

**EL ERROR DE TRADUCCIÓN  
EN LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS  
ESTUDIO DESCRIPTIVO Y COMPARATIVO  
ENTRE VIDEOJUEGOS *INDIE* Y NO *INDIE***

**TESIS DOCTORAL**

Arturo Vázquez Rodríguez

Dirigida por:

Dr. Juan José Martínez Sierra



VNIVERSITAT  
DE VALÈNCIA

---

Doctorado en Lenguas, Literaturas,  
Culturas y sus Aplicaciones

València, abril de 2018



*A mi familia*



## AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a continuación a todas a aquellas personas que me han ayudado de algún modo u otro a llevar a cabo esta tesis doctoral:

Al Dr. Juan José Martínez Sierra, director de esta tesis doctoral, por compartir conmigo su tiempo y sus conocimientos. Muchísimas gracias por haber depositado tu confianza en mí desde el principio y por haberme guiado durante todos estos años.

Al grupo de investigación CiTrans de la Universitat de València y a todos sus miembros, por acogerme entre sus filas, por creer en mí y por permitirme participar en todos sus proyectos.

A Elizabeth Sánchez León, gracias por tu infinita sabiduría y por tus valiosos consejos. Te agradezco enormemente todo el interés que has mostrado por mi investigación.

A Benito Palacios Sánchez, por compartir conmigo sus extraordinarios conocimientos informáticos para ayudarme a resolver las dificultades con las que me he topado en la última etapa de la realización de esta tesis.

A Cèlia Nadal Pasqual y al programa IMP (International Mentor Program), por toda la orientación académica e investigadora recibida.

A la Dra. Ana Tamayo Masero, por responder a mis consultas metodológicas por correo electrónico.

A Leticia Badía Torrente, por toda la ayuda prestada a lo largo de estos años.

A mis compañeros del programa de doctorado, Raúl, Bea y Fer. Ahora os toca a vosotros. ¡Ánimo!

A la gente de Shadow, sin cuya compañía virtual esta tesis habría sido mucho menos llevadera.

A todos aquellos que en algún momento me habéis preguntado cómo iba la tesis y ya no podréis preguntármelo más.

Finalmente, me gustaría agradecer a mi familia, pues sin su apoyo no habría podido haber llevado a cabo nada de esto.

**Gracias.**



# ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS.....	VII
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS .....	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	XIII
LISTA DE ACRÓNIMOS .....	XV
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS.....	9
<b>1.1. Preámbulo.....</b>	<b>9</b>
<b>1.2. Definición de conceptos .....</b>	<b>9</b>
<i>1.2.1. Localización .....</i>	<i>9</i>
1.2.1.1. Síntesis y valoración.....	20
<i>1.2.2. Videjuego.....</i>	<i>23</i>
1.2.2.1. Según la narratología.....	24
1.2.2.2. Según la ludología .....	25
1.2.2.3. Según la teoría de la ficción interactiva.....	28
1.2.2.4. La propuesta de Tavinor .....	29
<i>1.2.3. Videjuegos indie y videjuegos no indie .....</i>	<i>31</i>
<i>1.2.4. Localización de videjuegos .....</i>	<i>32</i>
<i>1.2.5. La localización de videjuegos en la Traductología .....</i>	<i>36</i>
<i>1.2.6. GILT .....</i>	<i>38</i>
<b>1.3. Repaso histórico a la localización de videjuegos .....</b>	<b>42</b>
1.3.1. El origen de los videjuegos hasta 1980.....	42
1.3.2. El origen de la localización de videjuegos .....	44
1.3.3. La crisis del videjuego de 1983.....	45
1.3.4. La localización de videjuegos tras la crisis de 1983 .....	47
<b>1.4. La industria de la localización de videjuegos .....</b>	<b>49</b>
1.4.1. Agentes del proceso.....	49
1.4.2. Subcontratación o plantilla interna: Outsourcing frente In-house.....	54
1.4.3. Lanzamiento simultáneo o posterior: Sim-ship frente a post-gold .....	56

