encargo, es válido. Esto quiere decir que no existe un “escopo” correcto ni uno incorrecto, sino “escopos” que se adaptan a determinados encargos y determinadas finalidades que el cliente o el traductor desean darle al texto. Montes Fernández (126) explica que cuando el “escopo” del texto original y meta son el mismo, se habla de una “constancia de función”; cuando son diferentes, se da un “cambio de función”. Así, la fidelidad hacia el texto original o la adaptación a la cultura meta obedecen a dos “escopos” posibles, entre otros.

The translator should know that the point of translation is – that it has some goal – but that any given goal is only one among many possible goals. The important point is that no source text has only one correct or preferable translation (Shcaffner 237 en Montes Fernández 126).

Vermeer propone los siguientes ejes para la Teoría de Escopos:

1. La traslación está en función de su “escopo”.
2. La traslación es una oferta informativa en una cultura final y en su lengua, sobre una oferta informativa precedente de una cultura origen y de su lengua.
3. La oferta informativa de una traslación es una transferencia que reproduce una oferta informativa de partida. Esta reproducción no es reversible de un modo unívoco.
4. Un traslatum debe ser coherente en sí mismo.
5. Un traslatum debe ser coherente con el texto de partida.
6. Las reglas enunciadas están ordenadas entre sí jerárquicamente siguiendo la sucesión anteriormente mencionada.

Una de las principales debilidades de la teoría del “escopo” es que mientras se pueda justificar el “escopo” del texto en la cultura meta, se puede hacer prácticamente cualquier cosa con el texto. De la misma manera que el refrán recita “el fin justifica los medios” se podría decir que “el escopo justifica las decisiones traductológicas” sin tomar en consideración otros aspectos relevantes de la traductología más relacionados con la parte lingüística y tradicional.

Finalmente, Nord, en un esfuerzo por solventar la subjetividad a la que teoría se encuentra sujeta, amplía la teoría del “escopo” agregando el concepto fundamental de “lealtad”. Para Nord, la lealtad del traductor gira en torno a tres ejes: El texto original, los receptores a los que va dirigida la traducción y el cliente que encargó la traducción. Todos los antes mencionados tienen diferentes expectativas que depositan sobre la traducción y que el traductor debe satisfacer. El principio de lealtad hacia el autor y hacia los receptores ha de aplicarse al comprobar si el “escopo” de la traducción, establecido por el cliente, se puede cumplir.

En el análisis que se presentará en los capítulos que siguen, el enfoque funcionalista nos permitirá mostrar que muchas de las decisiones se toman en función de factores socio-culturales, más allá de las consideraciones lingüísticas.

3. Localización

Según la definición de Bert Esselink en su libro *A Practical Guide to Localization*, esta se entiende como “[un proceso que] incluye tomar un producto y hacerlo lingüística y culturalmente apropiado para un lugar objetivo (un país, región o lenguaje) dónde será utilizado y vendido” (3). La localización, a su vez, se concibe como parte del proceso de internacionalización que, de acuerdo con Heather Maxwell en su *Game Localization Handbook*, no es otra cosa que la preparación que se le da a un contenido digital en varios

aspectos, tales como código, interfaz, despliegue de información, *hardware* y contexto cultural para que el contenido sea lo más sencillamente localizable. Así, la traducción dentro de la localización se entiende como una pequeña sección de todo el proceso en el cual un juego de video o cualquier otro contenido digital, es preparado para ser enviado a otros mercados con fines económicos y para lograrlo, los idiomas que se hablan, leen y escuchan en esas otras zonas geográficas, deben ser incluidos para que el producto tenga éxito en esos mercados. Respecto a su estatus teórico, Anthony Pym aclara que “las ideas y prácticas que constantemente se juntan bajo la etiqueta de “localización” no constituyen una teoría en un sentido académico estricto; probablemente, son más un grupo de nombres para cosas desarrolladas dentro de ciertos sectores de la industria de la lengua” (120).

Aunque puede que la localización no se considere una teoría, ni aporte nada nuevo a la teoría, el proceso superior que se encuentra directamente relacionado con la localización, la internacionalización, sí aporta, según Pym, nuevos elementos a la teoría en el sentido de que permite dilucidar un nuevo modo de traducir que él llama “de uno a muchos”. Esto quiere decir que cuando se lleva a cabo un proceso de internacionalización (que necesariamente implica localización), primero se traduce a un idioma “general” y luego esta versión ya traducida se utiliza para generar otras versiones localizadas. Así, se genera un nuevo paradigma en la traducción, pues no se obtiene el producto de la versión original sino de una traducción de la misma a un segundo idioma. Pym llega a la conclusión de que “entre más comunicación por media global e instantánea se produce (que permiten procesos de traducción simultáneos) es más probable encontrar prácticas que corresponden a la internacionalización y consecuentemente la localización” (127). Por el contrario, la

comunicación por medios más tradicionales tiende más a utilizar el método binario de original y traducción.

La localización se entiende como un proceso mucho más complejo que la traducción, donde esta no es más que un paso en la línea de producción. Esselink enumera los siguientes pasos que se deben tomar en cuenta para un proceso de localización exitoso:

- Análisis del material recibido
- Programación y presupuesto
- Glosario de traducción y organización de terminología
- Preparación del kit de localización
- Traducción del programa(s)
- Traducción de la ayuda y documentación
- Proceso de actualizaciones
- Prueba de programa(s)
- Prueba de la ayuda y la documentación a publicar
- Control de calidad y entrega
- Fases finales con el cliente

El conocimiento de los procesos relacionados con la localización ha sido fundamental para el presente estudio, pues ayudó con la definición de la intencionalidad que existe detrás de las versiones localizadas que se analizaron.

Metodología

Para realizar el análisis terminológico que corresponde a los próximos capítulos se decidió jugar los tres juegos de video en su totalidad, desde el inicio hasta los créditos finales. La dificultad en la que se jugó era la más sencilla para los tres juegos, pues la complejidad de los mismos no afecta los contenidos, el desarrollo de la historia, ni los respectivos doblajes, pero sí hace más sencillo terminar el juego en un menor tiempo. Los juegos se ponían a correr en una computadora en su versión doblada, y en una consola *Xbox 360* en su versión original. De esta manera se garantizaba que se minimizara al máximo la pérdida de vocablos o contenidos contextuales cuando se tomaba una palabra.

Seguidamente, se procedió a escribir listas de posible terminología en la que se identificaba el uso de préstamos o calcos como solución traductológica en sus versiones dobladas. Posteriormente se depuró esta terminología basado en cuatro grandes categorías para los préstamos: nombres y apellidos, que a su vez se dividen en los que tienen y no un significado en español; nombres de equipos y escuadrones, nombres de armas y equipamiento; y otros préstamos, todos con sus respectivos pares utilizados en la versión localizada al español peninsular. En el caso de las tres primeras categorías, el sentido común dicta lo que son nombres/apodos y apellidos de personas, equipamiento y armas, por lo cual no hubo necesidad de verificar su veracidad, pues son términos invariables. En lo que respecta a otros préstamos, se tomó en cuenta diccionarios en línea de terminología militar así como el contexto en el cual se enuncia dichos términos. Esto revela el uso natural que se le da a estos términos en el campo de batalla. El mismo proceso de selección se utilizó para los calcos.

Finalmente, se procedió a hacer un análisis cualitativo del contexto y la semántica de las palabras, sin dejar de lado el escopo presente en las mismas a lo largo de su utilización en

los diálogos, y sin olvidar que la intención nunca fue el valorar si el préstamo era la mejor solución al problema traductológico: este se toma como una más de las variantes que se pueden dar en estos términos y se profundiza en el efecto que esta decisión tenga en el resultado final y sobre el jugador de estos contenidos. En el próximo capítulo se presenta dicho análisis.

Términos clave

Antes de iniciar el análisis del corpus, es de suma importancia tener claro el abordaje que se hará de las definiciones de préstamos y calco.

Préstamo: Según Carreter (citado en Gómez Capuz), se define el préstamo como “elemento lingüístico (léxico, de ordinario) que una lengua toma de otra, bien adaptándolo en su forma primitiva, bien imitándolo y transformándolo más o menos”. A partir de esta definición surgen dos definiciones posibles de préstamos: la primera es del préstamo adaptado el cual sufre variaciones cuando proviene de otra lengua como por ejemplo “champú” para la palabra en inglés *shampoo*. Por otro lado, existen préstamos no adaptados o extranjerismos los cuales consisten en el uso de la palabra en su forma original de la lengua de salida, como es el ejemplo de la palabra *software, mall*, etc. Para nuestro estudio utilizaremos el segundo concepto, es decir el préstamo no adaptado.

Calco: El calco, según Capuz, se entiende como una variación del préstamo en el sentido de que el préstamo corresponde a la transferencia integral de un elemento léxico extranjero, mientras que el calco “implica la idea de traducir y sustitución de morfemas”. Así, podemos hablar de al menos dos grandes clasificaciones de calcos (pues existen muchas más), pero lo podemos restringir a calcos léxicos que es cuando se da la traducción literal de una

palabra y calcos semántico que implica la reestructuración o utilización de la base de una palabra en la lengua origen para generar el término en la lengua meta.

Para efectos de nuestro estudio, estaremos utilizando la segunda definición bajo el supuesto de que los calcos presentes se basan en palabras originales del inglés para generar el nuevo término en la traducción al español.

Capítulo III

Los préstamos y calcos en los tres juegos

En el presente capítulo, se mostrarán algunos ejemplos, tanto de préstamos como de calcos, seleccionados de los tres juegos en estudio a los que les fue aplicada la metodología de selección presentada en el capítulo anterior. Los ejemplos se agrupan en categorías generales que se identificaron durante la extracción de la terminología. En algunos casos, es de gran relevancia mencionar ciertos aspectos que aparentan regir la decisión traductológica, mientras que en otros, la repetición de varios ejemplos a lo largo de los tres juegos, permite observar una tendencia general en este tipo de contenidos multimedia. Antes de la presentación de los casos, se brinda una sinopsis general de cada uno de los juegos.