1.4.4. Niveles de localización.....	57
1.4.5. El kit de localización.....	60
1.4.6. Herramientas empleadas .....	62
1.4.7. Riesgos e industria .....	66
<b>1.5. Elementos de un videojuego sujetos a traducción.....</b>	<b>69</b>
1.5.1. Cadenas de texto .....	69
1.5.2. Texto incrustado en gráficos.....	70
1.5.3. Archivos de audio.....	71
1.5.4. Escenas cinematográficas.....	73
1.5.5. Otros (manuales, guías, páginas web, anuncios, etc.).....	76
<b>1.6. Localization-friendly development.....</b>	<b>78</b>
1.6.1. Organización de materiales .....	79
1.6.2. Caracteres internacionales .....	81
1.6.3. Formas de mostrar el texto .....	83
1.6.4. Sincronismo visual .....	85
1.6.5. Compatibilidad multijugador entre distintos idiomas .....	86
1.6.6. Gestión de almacenamientos multilingües.....	87
1.6.7. Diseño de interfaces de usuario (UI).....	88
1.6.8. Otros aspectos técnicos.....	90
<b>1.7. Problemas de traducción en la localización de videojuegos.....</b>	<b>92</b>
1.7.1. Problemas pragmáticos .....	94
1.7.2. Problemas relacionados con las convenciones.....	97
1.7.3. Problemas lingüísticos.....	98
1.7.4. Problemas característicos de la modalidad traductora.....	100
1.7.5. Problemas de traducción extraordinarios .....	101
<b>1.8. Proceso de localización de un videojuego .....</b>	<b>102</b>
1.8.1. Pasos previos .....	103
1.8.2. Traducción .....	104
1.8.3. Testing y control de calidad.....	105
1.8.4. Publicación y distribución .....	106
1.8.5. Resumen del proceso.....	107
<b>1.9. Recapitulación.....</b>	<b>108</b>

CAPÍTULO 2. EL ERROR DE TRADUCCIÓN.....	109
<b>2.1. Preámbulo.....</b>	<b>109</b>
<b>2.2. Definición de error de traducción .....</b>	<b>109</b>
2.2.1. Consideraciones previas .....	109
2.2.2. Desde las teorías de la equivalencia.....	110
2.2.3. Desde las teorías de la finalidad.....	111
2.2.4. Desde las teorías de la localización.....	114
<b>2.3. Calidad de la traducción .....</b>	<b>117</b>
2.3.1. Introducción .....	117
2.3.2. ¿Qué es la calidad?.....	117
2.3.3. Tipos de calidad .....	118
2.3.4. La calidad entendida como multidimensional y dinámica.....	120
2.3.5. Subjetividad en la evaluación de la calidad .....	122
2.3.5.1. Autoridad y error .....	124
<b>2.4. Tipologías de errores de traducción.....</b>	<b>128</b>
2.4.1. Limitaciones de las tipologías de errores de traducción .....	129
2.4.2. Clasificaciones de las tipologías de errores de traducción.....	130
2.4.2.1. Tipologías académicas.....	132
2.4.2.1.1. Tipologías basadas en la etapa en la que se produce el error.....	132
2.4.2.1.2. Tipologías basadas en las causas del error.....	137
2.4.2.1.3. Tipologías basadas en un enfoque traductológico concreto .....	141
2.4.2.2. Tipologías industriales.....	158
2.4.2.2.1. El modelo de Williams .....	158
2.4.2.2.2. El modelo de LISA .....	159
2.4.2.2.3. El modelo de Koo y Kinds.....	161
2.4.2.2.4. El modelo de Vollmar .....	162
2.4.2.2.5. El modelo de SAE .....	163
2.4.2.2.6. El modelo de ATA .....	164
2.4.2.2.7. El modelo de Picinini.....	166
2.4.2.2.8. El modelo MQM.....	168
2.4.2.2.9. El modelo de TAUS.....	175
2.4.2.2.10. El modelo de Muñoz.....	176
2.4.2.2.11. Reflexiones sobre las tipologías industriales.....	178
<b>2.5. La investigación del error de traducción en el producto y en el proceso ...</b>	<b>179</b>