Sinopsis de los tres juegos

En aras de tener una mejor comprensión general de los contextos en los que los tres juegos se desarrollan, y la forma en la que estos entornos, sumados a la parte gráfica de los juegos, pueden afectar la traducción terminológica, así como la comprensión de las soluciones traductológicas, se presenta el resumen individual de la historia y modo de juego de cada uno:

Sinopsis del juego *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2*



Los eventos del juego son la continuación del juego *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield*, publicado por la empresa francesa *Ubisoft*, en el cual el jugador personifica al experimentado líder de escuadrones tácticos llamado Bishop. El juego se desarrolla en varias escenas, tales como los Pirineos Franceses, una hacienda en Costa Rica y, por supuesto, Las Vegas, en Nevada, Estados Unidos. La trama gira en torno a un grupo de asalto estadounidense guiado por Bishop, veterano de alto rango de la organización *Rainbow*, quien rescata a unos rehenes en Francia, lo cual les permite averiguar sobre varios intentos de ingresar armas químicas a los Estados Unidos desde México, por las Vegas. Los agentes, por órdenes de Bishop, se mueven a lo largo de varios puntos en las Vegas desactivando bombas y persiguiendo a los supuestos terroristas. Al final del juego, el líder Bishop logra enfrentarse cara a cara al terrorista que ha estado generando todo el conflicto en una pequeña villa en Costa Rica, consiguiendo la muerte del terrorista y su propia asignación como director de los equipos *Rainbow* en Inglaterra.

Cabe destacar que el jugador da vida a Bishop a lo largo de todo el juego, y es la cabeza del equipo de asalto que usualmente está conformado por dos o tres soldados más. Cuando estos soldados no son utilizados por otro jugador, son controlados por inteligencia artificial programada en el juego. Todos ellos siguen órdenes de Bishop, las cuales son ejecutables por medio de comandos que se presionan en los controles en situaciones particulares (ej. presionar el botón "A" cerca de una cuerda de rapel, indicará a los otros miembros del equipo que deben utilizarla). Cuando se presionan las combinaciones de botones, se genera una orden, tanto verbal como gráfica, que a su vez obtiene una respuesta del equipo por el que Bishop se acompaña.

Sinopsis del juego *Call of Duty: Modern Warfare 2*



También conocido como la sexta entrega de la serie *Call of Duty*, *Modern Warfare 2*, este juego fue publicado en el año 2009 por las compañías *Activision* e *Infiniti Ward*. En él, continúa la historia de un conflicto entre los Estados Unidos y Rusia en una guerra ficticia por la lucha de poder y el control militar del mundo, que ya se había presentado en *Modern Warfare 1*. El jugador controla a cinco personajes diferentes a lo largo de siete días, tiempo que dura la historia del juego. Cada personaje es un soldado de élite de distintos cuerpos de ataque del ejército anglosajón; a saber, los *Rangers*, *Task Force 141* y 1^{er} Batallón del Regimiento 75 del ejército. La historia cuenta cómo todos los soldados que el jugador utiliza, de una u otra forma ayudan a derrotar al enemigo ruso Vladimir Makarov, quien promueve una campaña bélica y de desprestigio del ejército estadounidense. Las acciones se desarrollan en lugares como Afganistán, Rusia, Brasil, Estados Unidos y Georgia, y culminan en una batalla final cuerpo a cuerpo entre dos comandantes de la Task Force 141, que se inclina a favor del ejército estadounidense gracias a la intervención del jugador.

En este juego entre misión y misión se da una serie de videos informativos que contextualizan y motivan al jugador hacia las próximas misiones. En las mismas se utiliza un conjunto importante del vocabulario que sirvió de base para el presente estudio. Otra parte sustancial de la terminología analizada surge en las comunicaciones por radio entre los comandos y los equipos de logística del juego. En este juego, el usuario solamente sigue

órdenes de la inteligencia artificial como cualquier otro soldado, sin tener en ningún momento la capacidad de dar órdenes, ni coordinar a otros personajes del juego. En otras palabras, su papel en el juego ya está definido y es el de cooperar con el equipo para cumplir con los objetivos de la misión.

Sinopsis del juego *Battlefield: Bad Company 2*



Este juego, publicado en el año 2010 por *Electronic Arts* de Estados Unidos, relata la secuela de las vivencias del escuadrón llamado *Bad Company*, el cual se compone de cuatro soldados: el sargento Samuel Redford, el soldado George Haggard, el soldado Terrance Sweetwater y el soldado Preston Marlowe, el cual es controlado por el jugador. La historia se desarrolla en torno a este equipo de soldados que han accedido a ejecutar misiones de alto riesgo a cambio de una reducción o amnistía de su servicio militar (de ahí el nombre de *Bad Company*). Sin embargo, en cada juego, cuando los soldados están a punto de ser liberados de sus responsabilidades, se les asigna una nueva misión y son llamados a servir al ejército estadounidense. En el juego en cuestión, se presenta un conflicto entre Estados Unidos y Rusia durante una época de guerra. En este contexto, se descubre un arma de destrucción masiva, creada en 1944, durante la Segunda Guerra Mundial por los japoneses y la cual fue utilizada durante la “Operación Aurora”, de la que nadie tiene memoria ya. Durante esta operación, el soldado Thomas Wyatt sobrevive y educa a su nieto para que tome venganza de los objetivos encubiertos de la inteligencia estadounidense durante la “Operación Aurora”. En

consecuencia, el escuadrón *Bad Company* persigue a James Wyatt por varios lugares de América del Sur (Bolivia y Ecuador, específicamente) para desactivar el arma y llevar a un insurgente ruso, Arkady Kirilenco, a la justicia, pues este amenaza con destruir las defensas primarias de los Estados Unidos desde Suramérica y tomar control del país. Al final, Kirilenco es asesinado por Marlowe y la *Bad Company* es nuevamente llamada a otra misión.

El jugador utiliza exclusivamente a Preston Marlowe, el soldado más neutral de los cuatro que conforman el equipo. Marlowe solamente sigue órdenes del Sargento Redford, pero tiene un papel determinante en los eventos del juego al ser quien realiza las misiones de más alto riesgo y que cambian el curso de los eventos. La terminología extraída para el presente estudio se toma de las interacciones entre los miembros del escuadrón *Bad Company*, tanto en el campo de batalla como en los múltiples videos animados que corren a lo largo de toda la campaña y que unen los cabos de la historia.

Análisis de la terminología

Una vez descritos el entorno en el cual cada uno de los juegos se desarrolla y sus implicaciones para el uso de la terminología, se procede a la descripción de algunos de los principales ejemplos de extranjerismos presentes en los juegos. Como los términos están agrupados por las categorías de “préstamos” y “calcos”, se utilizará un código de tres caracteres entre paréntesis después de cada término para identificar de qué juego proviene. El código se entiende así:

R6V: Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

COD: Call of Duty: Modern Warfare 2

BBC: Battlefield: Bad Company 2

Préstamos

En esta categoría se agrupa el grueso de los términos que sustentan el presente estudio y que permiten identificar el uso que se le da a la terminología original del juego en un ambiente localizado sin hacer cambio alguno.

1) Nombres y apellidos. La mayoría de los nombres de los diferentes personajes de los tres juegos se mantienen en su idioma original. A pesar de que, en algunos casos, estos tienen un significado revelador, se decide dejarlos sin traducir. A la vez, la pronunciación de esos nombres por los actores que doblaron el juego, es correcta, pero con acento peninsular, lo cual incrementa la extrañeza que presentan, pues definitivamente se oyen diferentes a los nombres y apellidos comunes en el idioma español. Algunos ejemplos son:

a) Nombres/apodos con significado

Bishop (R6V): Este nombre significa “obispo” y es el nombre del jugador principal del juego. Según el diccionario de la Real Academia, “obispo” es “Prelado superior de una diócesis, a cuyo cargo está el cuidado espiritual y la dirección y el gobierno eclesiástico de los diocesanos”. En el contexto del juego, “Obispo” lleva la responsabilidad de “cuidar” y “guiar” a su escuadrón de ataque, por lo que al traducirlo literalmente, o sustituirlo por “El Maestro”, “El Arzobispo”, “El Comandante”, “El Veterano” o similares, pudo haber sido una solución conveniente. Más allá de esto, la palabra “bishop” tiene un significado particular en el ajedrez como una pieza muy flexible e importante para proteger los intereses del rey y la reina a lo largo del juego. Ciertamente, para hablantes del inglés ese significado queda claro. Al dejarlo en inglés en la versión localizada, este y otros significados se pierden.

Roach (COD): Este apodo es una versión abreviada de la palabra “cockroach” que en español es “cucaracha” e identifica a un personaje de un escuadrón. En el contexto militar es común ponerles apodos a los soldados con el fin de incentivar la camaradería y crear el sentido de identidad como pertenencia al grupo y hacia la causa bélica. Para el jugador que no habla inglés “Roach” es simplemente un apodo más, pero, para el hablante del inglés, este apodo representa a un compañero del escuadrón el cuál es desechable, es inferior y puede ser sacrificado sin pérdida alguna. También identifica el concepto de que las cucarachas sobreviven a gran cantidad de condiciones climáticas y hostiles del ambiente siendo así una plaga muy difícil de eliminar, como se intenta que se perciba este persona en el juego *Call of Duty*.

Sweetwater (BBC): Es el apellido de uno de los soldados en el escuadrón *Bad Company*, particularmente difícil de pronunciar. Su significado está relacionado con el personaje que hace honor a este apellido, pues es el más joven del pelotón, bien conocido por su incapacidad para empuñar un arma tan eficientemente como sus compañeros pero que es ampliamente compensado por sus conocimientos informáticos que traer grandes beneficios al equipo. No obstante, los equipos localizadores tampoco optaron en este caso, por realizar cambios u adaptaciones, como por ejemplo sustituirlo por un apellido hispánico de significado parecido, como “Riobravo”. En el juego, cuando se refieren al soldado Sweetwater, no se puede evitar oír la extrañeza con la que la pronunciación suena en español, pues la palabra es difícil de captar.

Hags (BBC): Abreviación del apellido de George Haggard y extraño a los oídos del hispanohablante, pues la ubicación del grupo consonántico /gz/ en inglés, es imposible en terminaciones de palabras en español. Por otro lado, “Hags” es una abreviación del apellido

del soldado, lo cual tampoco es común en español. En un esfuerzo por traducirlo, pudo haberse pensado en un diminutivo real del nombre, como por ejemplo “Jorgito”, o inventado, como “Gogo”. Por otro lado, si se hubiera decidido por adaptar la disminución del apellido (como se hace con “Hags”) una posibilidad habría sido una abreviación de un apellido hispánico, tal como “Salva” para el apellido “Salvatierra”, u otro similar. Más allá de eso, el apellido “Haggard” significa en inglés una persona desordenada, que tiene algún tipo de rebeldía contra los estándares sociales y hasta algunos problemas de personalidad y de carácter. Esta es precisamente la personalidad del soldado que lleva su nombre en el juego de video, pero esta connotación queda oculta para los jugadores hablantes del español.

b) Nombres sin significado:

Wyatt (BBC): Apellido de uno de los principales personajes del juego. En este ejemplo, tampoco se busca equivalente en español y se lo utiliza en su forma original. También es importante mencionar que Wyatt es uno de los personajes principales, en torno de quien gira toda la trama del juego. Esto hace que constantemente se esté mencionando su nombre en la versión doblada (se pronuncia /guaiat/), generando así mayor extrañeza e inmersión del jugador.

Los ejemplos hasta aquí presentados son una evidencia clara de que los encargados de estas traducciones descartaron desde el principio la búsqueda de equivalentes para estos nombres. La terminología genera extrañeza, los nombres son extranjeros y difíciles de pronunciar para el hablante del español, y aparentemente, este es el propósito del traductor, quien busca la inmersión del jugador en el contexto bélico donde el protagonista, y el mismo jugador, es el estadounidense. A través de los nombres extraños, uno de los cuales es el del

propio protagonista, el jugador se ve obligado a sentirse anglohablante, y tomar el lugar y el papel del soldado estadounidense, jamás el papel de un mexicano, boliviano, ecuatoriano o español, resultando esto en una inmersión intencionada en la cultura origen del juego.

El caso especial de Ghost Rider (BBC). Una excepción a la regla es el personaje de Flynn en *Battlefield: Bad Company 2*. Flynn es el piloto del helicóptero que transporta al escuadrón alrededor del mundo. En el juego, en su versión original, Flynn es conocido como “Ghost Rider”. Si fuera el caso de que los nombres de los personajes del juego no se localizan porque son nombres propios y se deben mantener así, el caso del “Ghost Rider” sería una anomalía pues en la versión en español, se refieren a él como el “Motorista Fantasma”. Sin embargo, en este caso, es la traducción la que contribuye a la creación de un ambiente bélico especial, y no ya a través de la extrañeza lingüística antes establecida, sino por evocar fuerzas sobrenaturales, por supuesto de parte del ejército estadounidense.

2) Nombres de equipos o escuadrones. Los equipos o escuadrones de los juegos tienen nombres específicos para comunicarse por radio entre ellos (como es el caso en la vida real). Ahora bien, los nombres de estos escuadrones se mantienen en inglés, a pesar de que, nuevamente, se pierde parte de su significado. Ejemplos de estos préstamos son:

Patrulla Able (BBC): Proveniente de la versión original “able squad”, este nombre se utiliza para designar a un equipo que perece durante la misión que se desarrolla en el juego. Es posible que la palabra “Able” represente a este equipo como el equipo “A” de los dos que involucrados en la trama, aunque nunca se menciona el nombre del otro equipo y no se utiliza el alfabeto radiofónico internacional que emplea, tanto en inglés como en español, los nombres “Alfa” y “Bravo” para designar los equipos “A” y “B”, respectivamente. Se asume

que el nombre que se le da a la patrulla “able” en la versión localizada al español, tiene igualmente el fin de introducir el uso de vocablos prestados del inglés desde los niveles iniciales del juego para sumergir al jugador en el entorno militar estadounidense.

Hunter 2 y Hunter 2—1 (COD): En las misiones que toman lugar en Afganistán del juego *Call of Duty*, los escuadrones a cargo de las misiones se llaman a sí mismos “hunter”. Para identificar cuál de los vehículos “hunter” está realizando la comunicación se agrega un número luego del nombre; de ahí el término “Hunter 2”. Más allá de eso, el soldado que realiza la comunicación debe identificarse entre los otros soldados en el vehículo de guerra, y por eso se corresponden con un segundo número. Así, el término “Hunter 2-1” se refiere al soldado número uno (el que usualmente empuña el arma, del vehículo dos de los equipos “hunter”). Todo esto es comprensible para los hablantes de ambos idiomas, sin embargo, el hablante de español no comprenderá que la palabra “hunter” significa “cazador”, lo cual describe la naturaleza de la misión que el equipo está realizando en el supuesto terreno hostil de Afganistán. Una vez más, para los traductores, pesan más las posibilidades del inglés de transportar al jugador al campo de guerra desde el punto de vista estadounidense, que buscar la equivalencia lingüística.

Six (R6V): Durante las primeras misiones del equipo de Bishop en los Pirineos, otro escuadrón les ofrece asistencia por radio. Gracias al buen desempeño del equipo de Bishop, luego de una emboscada a un grupo de enemigos que termina en la neutralización de los mismos, el líder del escuadrón de apoyo felicita a Bishop diciéndole: “Six was right about you” lo cual se dobla como “Veo que “six” tenía razón, un equipo impresionante”. En este caso, es probable que “six” se refiera a algún tipo de comandante que recomienda al equipo de Bishop para el trabajo. La extrañeza de la palabra “six” en la versión localizada es innegable y

no parece aportar nada a la comprensión de la frase en español. La terminología prestada del inglés parece tener la misma función antes comentada de priorizar el inglés como herramienta de inmersión sobre el uso tradicional de la equivalencia o adaptación lingüística.

Overlord (COD): Durante las misiones en Afganistán, el comandante del escuadrón se comunica por radio con un equipo de apoyo que brinda datos de inteligencia, entre los que se incluye la posición de enemigos y aliados, rutas de escape, tiempos estimados de evacuación, etc. Este personaje tiene control de todo por medio de información actualizada vía satélite, sistemas de posicionamiento global o informes de otros soldados. Por esto, los soldados le llaman “Overlord”, pues en algún sentido este personaje puede ver “por encima” de toda la situación y brindar dirección a los escuadrones en combate. Evidentemente, al incluirse como préstamo el término no es de apoyo para el hablante del español, quien entiende “Overlord” simplemente como un soldado más detrás de un radio que brinda instrucciones. Por el contrario, el nombre en inglés es otra pieza más en la construcción del contexto cultural deseado.

Rangers y CIA (COD): Estos dos términos pertenecen al mismo juego y se utilizan en distintos momentos; empero, presentan una característica en común: los dos salen en videos insertados en el juego. Como se puede apreciar en las figuras 6 a 9, los videos, tanto en las versiones localizadas como en las originales, son los mismos. Esto genera un refuerzo visual de los términos que se enuncian a lo largo de todo el juego. En el caso particular de la palabra “rangers”, que es el nombre de uno de los escuadrones donde el jugador participa con un soldado, esta se podría traducir como “comando”, un buen equivalente. Ahora bien, el término se mantiene en inglés con el fin de reforzar lo que se está observando en el video (figuras 7 y 9). Con el acrónimo CIA (Central Intelligence Agency, por sus siglas en inglés)

sucede lo mismo, pues no se hace referencia a la “agencia central de inteligencia”, ni se explica. Se asume o que el usuario (jugador) conoce la CIA y sus labores, o se queda con la extrañeza que aquí discutimos, en una inevitable inmersión en el contexto estadounidense (fig. 6 y 8).



Figura 6. CIA en inglés (COD)



Figura 7. Rangers en inglés (COD)

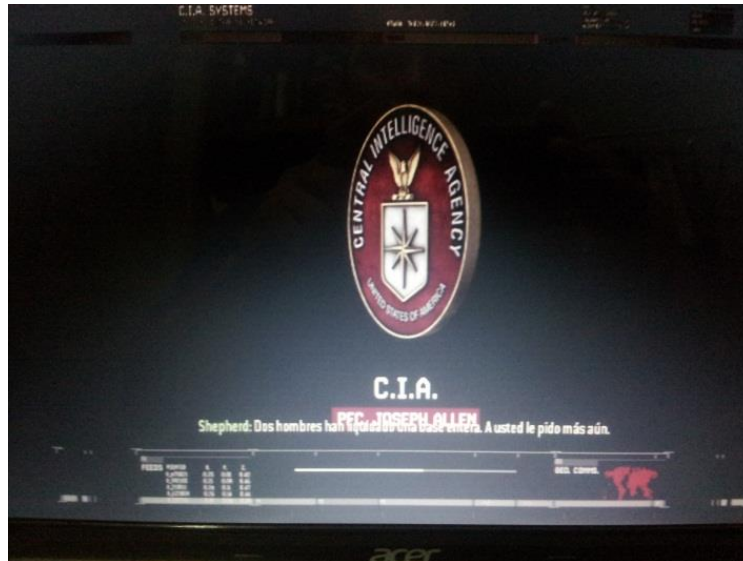


Figura 8. CIA en español (COD)



Figura 9. Rangers en español (COD)

BCT (COD): Al inicio del juego, el tutorial que enseña al jugador como utilizar las armas y opciones de combate se ve interrumpido por una emergencia en el campo de batalla y el jugador debe integrarse a un equipo de soporte. Uno de los soldados hace el llamado a

todos los otros combatientes diciendo: “BCT one is trapped” lo cual se traduce en la versión peninsular como “BCT uno se encuentra atrapada” (refiriéndose a la brigada militar); seguidamente el jugador se monta en un vehículo de guerra y empieza la siguiente misión. En inglés, BCT es la abreviación de “Brigade Combat Team”, irrecuperable para el hablante del español, más cuando lo que se utiliza es una sigla. La pérdida de significado no tiene mayor relevancia para el jugador que habla español, pues no entiende ni la forma abreviada ni conoce el contexto histórico de la abreviación; por otro lado, cualquier explicitación de la sigla tomará mucho más tiempo y en consecuencia el video y el audio terminarán desfasándose. Esta necesidad de sintonía, junto con la intencionalidad de generar extrañeza en el texto promueve que se mantenga BCT en el doblaje, aunque el jugador promedio no tenga ni idea de qué es lo que se está diciendo, o a qué se refiere.