2.5.1. Limitaciones del estudio del error de traducción en el producto .....	179
2.5.2. Limitaciones del estudio del error de traducción en el proceso .....	181
<b>2.6. Recapitulación .....</b>	<b>184</b>
<b>CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA DEL ANÁLISIS .....</b>	<b>185</b>
<b>3.1. Preámbulo.....</b>	<b>185</b>
<b>3.2. Objetivos de la fase analítica.....</b>	<b>185</b>
<b>3.3. Hipótesis de la fase analítica .....</b>	<b>186</b>
<b>3.4. Paradigma de la investigación .....</b>	<b>187</b>
<b>3.5. Composición del corpus.....</b>	<b>188</b>
3.5.1. Catálogo de videojuegos .....	189
3.5.1.1. Criterios de selección del catálogo .....	189
3.5.1.2. Justificación del catálogo.....	195
3.5.1.3. Composición del catálogo .....	196
3.5.2. Muestra extraída del catálogo .....	198
3.5.3. Corpus de errores de traducción .....	208
<b>3.6. Limitaciones de la metodología empleada .....</b>	<b>210</b>
<b>3.7. Desarrollo de una aplicación para trabajar con tipologías de errores .....</b>	<b>216</b>
3.7.1. Introducción y justificación de la herramienta.....	216
3.7.2. Idea inicial de la herramienta.....	217
3.7.3. Especificaciones técnicas.....	217
3.7.4. Funcionamiento de ScreenQ.....	218
3.7.5. Formato XML para las tipologías de errores en ScreenQ .....	221
3.7.6. Otros usos para ScreenQ .....	223
<b>3.8. Recapitulación .....</b>	<b>224</b>
<b>CAPÍTULO 4. RESULTADOS DEL ANÁLISIS .....</b>	<b>225</b>
<b>4.1. Preámbulo.....</b>	<b>225</b>
<b>4.2. Análisis cuantitativo y cualitativo del corpus de errores de traducción .....</b>	<b>225</b>
4.2.1. Errores de traducción en videojuegos no indie .....	225
4.2.1.1. Errores en <i>Shadwen</i> .....	226
4.2.1.2. Errores en <i>Homefront®: The Revolution</i> .....	226
4.2.1.3. Errores en <i>Sherlock Holmes: The Devil's Daughter</i> .....	227
4.2.1.4. Errores en <i>LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens</i> .....	228
4.2.1.5. Errores en <i>The Technomancer</i> .....	228
4.2.1.6. Cómputo total de errores en videojuegos no indie .....	229

4.2.2. Errores de traducción en videojuegos indie .....	231
4.2.2.1. Errores en <i>TurnOn</i> .....	232
4.2.2.2. Errores en <i>The Solus Project</i> .....	232
4.2.2.3. Errores en <i>Scrap Garden</i> .....	233
4.2.2.4. Errores en <i>MechaGore</i> .....	234
4.2.2.5. Errores en <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	235
4.2.2.6. Cómputo total de errores en videojuegos <i>indie</i> .....	236
4.2.3. Comparativa de los resultados entre videojuegos no indie e indie .....	239
4.2.4. Resultado total de errores de traducción.....	241
4.2.5. Análisis tipológico del corpus de errores de traducción .....	244
4.2.5.1. Tipos de errores de traducción presentes en videojuegos no <i>indie</i> .....	244
4.2.5.2. Tipos de errores de traducción presentes en videojuegos <i>indie</i> .....	245
4.2.5.3. Comparativa de tipos de errores en videojuegos no <i>indie</i> e <i>indie</i> .....	246
<b>4.3. Recapitulación.....</b>	<b>248</b>
CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES .....	251
<b>5.1. Preámbulo.....</b>	<b>251</b>
<b>5.2. Cumplimiento de los objetivos establecidos .....</b>	<b>251</b>
5.2.1. <i>Objetivos específicos de la fase analítica</i> .....	251
5.2.2. <i>Objetivos específicos de la investigación</i> .....	253
5.2.3. <i>Objetivo general de la investigación</i> .....	255
<b>5.3. Resultado de las hipótesis planteadas .....</b>	<b>255</b>
5.3.1. <i>Hipótesis 1 – Categorías adicionales en la tipología empleada</i> .....	255
5.3.2. <i>Hipótesis 2 – Localization Friendly Development</i> .....	266
5.3.3. <i>Hipótesis 3 – Más errores en videojuegos indie</i> .....	268
5.3.4. <i>Hipótesis 4 – Más errores con mayor nivel de localización</i> .....	270
5.3.5. <i>Hipótesis 5 – Tipos de errores en función del tipo de videojuego</i> .....	271
<b>5.4. Limitaciones de este estudio.....</b>	<b>272</b>
<b>5.5. Propuesta para futuras investigaciones .....</b>	<b>274</b>
BIBLIOGRAFÍA .....	277
VIDEOJUEGOS.....	301