Bad Company (BBC): El caso del nombre, tanto del juego como del escuadrón al que el jugador pertenece, es muy particular y se remonta al juego anterior (*Battlefield: Bad Company 1*). En ese juego, la historia se desarrolla alrededor de los mismos cuatro soldados, convocados a integrar un equipo de ataque de primera línea, que es “desechable”, pues ellos pagan un tipo de condena por actos contra la ley, y para bajar su pena o librarse de esta aceptan ingresar a tal grupo al que nadie más desea ingresar pues garantiza una muerte segura. Debido a esto, se le llama “Bad company”, o sea, es la peor compañía militar a la que se puede pertenecer. En el segundo juego, uno de los miembros, el soldado Marlowe, inicia su relato diciendo “ahí estaba, la Bad Company”, lo cual confunde al jugador que no conoce los antecedentes del juego, aunque entienda la frase, pues podría entender que los soldados se hacen mala compañía o que se influncian de mala manera o pelean entre sí, cuando la realidad es otra. Por su lado, el jugador hispanohablante simplemente interpretará que este es

el nombre del juego, y el nombre del equipo, ambos pertenecientes a un grupo militar de los Estados Unidos.

3) **Nombres de equipamiento y armas.** Los ejemplos de préstamos en esta terminología también se pueden encontrar a lo largo de los tres juegos. A pesar de que la gran mayoría de los términos se dobla al español, varios se utilizan en inglés, sin razón aparente:

Flash (R6V): Este nombre se refiere a las granadas cegadoras, que se utilizan para aturdir al enemigo por medio de un destello incandescente y un sonido por unos cinco segundos, o le hacen perder el equilibrio. En el juego, los cinco segundos de ventaja pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte. En el doblaje, contrario a lo que pasa en *Call of Duty*, donde se utiliza el equivalente “cegador”, en el *Rainbow Six Vegas 2*, se mantiene el préstamo. Ciertamente, la gran mayoría de jugadores de este tipo de juegos conocen el concepto de una “granada flash”, por lo cual el préstamo no representa mayor problema para entender qué se está haciendo o solicitando en el juego (fig. 10), pero tampoco se puede negar que el concepto es extraño y poco común en español, más aun existiendo un equivalente ampliamente reconocido para el término.



Figura 10. Granada cegadora (R6V)

RPG (BBC y COD): En los dos juegos se utiliza la sigla de RPG, la abreviación de “rocket propelled grenade”. En *Call of Duty*, el concepto aparece cuando se trata de neutralizar a equipos enemigos con armas que disparan estas granadas. En el caso de *Battlefield*, el abordaje es más interesante. Durante un video animado, en la que los soldados se encuentran en un helicóptero buscando una zona de aterrizaje en Bolivia, les disparan una de estas granadas. En la versión original en inglés, Hagggs grita “RPG, RPG!” y el piloto de la aeronave lo esquiva. En el caso de la versión localizada, se hace una aclaración interesante en la segunda mención, pues Hagggs grita “¡RPG, una granada!”. Esta solución no solo permite al jugador escuchar el término en inglés, sino también le permite entender a qué se refiere, pues estos textos se suman a las imágenes en pantalla que están dobladas al español y apoyadas por subtítulos exactos de lo que se dice en pantalla (fig. 11 y 12). De todas maneras el concepto de RPG no es exactamente el de una granada lanzada convencionalmente, sino de una que se lanza gracias a un método de propulsión que es visualmente claro en la imagen, pero no precisamente en el texto, ni el audio. Es interesante notar que en esa misma misión, y tan solo unos minutos después, en *Battlefield*, los soldados nuevamente encuentran otro enemigo que les ataca con granadas a propulsión y en inglés el comandante Redford ordena, “RPG on top, take him out” mientras que en la versión peninsular dice “Un pepino encima de nosotros, ¡destruidlo!” haciendo referencia a la forma que tienen estas granadas cuando se cargan. Es, sin embargo, interesante notar que en algunos casos, el uso de la terminología en inglés aclara el contexto y luego se puede “jugar” con este, pues el público meta ya lo entiende.



Figura 11. RPG en inglés (BBC)



Figura 12. RPG en español (BBC)

4) **Otros préstamos:** Durante el juego, se pueden encontrar otros préstamos que no caben dentro de las categorías antes mencionadas. Algunos ejemplos son:

CSI New Jersey (BBC): Cuando los cadetes se encuentran en Bolivia completando una misión, ingresan a una casa y encuentran dos muertos. Uno de los soldados trata de persuadir a los otros para que abandonen el lugar para no ser emboscados, mientras otros examinan los cuerpos con más detenimiento en busca de pistas. A raíz de esta situación, Hagg (el soldado urgido por irse) le dice en tono despectivo a Sweetwater (el que examina los cuerpos): “We’re gonna get pinned down waiting for CSI New Jersey...”. En español se

utiliza la misma referencia: “Nos localizarán mientras esperamos a que venga CSI New Jersey...”. La sigla CSI significa “Crime Scene Investigation” y obliga al jugador no solo a entender el significado sino que a estar familiarizado con la popular serie de televisión, o con los equipos reales de investigación de escena del crimen. Para aquellos jugadores que no lo estén, la mención de CSI no significará nada, como tampoco la mención del estado de Nueva Jersey. Igualmente, el motivo principal de este préstamo parece ser el de generar la sensación de extrañeza necesaria para reforzar la pertenencia del jugador a un grupo élite de ataque, de origen estadounidense.

Módulo ACS (COD): La sigla oculta, para el hispanohablante, la frase “Attack Characterization Module”, un artefacto creado en el juego para cumplir los objetivos de una misión. Su propósito es conectarse a un satélite y localizar equipos aliados y enemigos en terrenos de difícil acceso. En ninguno de los dos idiomas es de especial relevancia conocer este concepto, pero en la versión original se puede hacer la relación entre sigla y significado. En la versión localizada, por el contrario, no hay relación alguna entre el “módulo ACS” y cualquiera que fuera su equivalente en español. Por lo tanto, su presencia fomenta el propósito de los préstamos ya antes mencionado.

BMD (BBC): Otro ejemplo que interesantemente refuerza la propuesta aquí planteada, es la mención en el juego *Battlefield: Bad Company 2* de un tipo de tanque ruso llamado solamente “BMD”. En una sección del juego, los personajes y el protagonista deben invadir una base rusa y luchar contra tanques rusos; los personajes, cuando ven un tanque enemigo, se refieren al mismo como “derriba ese BMD”. El término “BMD” se utiliza para designar un tanque diseñado por la Unión Soviética durante la década de 1960 y que se utilizó entre 1970 y 1990. La sigla BMD significa *Boyevaya Mashina Desanta*, que al español se

traduce como “vehículo de combate de desembarque aéreo” (Figs. 13 y 14). Como se puede notar, en este caso se utiliza otro idioma (el ruso) pero la intencionalidad es la misma: crear una atmósfera extranjerizante mediante la utilización de elementos de otras lenguas (mayoritariamente inglés a lo largo de los tres juegos) en beneficio de la historia que, cómo se puede recordar, fomenta una imagen de los rusos como el enemigo durante esta época.



Figura 13. Tanque tipo BMD de la Unión Soviética (BBC)



Figura 14. Tanque tipo BMD de la Unión Soviética

Calcos

Japs / Japos (BBC): Durante la misión inicial donde se desarrolla la “Operación Aurora”, los comandos deben salvar a un científico japonés. En inglés, los soldados hacen referencia a los “japs” como forma abreviada de llamar a los soldados japoneses. En la versión localizada, se utiliza el término “japos” como una alternativa de traducción. Ciertamente, el término está ligado al contexto, país e imágenes que se aprecian en pantalla, pero el calco “japos” por “japs” despierta en el jugador el sentimiento de que no se habla del todo en español, donde el término acostumbrado, “japoneses”, se pudo utilizar sin afectar la relación texto-audio. Inclusive, el término “japs” es altamente peyorativo en inglés. En otras palabras, se utiliza el término para promover la xenofobia y el odio hacia otras culturas por diferencias físicas. Por el contrario, decir “japos” en español, no suena como otra cosa que una forma simple y abreviada de decir japoneses. Siguiendo los lineamientos de análisis anteriores, el uso de “japos” se entiende como un mecanismo para provocar el efecto de que aunque sean soldados que hablan español, siguen estando dentro de un contexto militar norteamericano.

30/50 Cal (BBC): En los juegos de disparos, además de las armas primarias y secundarias, durante las misiones se pueden utilizar otras armas de largo alcance o mayor fuerza destructiva que están fijas a un podio, vehículo o lugar en particular. En el caso de *Battlefield*, estas armas se encuentran por toda la pantalla para que el jugador tome ventaja de las mismas y experimente nuevas formas de interactuar con la inteligencia artificial enemiga. Los términos en cuestión hacen referencia a ametralladoras en un automóvil y en una estación antiaérea. El líder del grupo le indica al jugador principal que tome posición de ataque con estas armas y defienda, mientras se cumplen otras tareas; para esto utiliza los términos “30 cal” y “50 cal”, haciendo referencia al calibre de las armas. En español se localiza por medio

de un calco que refiere al “cañón de 50” o “de 30” que el soldado debe utilizar. Los jugadores sobreentienden que estos números se refieren al calibre de las armas, relacionado con el tamaño del diámetro del cañón. En la versión original se abrevia la palabra “calibre” por “cal”; y en español se prefiere la palabra “cañón” antes que “calibre”. Indistintamente, las dos hacen referencia a lo mismo y generan el ambiente bélico que el juego propone.

Al finalizar la presentación de los ejemplos, los gráficos siguientes resumen la proporción de elementos extranjerizantes frente a los casos traducidos (gráficos 1, 2 y 3). Como ya se ha señalado, los préstamos combinados con los calcos no alcanzan su efecto por su peso cuantitativo. En términos numéricos, son otras las técnicas favorecidas con el fin de contextualizar y comunicarle al jugador lo que sucede en la acción del juego. Hay un equilibrio entre el uso de préstamos y el uso menor de calcos y la localización en sí, que permite evitar un bloqueo de la comunicación, que iría en contra de todo principio y objetivo del proceso localizador. Los siguientes gráficos muestran la predominancia de “otras técnicas” sobre el uso de préstamos en los tres juegos:

Para el juego Battlefield Bad Company 2, se encontraron un total de sesenta y tres problemas traductológicos de los cuales cuarenta y tres fueron resueltos con otras técnicas, diecisiete por medio de préstamos y tres utilizando calcos. Como se puede apreciar, aunque hay una mayoría de uso de otras estrategias, el calco y el préstamo están fuertemente posicionados en este juego de una manera recurrente.

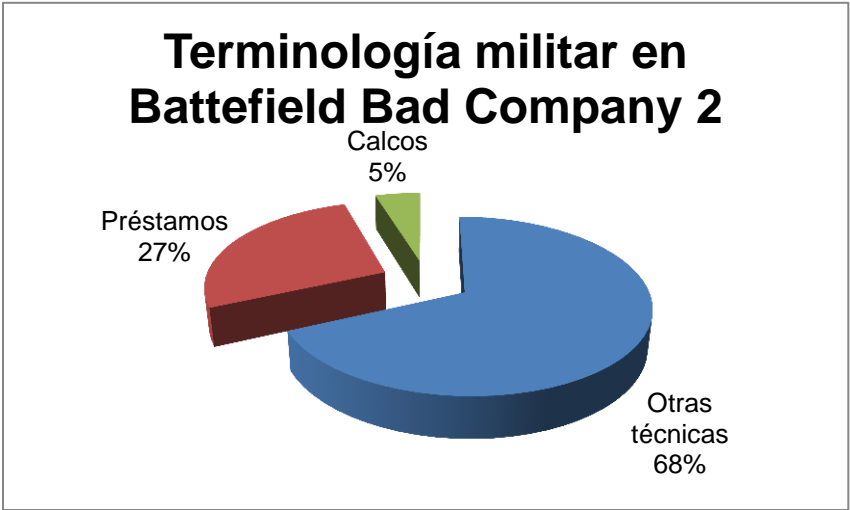


Gráfico 1. Distribución de préstamos y otras técnicas (BBC)

En el caso del juego Call of Duty, se observa una tendencia muy similar al anterior. Se encontraron un total de setenta y cinco problemas traductológicos de los cuales cincuenta y tres fueron resueltos con otras técnicas, veinte por medio de préstamos y dos utilizando calcos:

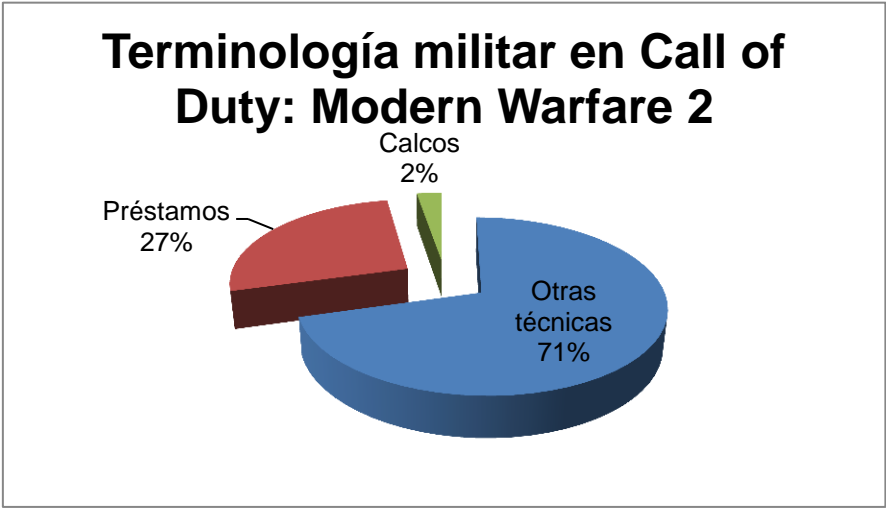


Gráfico 2. Distribución de préstamos y otras técnicas (COD)

Finalmente, el juego Tommy Clancy's Rainbow Six Vegas 2, presenta la particularidad de que gran cantidad de los préstamos que se utilizan son palabras para dar órdenes o referirse a algún tipo de comando. Así, la gran mayoría de estos términos se dicen en las primeras misiones del juego y para el resto de la aventura, simplemente se repiten. En este caso, hay un total de 47 problemas traductológicos de los cuales 7 son resueltos utilizando préstamos. No hay uso de calcos en este juego.

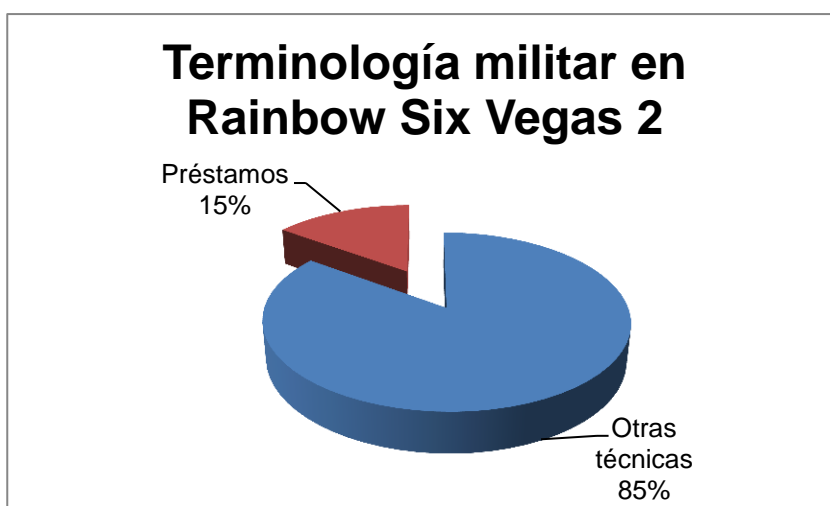


Gráfico 3. Distribución de préstamos y otras técnicas (R6V)

Como se puede observar en los gráficos, existe ciertamente un predominio de otro tipo de abordajes traductológicos para la mayoría de la terminología militar que abarcan entre el 73% y el 85%. Aunque el uso de préstamos es mucho menor (entre un 15% y un 27%), su impacto es similar y constante en los tres juegos.

Se puede concluir, entonces, que esta presencia relativamente baja de los nombres extranjeros y extranjerizantes en los textos, en promedio una quinta parte de la totalidad de la terminología militar, es suficiente para colaborar en la creación de un contexto cultural específico en los juegos de video, más allá o incluso en una contradicción aparente con la

“transmisión de sentido”, considerada por muchos como la tarea principal de la traducción. En el siguiente capítulo se ampliará esta idea desde el punto de vista de la interacción de lenguas en el contexto sociocultural en que se crean y se promueven estos videojuegos.

Capítulo IV

El efecto sobre el jugador y la relación con la realidad

Como se propuso en el capítulo anterior, en los tres juegos se puede observar una tendencia hacia el uso de préstamos y calcos con un fin extranjerizante, con el propósito de dejar al jugador entre dos mundos, los cuales, combinados, promueven la sensación de una presencia estadounidense constante y palpable. No se debe olvidar, sin embargo, que los juegos en su gran mayoría se encuentran doblados al español (y lo mismo sucederá con otras lenguas) pues a la larga este es el fin último de la localización: “Localization is the process of translating the game into other languages” (Maxwell 12). Ahora bien, Maxwell va más allá y explica la razón del por qué estos procesos suceden:

The extent to which game assets are localized can vary from project to project, depending on how many resources are available to invest in the localization and the likely return on the investment. More games are likely to buy a fame that is localized specifically for their native language. If the game is only available in English, the same gamer might not purchase, resulting on a direct sales loss. However, the extra work required for localizing the game means additional risk for the publisher since more money is required (12).

Así, la idea detrás del proceso de localización es llegar a la mayor cantidad de audiencia con el fin de lograr más ventas y obtener una mayor ganancia sobre la cantidad de copias vendidas. Por supuesto, hay un riesgo inminente de pérdida de la inversión debido a los atrasos generados por el proceso localizador, y a los costos del mismo comparados con los mercados objetivo. Así, la casa publicadora deberá sopesar los costos y las ganancias, tiempos y atrasos, mercados y público meta antes de decidir si un videojuego se localiza o no, pues la cantidad de copias vendidas puede no ser suficiente para justificar los múltiples gastos que generar estas versiones localizadas conlleva.