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Factores de riesgo y errores en la traducción .....	66
<b>Tabla 2.</b> Problemas de traducción.....	94
<b>Tabla 3.</b> Resumen del proceso de localización de un videojuego .....	107
<b>Tabla 4.</b> Agentes implicados en la identificación de errores .....	127
<b>Tabla 5.</b> Errores de traducción según el modelo de Wilss.....	132
<b>Tabla 6.</b> Errores de traducción según el modelo de Sager.....	133
<b>Tabla 7.</b> Errores de traducción según el modelo de Gile.....	134
<b>Tabla 8.</b> Errores de traducción según el modelo de Delisle .....	135
<b>Tabla 9.</b> Errores de traducción según el modelo de Cruces Colado .....	136
<b>Tabla 10.</b> Causas de los errores de traducción según el modelo de Spilka .....	137
<b>Tabla 11.</b> Causas de los errores de traducción según el modelo de Dancette .....	138
<b>Tabla 12.</b> Causas de los errores de traducción según el modelo de Séguinot .....	139
<b>Tabla 13.</b> Causas de los errores de traducción según el modelo de Bensoussan y Rosenhouse.....	140
<b>Tabla 14.</b> Causas de los errores de traducción según el modelo de Santoyo.....	141
<b>Tabla 15.</b> Errores de traducción según el modelo de Steinbach.....	142
<b>Tabla 16.</b> Errores de traducción según el modelo de House.....	144
<b>Tabla 17.</b> Errores de traducción según el modelo de Gouadec.....	145
<b>Tabla 18.</b> Errores de traducción según el modelo de Nord.....	146
<b>Tabla 19.</b> Errores de traducción según el modelo de Newmark.....	147
<b>Tabla 20.</b> Errores de traducción según el modelo de Pym .....	148
<b>Tabla 21.</b> Errores de traducción según el modelo de Hurtado.....	149
<b>Tabla 22.</b> Errores de traducción según el modelo de Kussmaul.....	150
<b>Tabla 23.</b> Errores de traducción según el modelo de Hatim y Mason.....	152
<b>Tabla 24.</b> Errores de traducción según el modelo de MeLLANGE .....	153
<b>Tabla 25.</b> Errores de traducción según el primer modelo de Hansen .....	155
<b>Tabla 26.</b> Errores de traducción según el segundo modelo de Hansen .....	156
<b>Tabla 27.</b> Errores de traducción según el modelo de Tolosa.....	156
<b>Tabla 28.</b> Errores de traducción según el modelo de Chaume .....	157
<b>Tabla 29.</b> Gravedad de los errores de traducción según el modelo de Williams.....	159
<b>Tabla 30.</b> Errores de traducción según el modelo de LISA.....	161