Ahora bien, asumiendo que se toma la decisión de que el juego puede ser localizado, los equipos localizadores trabajarán, en primer lugar, para lograr la comprensión del mismo por parte de otras audiencias que así se sentirán más atraídas a “revivir” la historia central (conocido como el modo “historia” o “de un jugador” en este tipo de videojuegos) y otros modos de juego presentes (multijugador, misiones alternas, etc.). Esta “inmersión” en la historia ocurre, para que mediante la creación de la conexión con la realidad bélica protagonizada en el mundo por los Estados Unidos de Norte América. En los tres juegos analizados, se identificó que una de las estrategias características para traducir es el uso de préstamos capaces de generar una atmósfera extranjerizante que armonice con la temática bélica del juego, el contexto estadounidense presente en forma gráfica y narrativa, así como el lugar de origen del juego. En consecuencia, se aprecia una cantidad de préstamos no esperada, correspondientes a nombres de armas, nombres de jugadores y otros elementos relacionados con la realidad bélica del juego que, se podría asumir, deberían ser traducidos durante el proceso de localización. Pero, por el contrario, se toma la decisión de dejarlos en inglés, no por “abaratar los costos”, ni por dificultades traductológicas imposibles de solventar en la lengua meta, otros problemas técnicos o logísticos, o falta de tiempo y recursos, sino que los mismos son puestos en el juego intencionalmente, sacrificando piezas de la comunicación explícita en aras de un efecto extranjerizante.

Igualmente, se puede apreciar el uso que le dan los traductores a este recurso tanto de la forma antes mencionada como a la inversa (traduciendo algunos nombres sin razón aparente). Esta situación se da con los nombres de los comandos u equipos de asalto en los juegos. Mientras en algunos casos se mantienen nombres en inglés como “Rangers”, “Hunter” y “Bad Company”, en otros casos se dobla el nombre de estos equipos a “Águila” y “Daga”.

Se considera que estas formas alternativas cumplen el mismo papel de dirigir la mente del jugador hacia una atmósfera cultural del inglés de violencia, devolverlo a la de español y mantenerlo transitando entre las dos lenguas, todo con el fin de crear un ambiente en que el jugador se sienta un extranjero en su propia lengua; y no solamente un extranjero, sino parte de un comando más de las fuerzas armadas de los Estados Unidos de América, lo cual es, a la larga, uno de los objetivos tanto comerciales como lúdicos en la creación de este tipo de juegos.

Otro buen ejemplo de esta situación se puede observar en el uso de “my friends”, expresión vastamente conocida y comprensible por jugadores de todas las edades y estratos sociales. Esta frase la dice el “Motorista Fantasma” en una oportunidad en la que los soldados se van a bajar del helicóptero; él les dice: “hasta aquí os puedo dejar, voy a buscar un claro para aterrizar, nos vemos *my friends*”. Nuevamente se nota como, con el fin de crear una atmósfera en la que el inglés está siempre presente y las cosas se hacen a la manera de los Estados Unidos, los equipos de doblaje optan por utilizar “my friends” en vez de “mis amigos”, “colegas”, “compañeros” “camaradas” u otros tantos equivalentes perfectamente adaptables a este contexto.

La pronunciación es otro elemento donde interactúan las dos lenguas para crear un ambiente específico. Ejemplo de esto es la pronunciación de la palabra “marines” generalmente utilizado en contextos estadounidenses, pues designa una categoría militar que es conocida por ser la primera fuerza de ataque de las unidades navales, aéreas y terrestres. Este término pudo haber sido traducido como “soldados”; por el contrario, se decide no solo dejarlo en inglés sino que pronunciarlo en español. Es importante recalcar que los usuarios de este tipo de videojuegos, muy probablemente están relacionados con el término “marine” y

entienden el concepto sin necesidad de una traducción; pero el esfuerzo por dejar este término en inglés e hispanizar su pronunciación, no es más que otro signo de expandir la cultura bélica estadounidense a otros países de habla hispana y mantener la “atmósfera” antes descrita.

Se podría entonces decir que los localizadores de estos juegos se valen no solo de la traducción para comunicar el sentido militar y bélico de los juegos sino que, en algunos casos, utilizan la “no traducción” con el mismo fin, llevando el proceso localizador a un nivel superior donde no solo la adaptación de términos de una lengua a otra es válida para comunicar, sino que a veces el “no traducir es comunicar”. En otras palabras, las dos lenguas interactúan viajando de un mundo al otro con el fin de comunicarle al jugador que se encuentra en un contexto particular con ciertas características peculiares que promueven una difusión de la cultura y estilo de vida estadounidense.

Probablemente, el objetivo de promover el estilo de vida estadounidense en un juego bélico forma parte de la propaganda y constantes métodos de conquista ideológica que caracterizan a los Estados Unidos como primera potencia mundial. Igual que las mismas guerras que promueve, con fines expansionistas, Estados Unidos (que se representan en los juegos estudiados explícitamente) busca generar, mediante los contenidos multimedia, radio, televisión, productos de consumo masivo, películas y, por supuesto, videojuegos, un entendimiento y aprobación subconsciente del estilo de vida y la forma de hacer política estadounidense.

Así, todos los matices de la cultura estadounidense en estos videojuegos se relacionan con el contexto en el que el mismo se desarrolla para “popularizar” la política exterior de los Estados Unidos, y justificar las acciones bélicas contra otros países y latitudes, promoviendo a la vez una autoimagen de salvador de naciones, “chicos buenos”, y defensa de la paz y la

seguridad mundial y local. Este fenómeno puede relacionarse con lo que plantea Abram de Swaan desde una perspectiva de lucha de poder entre culturas, y la posición de los Estados Unidos y el inglés en el sistema global de lenguas lo cual al final se resume en nada más que un interés comercial de los productores de estos contenidos de vender sus productos en la mayor cantidad de mercados y tomar ventaja de la popularidad del país norteamericano.

La relación de poder entre los idiomas y su influencia en los videojuegos

En su libro titulado *Worlds of the World*, Abram de Swaan realiza una serie de propuestas acerca de las relaciones de poder entre las diferentes lenguas del mundo y la posición predominante del inglés como *lingua franca* para realizar transacciones en todo el planeta. Afirma que los idiomas del mundo muestran relaciones jerárquicas entre sí, y como consecuencia de esto, los hablantes de dos idiomas diferentes, antes de aprender el idioma del otro, tienden a aprender un idioma “central” entre los dos que les da mayor prestigio y facilidad en las comunicaciones, no solo entre ellos dos, sino con otros hablantes de otros idiomas. De Swaan asegura que el aprendizaje de una nueva lengua ocurre “hacia arriba”, es decir, las personas tienden a aprender una lengua que se encuentra en un nivel más alto de jerarquía que el que actualmente poseen.

El autor divide los idiomas en cuatro categorías principales, las cuales asemejan a un sistema solar. En el nivel inferior se encuentran los idiomas satélites o periféricos, los cuales representan el 98% de los idiomas del mundo, pero que son utilizados por menos del 10% de la población mundial. Estos idiomas se caracterizan por una fuerte tradición oral, y no existen registros de los mismos excepto lo que se pasa de generación en generación oralmente, lo cual hace que estos idiomas tiendan a modificarse muy fácilmente o a desaparecer. El segundo

nivel se compone de los “idiomas planetarios” o “centrales”, los cuales son, en algún sentido, rodeados por los idiomas satélites y son utilizados por el 95% de la humanidad. Estos idiomas se enseñan en las escuelas y colegios, además se utilizan para escribir libros, divulgar información a través de prensa y televisión, para comunicarse en la vida política interna de un país, en la burocracia y las cortes. A estos usualmente se les conoce como “idioma nacional” y son la lengua oficial de un país o área. Ya en este punto, explica de Swaan, se da un importante intercambio entre los hablantes de los idiomas satélite y los de los idiomas planetarios con fines comerciales que impactan la vida de los hablantes. La relación, eso sí, es hacia arriba, lo cual quiere decir que los hablantes de las lenguas satélites son mucho más propensos a aprender una lengua planetaria y comunicarse entre ellos utilizando esta lengua que sus propias lenguas nativas. Por el contrario, un hablante nativo de una lengua planetaria es muy poco probable que aprenda lenguas satélite, pues estas no le resultan funcionales, al ser la suya el vínculo entre las lenguas satélite y encontrará más hablantes de su propia lengua que de las de niveles inferiores.

Por otro lado, los hablantes de idiomas planetarios tienden a hablar con otros hablantes de idiomas centrales valiéndose de la adquisición de un idioma “supracentral”, que tiene la función de establecer comunicaciones a larga distancia, el ámbito internacional. De Swaan explica que estos idiomas poseen una posición supracentral porque, en la mayoría de los casos, fueron impuestos durante procesos de colonización, y después de la independencia de estas regiones se mantuvieron como lengua oficial de transacciones, vida política, leyes, negocios, tecnología y educación superior. El autor enumera doce idiomas supracentrales: árabe, chino, inglés, francés, alemán, hindú, japonés, malayo, portugués, ruso, español y swahili. Todas estas lenguas, excepto el swahili, son hablados por más de cien millones de

personas cada uno, y conectan a los hablantes de idiomas centrales. Finalmente, el autor destaca que si unos hablantes de alemán y chino se encuentran, ciertamente se harán entender gracias al manejo de un idioma “hipercentral” que conecta a todos los idiomas supracentrales y que en consecuencia se instaura como el eje central del sistema comunicativo mundial. Este idioma es, por supuesto, el inglés.

De Swaan realiza una serie de comparaciones históricas y actuales entre los diferentes idiomas del mundo para definir las razones por las cuales los idiomas supracentrales y el idioma hipercentral poseen esas posiciones. Pasando por el griego y el latín entre muchos otros, se vislumbra una serie de procesos colonizadores militares que fueron imponiendo su lengua en las diferentes colonias, que sufrieron variaciones culturales, dando origen a dialectos, y nuevas variantes del idioma. Sin embargo, las lenguas principales se mantuvieron vigentes y es por eso que se hablan hoy en día. Más allá de eso, de Swaan también habla acerca de la colonización política y económica que se da hoy en día, y resalta la fuerza del inglés y su apogeo en los últimos sesenta años como la lengua de comunicación global gracias a la imposición del mismo comercialmente, y como resultado directo de su poderío y expansión militar. El autor indica: “the present global constellation of languages is very much the product of prior conquests and dominion and of ongoing relations of power and exchange” (de Swaan, 2005:18), achacando así la hegemonía del inglés a las políticas de expansión y dominio comercial, educativo y político de los años de la postguerra mundial. El autor también enfatiza que los grupos de idiomas (en todos los niveles) se encuentran en un escenario de competición que no es equitativo para todos en el contexto global. La consecuencia es la vigencia de algunos idiomas y la pérdida de otros: “As in the world system

in general, the global language system displays strong oligopolistic features. Generally, exchange between language groups proceeds on very unequal terms” (19).