<b>Tabla 31.</b> Gravedad de los errores de traducción según el modelo de Vollmar .....	163
<b>Tabla 32.</b> Errores de traducción según el modelo SAE J2450 .....	164
<b>Tabla 33.</b> Errores de traducción según el modelo de ATA.....	166
<b>Tabla 34.</b> Errores de traducción según el modelo de Picinini .....	168
<b>Tabla 35.</b> Errores de traducción según el modelo del MQM.....	174
<b>Tabla 36.</b> Gravedad de los errores de traducción según el modelo del DQF .....	176
<b>Tabla 37.</b> <i>Bugs lingüísticos</i> en traducciones de videojuegos según Muñoz.....	177
<b>Tabla 38.</b> Catálogo inicial de videojuegos.....	198
<b>Tabla 39.</b> Videojuegos analizados .....	199
<b>Tabla 40.</b> Ficha de <i>Shadwen</i> .....	199
<b>Tabla 41.</b> Ficha de <i>Homefront®: The Revolution</i> .....	200
<b>Tabla 42.</b> Ficha de <i>Sherlock Holmes: The Devil's Daughter</i> .....	201
<b>Tabla 43.</b> Ficha de <i>LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens</i> .....	202
<b>Tabla 44.</b> Ficha de <i>The Technomancer</i> .....	203
<b>Tabla 45.</b> Ficha de <i>TurnOn</i> .....	204
<b>Tabla 46.</b> Ficha de <i>The Solus Project</i> .....	205
<b>Tabla 47.</b> Ficha de <i>Scrap Garden</i> .....	206
<b>Tabla 48.</b> Ficha de <i>MechaGore</i> .....	207
<b>Tabla 49.</b> Ficha de <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	208
<b>Tabla 50.</b> Errores detectados en videojuegos no <i>indie</i> frente a videojuegos <i>indie</i> .....	240
<b>Tabla 51.</b> Tipos de errores detectados en videojuegos no <i>indie</i> .....	245
<b>Tabla 52.</b> Tipos de errores detectados en videojuegos <i>indie</i> .....	246
<b>Tabla 53.</b> Comparativa de tipos de errores detectados .....	247
<b>Tabla 54.</b> Errores de traducción. Porcentajes comparados .....	269
<b>Tabla 55.</b> Errores de traducción y niveles de localización .....	270

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen 1.</b> Captura de pantalla de <i>Resident Evil 6</i> .....	71
<b>Imagen 2.</b> Captura de pantalla de <i>Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit</i> .....	91
<b>Imagen 3.</b> Ficha del videojuego <i>Alan Wake</i> en la tienda de Steam .....	212
<b>Imagen 4.</b> Logo de <i>ScreenQ</i> .....	217
<b>Imagen 5.</b> <i>ScreenQ</i> ejecutándose en el área de notificaciones de Windows .....	218
<b>Imagen 6.</b> Panel de herramientas de <i>ScreenQ</i> .....	219
<b>Imagen 7.</b> Pantalla de edición de <i>ScreenQ</i> con la tipología de errores desplegada.....	220
<b>Imagen 8.</b> Ventana de configuración de <i>ScreenQ</i> .....	221
<b>Imagen 9.</b> Primer error <i>otro</i> en español en <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	256
<b>Imagen 10.</b> Primer error <i>otro</i> en inglés en <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	257
<b>Imagen 11.</b> Segundo error <i>otro</i> en español en <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	258
<b>Imagen 12.</b> Segundo error <i>otro</i> en inglés en <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	258
<b>Imagen 13.</b> Tercer error <i>otro</i> en español en <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	259
<b>Imagen 14.</b> Tercer error <i>otro</i> en inglés en <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	259
<b>Imagen 15.</b> Cuarto error <i>otro</i> en español en <i>The Solus Project</i> .....	260
<b>Imagen 16.</b> Cuarto error <i>otro</i> en inglés en <i>The Solus Project</i> .....	261
<b>Imagen 17.</b> Quinto error <i>otro</i> en español en <i>The Technomancer</i> .....	262
<b>Imagen 18.</b> Imagen sin traducir en <i>The Solus Project</i> .....	263
<b>Imagen 19.</b> Imagen sin traducir en <i>Scrap Garden</i> .....	264
<b>Imagen 20.</b> Imagen sin traducir en <i>MechaGore (I)</i> .....	264
<b>Imagen 21.</b> Imagen sin traducir en <i>MechaGore (II)</i> .....	265
<b>Imagen 22.</b> Imagen sin traducir en <i>Secrets of Deep Earth Shrine (I)</i> .....	265
<b>Imagen 23.</b> Imágenes sin traducir en <i>Secrets of Deep Earth Shrine (II)</i> .....	266



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Catálogo, muestra y corpus.....	189
<b>Figura 2.</b> Parámetros de los videojuegos que componen el catálogo.....	194



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> Errores de traducción en <i>Shadwen</i> .....	226
<b>Gráfico 2.</b> Errores de traducción en <i>Homefront®: The Revolution</i> .....	227
<b>Gráfico 3.</b> Errores de traducción en <i>Sherlock Holmes: The Devil's Daughter</i> .....	227
<b>Gráfico 4.</b> Errores de traducción en <i>LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens</i> ...	228
<b>Gráfico 5.</b> Errores de traducción en <i>The Technomancer</i> .....	229
<b>Gráfico 6.</b> Errores de traducción en videojuegos no <i>indie</i> .....	230
<b>Gráfico 7.</b> Errores de traducción en videojuegos no <i>indie</i> (categorías principales) ....	231
<b>Gráfico 8.</b> Errores de traducción en <i>TurnOn</i> .....	232
<b>Gráfico 9.</b> Errores de traducción en <i>The Solus Project</i> .....	233
<b>Gráfico 10.</b> Errores de traducción en <i>Scrap Garden</i> .....	234
<b>Gráfico 11.</b> Errores de traducción en <i>MechaGore</i> .....	235
<b>Gráfico 12.</b> Errores de traducción en <i>Secrets of Deep Earth Shrine</i> .....	236
<b>Gráfico 13.</b> Errores de traducción en videojuegos <i>indie</i> .....	238
<b>Gráfico 14.</b> Errores de traducción en videojuegos <i>indie</i> (categorías principales) .....	239
<b>Gráfico 15.</b> Errores de traducción que conforman el corpus .....	242
<b>Gráfico 16.</b> Errores de traducción que conforman el corpus (categorías principales).	243



## LISTA DE ACRÓNIMOS

<b>3DS</b>	Videoconsola portátil de Nintendo de octava generación.
<b>ATA</b>	<i>American Translators Association.</i>
<b>CD-ROM</b>	<i>Compact Disc Read-Only Memory.</i>
<b>DLC</b>	<i>Downloadable Content.</i>
<b>DLE</b>	Diccionario de la Lengua Española.
<b>DQF</b>	<i>Dynamic Quality Framework.</i>
<b>DS</b>	Videoconsola portátil de Nintendo de séptima generación.
<b>DVD</b>	<i>Digital Versatile Disc.</i>
<b>EN</b>	<i>European Standard.</i>
<b>GOG</b>	<i>Good Old Games.</i>
<b>HD</b>	<i>High Definition.</i>
<b>ID</b>	<i>Identification.</i>
<b>IDE</b>	<i>Integrated Development Environment.</i>
<b>ISO</b>	<i>International Organization for Standardization.</i>
<b>LISA</b>	<i>Localization Industry Standards Association.</i>
<b>MeLLANGE</b>	<i>Multilingual eLearning in LANGuage Engineering.</i>
<b>MMORPG</b>	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.</i>
<b>MQM</b>	<i>Multidimensional Quality Metrics.</i>
<b>NPC</b>	<i>Non-Player Character.</i>
<b>PC</b>	<i>Personal Computer.</i>
<b>QA</b>	<i>Quality Assurance.</i>
<b>QC</b>	<i>Quality Control.</i>
<b>RC</b>	<i>Release Candidate.</i>
<b>SAE</b>	<i>Society of Automotive Engineers.</i>
<b>SICAL</b>	<i>Système Canadien d'Appréciation de la Qualité Linguistique.</i>
<b>SL</b>	<i>Source Language.</i>
<b>TAUS</b>	<i>Translation Automation User Society.</i>
<b>TL</b>	<i>Target Language.</i>
<b>TS</b>	<i>Translation Studies.</i>
<b>TT</b>	<i>Target Text.</i>
<b>UI</b>	<i>User Interface.</i>
<b>UMD</b>	<i>Universal Media Disc.</i>
<b>VO</b>	<i>Voice Over.</i>
<b>WPF</b>	<i>Windows Presentation Foundation.</i>
<b>XAML</b>	<i>Extensible Application Markup Language.</i>
<b>XML</b>	<i>Extensible Markup Language.</i>