Al final de la obra, de Swaan establece la relación de poder que existe entre diferentes idiomas, donde indiscutiblemente el inglés se sigue y seguirá utilizando (al menos en el mediano plazo) como el idioma de prestigio internacional, pues la política exterior de los países anglohablantes ha logrado imponer su idioma como el predominante, inclusive por encima de las lenguas supracentales. El autor ironiza al dejar entrever la fuerza que el inglés tiene en el día a día y cómo el uso del mismo permite la difusión de contenidos, pues su propio libro está escrito en inglés a pesar de que él es un hablante nativo del holandés.

La relación entre la obra de Abram de Swaan y el presente estudio

Como se desprende de la síntesis anterior del libro, el inglés como lengua “hipercentral” está presente en todos los niveles de la sociedad mundial y tiene sus orígenes en la conquista militar, ideológica y económica que ha sido la tónica de los Estados Unidos en los últimos sesenta años. Bajo este contexto, el presente estudio no es más que otra muestra de cómo los contenidos multimedia van impregnados de esta ideología propagandística muy particular de la cultura anglosajona. Si se analiza el contexto en el cual se dan los doblajes de inglés al español, se puede observar como el uso de préstamos del inglés termina difundiendo algunos aspectos de la cultura estadounidense, su estrategia militar, su forma de convivencia y enaltecer la intervención bélica en conflictos internacionales.

Otros escenarios similares no serían de tanta popularidad, pues los videojuegos, películas, libros, y otros medios de difusión se utilizan como medios culturizadores y de alfabetización de la población (nacional e internacional) acerca de la perspectiva

estadounidense de los conflictos en los que ha estado involucrado el país. En otras palabras, otros conflictos bélicos internacionales como la lucha por las islas Malvinas entre Argentina e Inglaterra, o el conflicto bélico entre Israel y Palestina, no serían de tanta “importancia” ni “relevancia” para la comunidad por dos razones: la primera es que esta no es la intención de Estados Unidos. Su intención es enaltecer su propia actuación en los conflictos en los que se ven involucrados, desplegando una campaña propagandística a su favor, promoviendo su hegemonía económica y cultural. En segundo lugar, la industria de los juegos de video apunta hacia la familiaridad de los jugadores con ciertos conflictos de carácter mundial, ampliamente conocidos y difundidos en medios de comunicación. Esta familiaridad crea empatía con la historia que se cuenta en el juego de video, haciendo los juegos más “ceranos” a la realidad de los aficionados, expuesta en internet, radio, televisión y prensa escrita. Así, como en espiral, los juegos se hacen cada vez más populares.

Ahora bien, volviendo al aspecto traductológico, este estudio mostró cómo en los videojuegos se da ese curioso “salto” hacia la lengua “hipercentral”, de una manera subversiva, contra los cánones de traducción, pues aunque el proceso localizador tiene como objetivo primordial traducir los contenidos de los juegos, el inglés sigue presente: su poder, proveniente de su posición privilegiada en la jerarquía de las lenguas, lo hace atractivo y se convierte en parte integral del poder militar representado a través de los juegos. Los préstamos y calcos dejan de ser simples opciones, se hacen obligatorias para el traductor: son la voz del vencedor.

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

En esta sección final de la investigación que se presentó en las páginas anteriores se sintetizan los resultados a partir de la hipótesis y objetivos que guiaron este trabajo:

La hipótesis planteada fue la siguiente:

Se espera demostrar que las traducciones de la terminología militar estadounidense que se utilizaron para localizar los tres juegos de video aquí estudiados habrían utilizado préstamos y calcos del inglés, una lengua con hegemonía mundial y como factor extranjerizante, que aumenta el interés del jugador en el mundo globalizado, dominado económica y militarmente por los Estados Unidos.

Dicha hipótesis, en efecto se confirmó mediante el análisis del uso de calcos y préstamos a lo largo de los tres juegos, donde su más probable función se identifica como generar una atmósfera extranjerizante, capaz de promover una cierta inclusión solapada de la ideología y cultura estadounidense. En términos del cumplimiento de los objetivos específicos del presente proyecto, los resultados se desglosan a continuación:

***Objetivo específico 1.** Presentar las formas que tomaron las traducciones de la terminología militar con respecto a préstamos y calcos en los tres juegos de video con temática bélica, publicados entre los años 2008 y 2010.*

Las traducciones de una parte notable de la terminología militar utilizada en los tres juegos se basan en las estrategias de traducción conocidas como préstamos y calcos, que tienen un *escopo* específico en el texto traducido: y, aparentemente, no son utilizados porque no se pueden encontrar otras soluciones a los problemas traductológicos. De hecho, gran parte de los términos que se traducen mediante calcos y préstamos como estrategia de traducción, pueden ser fácilmente abordados desde otras estrategias, como la adaptación. Así, desde un punto de vista meramente traductológico, el uso de estas estrategias no se justifica.

Objetivo específico 2. *Describir el abordaje que se hizo de los problemas traductológicos por parte de los equipos localizadores de los tres videojuegos en lo relativo al uso de préstamos y calcos*

El análisis nos llevó a la conclusión de que los equipos traductores parecen tomar ventaja del recurso de los calcos y préstamos para traducir ciertos elementos a lo largo de toda la narrativa de los juegos. A pesar de eso, se identifica que esta no parece ser la razón principal, también se puede identificar una intención de generar una atmósfera extranjerizante que, combinada con la narrativa de la historia y las imágenes en pantalla, crea a la perfección una inmersión en la cultura norteamericana, de manera solapada y obvia a la vez, para “vender” el estilo de vida estadounidense. A su vez, como se vio en el análisis de la propuesta de Abram De Swaam con respecto a la interacción entre las lenguas prominentes del planeta, se refleja la presencia de una lengua hipercentral (inglés) a lo largo de todo el juego. Según la propuesta teórica mencionada, el inglés estaría presente en todo tipo de contenidos y transacciones comerciales al ser una *lingua franca*. La forma de realizar la localización evidencia la fuerte presencia ideológica y política de los Estados Unidos, pues se presenta a esta nación como la principal fuerza generadora de conflictos bélicos en el mundo.

Objetivo específico 3. *Contrastar, al menos de forma preliminar, las políticas traductológicas contemporáneas particulares que aparentan regir el doblaje de la jerga militar durante los procesos de doblaje inglés-español de juegos de video con una teoría de relaciones de poder entre diferentes lenguas.*

Las políticas traductológicas contemporáneas subrayan la importancia de la aceptabilidad en la lengua/cultura meta, pero, en este caso, el *escopo* del texto puede más y se utiliza el calco y el préstamo como recurso para lograr la difusión, popularidad y valor comercial de los contenidos digitales de estos videojuegos. A pesar de que la mayor parte del texto presenta adaptaciones, se puede evidenciar un uso llamativo de calcos y préstamos, lo que nos indica que el proceso traductológico va más allá de la traducción de los contenidos,

que incluso se sacrifica en algunos casos, con el fin de cumplir una meta comercial, muy ligada con la ideología del “más fuerte”.

Para lograr este objetivo, las compañías involucradas en estos procesos creativos parecen explotar la imagen de los Estados Unidos de América como el gran defensor que “pone orden en el mundo”. Esta imagen se aprovecha como un producto de venta. Si se analiza desde el punto de vista del mercado, podemos entender que lo que vende es lo que está de moda y la idea detrás de estos juegos de video parece ser poner a los Estados Unidos, su cultura e ideología política y militar como una moda y aprovechar estos factores, que también se difunden por otros medios (películas, música, libros, internet) como vínculo entre la oferta y la demanda de estos contenidos. En otras palabras, esta “popularidad” se aprovecha para vender videojuegos. Este fenómeno no sucedería si el juego de video tuviera una temática más localizada o focalizada en otros conflictos bélicos internacionales, donde los Estados Unidos no se involucra, como la disputa por las islas Malvinas entre Gran Bretaña y Argentina, el conflicto entre Nicaragua y Colombia por la isla de San Andrés o inclusive la disputa por isla Calero entre Costa Rica y su vecino del norte. Como los Estados Unidos no se encuentran involucrados en estos conflictos, su imagen de “policía mundial” no puede ser aprovechada como agente incentivador de ventas de videojuegos y en consecuencia, se descartan otras opciones narrativas para juegos de video.

En esta misma línea, Zygmunt Bauman acuñó el término de “modernidad líquida” la cual “intenta dar cuenta de la precariedad de los vínculos humanos en una sociedad individualista y privatizada, marcada por el carácter transitorio y volátil de las relaciones” (Vásquez 1). Bauman explora las diferentes etapas históricas de la acumulación de riqueza y cómo algunos de los procesos que antes eran parte del proceso de acumulación pero no

centrales, con el paso del tiempo han pasado a ser parte fundamental de la sociedad actual. Ejemplo de esto es el individualismo. En su obra, Bauman explica la modernidad líquida “como una figura de cambio y transitoriedad: los sólidos conservan su forma y persisten en el tiempo: duran, mientras que los líquidos son informes, y se transforman constantemente: fluyen. Como la desregulación, la flexibilización o la liberación de mercados” (Bauman citado en Vásquez 2008). Bajo esta propuesta, podemos traer estos conceptos a la realidad de los videojuegos en el sentido de que los intereses mercantiles de estas empresas aprovechan el contexto sobre el que todos estos fenómenos militares tienen lugar y ese mismo es la intervención estadounidense en conflictos internacionales y la difusión y popularidad del abordaje de los mismos. Como resultado, la puesta en escena de este tipo de conflictos en juegos de video, vende los mismos y genera grandes ganancias para sus desarrolladores.

Respecto a los traductores que trabajan en la localización de estos contenidos, el estudio sugiere que ellos consideran estos intereses comerciales y mercantiles, que convierten sus traducciones en una actividad comercial más allá de otras opciones que se podrían considerar.

Recomendaciones

A partir del estudio aquí presentado surgen varias opciones para darle continuidad y profundizar los resultados. Así, se podría realizar análisis cualitativos de la percepción de los jugadores de este tipo de juegos de video con respecto a los contenidos a los que están expuestos, y a la situación militar de los Estados Unidos. Sería de relevancia investigar qué tan “influenciado” está el jugador con tales contenidos, cuál es su visión del mundo, de la cultura estadounidense y de la suya propia, así como de otros conflictos bélicos. También, se

podría trabajar con costarricenses y realizar una comparación con otras naciones militarizadas para ver cuán diferente es la influencia, y el sentimiento de extranjerización debido a la situación particular de que en Costa Rica no existe ejército y la ideología nacional puede variar con respecto a otros países.

Por otro lado, sería de interés explorar otros juegos del mismo corte, tanto más antiguos (1990 – 2005) como contemporáneos a los estudiados, y otros que están por salir para las nuevas generaciones de consolas. Ampliar la muestra permitiría bajar el margen de error de los resultados, e incluso se podría analizar la tendencia observada en este corpus desde un punto de vista “evolutivo”, con respecto al desarrollo militar de los EE.UU. en los últimos 30 años. A su vez, se podría analizar, desde un punto de vista del avance militar, cuán realista y contemporáneo es la imagen presentada en estos juegos.

Por último, sería de gran valor analizar estos mismos juegos (y otros) en otros doblajes, por ejemplo al ruso, italiano, etc. para ver la tendencia con respecto al uso de calcos y préstamos, y así, enriquecer los resultados de este trabajo. Se podría investigar si estas tendencias se dan solo en los productos para hablantes del español, por razones ideológicas, geopolíticas, etc. o si se dan en otras lenguas supracentrales, como lo propone Abram de Swaan.

La realización de estudios comparativos de esta terminología junto con la terminología presente en otros contenidos multimedia como películas, podría arrojar similitudes que respalden las teorías expansionistas estadounidense propuestas en este estudio y la visión de mercado de las compañías que publican los juegos de video. Al haber diferencias entre los géneros, sería provechoso tener dicha perspectiva bajo ciertas modificaciones, como medio de

trasmisión y otras limitantes propias de cada género, pero bajo el mismo *escopo* (hipotéticamente hablando).

Bibliografía

- Benjamin, W. "Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context". *Game Studies*, 6(1), 1. (2006).
- Bernal Merino, M. "On the Translation of Video Games." *Journal of Specialised Translation* 6 (2006): 1-5.
- Borrás Giner, S. *La situación de la localización de software en España*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante, 2006.
- Branchadell, A, y L, West. *Less Translated Languages*. Philadelphia: John Benjamins, 2005.
- Brenes Loaiza, A. "Los términos de marinas en Costa Rica." Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica, 2011.
- Céspedes Oconitrillo, A. "El mundo del lenguaje audiovisual en el cine y la televisión y su subtulado." Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica, 2002.
- Chandler, H. *The Game Localization Handbook*. Hingham, MA: Charles River Media, 2005.
- Codde, P. "Polysystem Theory Revisited." *Poetics Today* 1 (2003): 97-151.
- Collins, J, y S Mike Slembrouck. *Advances in Sociolinguistics: Globalization and Language in Contact : Scale, Migration, and Communicative*. Londres: Continuum International Publishing, 2009.
- Cronin, M. "Burning the House Down: Translation in a Global Setting." *Editorial. Language and Intercultural Communication* 5 (2005): 108-119.
- De Swaan, A. *Words of the World: The Global Language System*. Cambridge: Polity Press, 2001.
- Di Marco, F. "Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video

- Games." *Tradumatica* 5 (2007).
- Díaz Cintas, J. "In Search of a theoretical framework for the study of audiovisual translation." *Topics in Audiovisual Translation* 4 (2005): 35-48.
- Digital Illusions CE. *Battlefield: Bad Company 2*. Electronic Arts, 2010. PC
- Digital Illusions CE. *Battlefield: Bad Company 2*. Electronic Arts, 2010. Xbox 360
- Esselink, B. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam: John Benjamins, 2000.
- Even-Zohar, I. "Poetics Today." *International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication* 11 (1990): 1-268.
- . "The Position of Translated Literature within the Literary Polysystem." *Poetics Today* 11 (1990): 45-51.
- . "Translation Theory Today: A Call for Transfer Theory." *Translation Theory and Intercultural Relations* 2 (1981): 1-7.
- Fernández Costales, A. "Translation 2.0. The localization of institutional websites under the scope of functionalist approaches". Tesis de Maestría. University of Oviedo, 2009.
- Oviedo: Research Seminar in Translation Studies, 2008.
- Gómez Capuz, J. "El tratamiento del préstamos lingüístico y el calco en los libros de texto de bachillerato en las obras divulgativas." *Revista electrónica de estudios filológicos*. 12.17 (2009). 2 de marzo de 2013.
- <<http://www.um.es/tonosdigital/znum17/secciones/tritonos-1-librosdetexto.htm>>.
- Hanada, M. "The Cultural Transfer in Anime Translation." Artículo en línea. 1 de enero de 2009. Translation directory recuperado el 2 de marzo de 2013.
- <<http://www.translationdirectory.com/articles/article2006.php>>.
- Heilbron, J. "Outline for a sociology of translation: Current issues and future prospects."

- Constructing a Sociology of Translation* 1 (2007): 1-36
- . "Towards a Sociology of Translation: Book Translations as a Cultural World-System." *European Journal of Social Theory* 2 (1999): 429-444.
- Infinity Ward. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Activision, 2009. PC
- Infinity Ward. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Activision, 2009. Xbox 360
- Khoury, J. "Polysystems: A Theoretical Inquiry into some General Concepts." *Journal of Arabic Literature* 37 (2006): 109-144.
- Lefevere, A. "Why waste our time in rewrites? The Trouble with Interpretation and the Role of Rewriting in an Alternative Paradigm." *The Manipulation of Literature: Studies in Literary Translation* 2 (1985): 215-243.
- Mangiron, C, y M O'Hagan. "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation." *The Journal of Specialised Translation* 6 (2006): 10-21.
- Martín de León, C. "Skopos and Beyond: A Critical Study of Functionalism." *Target* 20 (2008): 1-28.
- Masís Jiménez, K. "La traducción como fenómeno social: la influencia de los factores sociológicos en las traducciones que presentan cambios significativos entre el texto original y la traducción." Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Costa Rica, 2011.
- Mazul, I. "The Metalanguage of Translation: Theory and practice." *Metalanguage of Translation* 1 (2009): 151-171.
- Mesthrie, R, y A Joan Deumert. *Introducing Sociolinguistics*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009.
- Montero Castro, S. "El papel del análisis histórico en la traducción de textos técnicos como

- base de toma de decisiones terminológicas." Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Costa Rica, 2009.
- Montes Fernandez, A. *Traducción y Globalización: Análisis y Perspectivas del Fenómeno Publicitario*. Granada: Comares, 2007.
- O'Hagan, M. "Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience." *Tradumatica* mayo, 2007: 1-10.
- Orero, P. *Topics in Audiovisual Translation*. Philadelphia: John Benjamins, 2004.
- Pérez Fernández, L. "La localización de videojuegos (inglés-español): Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales." Tesis doctoral. Universidad de Málaga, 2010.
- Pineda Rodríguez, A. "La localización de software y las empresas informáticas en Costa Rica. Estado y orientación para el traductor nacional." Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica, 2004.
- Pym, A. "Text and risk in translation." Editorial. *New Tendencies in Translation Studies* 1 (2005): 69-80.
- . *Exploring Translation Theories*. Londres and NuevaYork: Routledge, 2010.
- Ramírez Zúñiga, A. "Doblaje versus subtitulaje. Comparación traductológica." Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica, 2003.
- Richard, S. "Introduction". En M. Granovetter (Ed.), *The Sociology of Economic Life* (pp. 1-26). Oxford, CO: Westview Press, 1992.
- Sadrini, P. "Website Localization and Translation". *MuTra* 2005, 2, 1-8. (2008).
- Solano Salas, A. "Diseño de un Curso de Subtitulación." Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica, 2004.
- Sosonis, V. "Multilinguism in Europe: Blessing or curse?" *Less Translated Languages* 1

(2008): 47-55.

Szurawitzki, A. "Japanese Video Game Localization: A Case Study of Sony's Siren Series."

Tesis de Maestría, Universidad de Helsinki, 2010.

The Sociology of Economic Life. Ed. M. Granovetter y R. Swedberg. Colorado: Westview Press, 1992.

Thomas, D, K Orland, y S Steinberg. *The Videogame Style Guide and Reference Manual*.

New York: Power Play Publishing, 2007.

Toury, G. *Beyond Descriptive Translation Studies*. Ed. A Pym. Nueva York: John Benjamins, 2008.

Ubisoft Montreal. *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2*. Ubisoft, 2008. PC

Ubisoft Montreal. *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2*. Ubisoft, 2008. Xbox 360

Vásquez Rocca, A. "Zygmunt Bauman: Modernidad líquida y fragilidad humana." *Revista crítica de ciencias sociales y jurídicas* 19 (2008): 1-8.

Wolf, M. "Introduction: The emergence of a sociology translation." *Construction a Sociology of Translation*. Ed. Michaela Wolf y Alexandra Fukari. Amsterdam: John Benjamins, 2007. 1-36.

Zauberger, I. "Rethinking Power Relations in Translation." *Across Languages and Cultures* 1 (2000): 49-56.

Zúñiga Hernández, A. "En torno a la subtitulación en Costa Rica: Primer estudio de la realidad nacional. Traducción y subtitulación del video hablen sobre la sexualidad: guía para las familias." Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Costa Rica, 2004.

Zygmunt, B. *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2004.