## INTRODUCCIÓN

### PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Según los datos recogidos por AEVI (Asociación Española de Videojuegos) (2017, en línea), solo en el año 2016 el sector de los videojuegos (tanto *hardware* como *software*) en España facturó 1 163 millones de euros, cifra que supone un 7,4 % más de facturación con respecto a 2015. Esta asociación también compara la facturación del mercado de los videojuegos con lo facturado por otros sectores paralelos a este, como el del cine o el de la música. Gracias a esto sabemos que, en el mismo ejercicio fiscal, la industria fílmica facturó 601 millones de euros, mientras que la industria musical ingresó 163,7 millones de euros, cifras ciertamente inferiores a las presentadas por el sector de los videojuegos. En lo que respecta a los usuarios o consumidores de videojuegos, AEVI afirma que en España hay actualmente 15 millones de jugadores, cifra que se traduce en un 32 % de la población total de nuestro país. Todos estos datos ponen de manifiesto, sin lugar a dudas, la relevancia de la industria del videojuego en la sociedad actual. Esta industria ha conseguido coronarse como la reina del entretenimiento de masas, desplazando a otros sectores industriales que, tradicionalmente, ocupaban esa posición privilegiada. Los videojuegos juegan, por tanto, un papel indiscutible como fuente de entretenimiento y, dada su relevancia, parece más que justificado su estudio desde el ámbito académico.

No obstante, en nuestro país existe una brecha entre el mercado de los videojuegos y su industria: «[...] España representa internacionalmente un mercado importante, llegando a ocupar el cuarto lugar europeo y el octavo mundial en cuanto a ingresos. Sin embargo, el peso de la industria española en el mundo no se corresponde con el de nuestro mercado» (DEV, 2016, pág. 21).<sup>1</sup> Esto implica que en España se obtiene más dinero con videojuegos producidos en el extranjero que con videojuegos desarrollados en nuestro propio país. Por este motivo, se deduce que la mayor parte de los videojuegos consumidos en España son productos de origen extranjero, concretamente desarrollados por empresas y estudios estadounidenses o japoneses. Además, en cuanto al impacto de dichos productos, es un hecho que «Ninguno de los 20 títulos más vendidos en España es desarrollado por estudios españoles» (DEV, 2016, pág. 21). De esto se podría inferir que la mayor parte de los videojuegos que se consumen en nuestro país han sido importados

---

<sup>1</sup> DEV, Desarrollo Español de Videojuegos, es una asociación española formada por empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y *software* de entretenimiento.

del extranjero y, en el mejor de los casos, también han tenido que ser traducidos a la lengua de Cervantes.

Todos estos videojuegos que se han sometido a un proceso de localización son susceptibles de contener errores de traducción, como también es el caso de cualquier otro producto que haya sido objeto de cualquier otro proceso de traducción. Sin embargo, dado que un videojuego no solo es un producto audiovisual, sino que cuenta también con un grado variable de interactividad, tanto la materialización como la naturaleza del error de traducción en un producto con estas propiedades pueden presentar características e implicaciones que quizá no se encuentren en otros tipos de productos traducidos.

En resumen, consideramos que esta investigación queda triplemente justificada. Por un lado, gracias al manifiesto papel relevante del videojuego como producto de entretenimiento en nuestra sociedad actual. Por otro lado, debido a la estrecha vinculación que el consumo de estos productos tiene con la traducción, porque, como hemos visto, los videojuegos que se consumen en nuestro país se han desarrollado principalmente fuera de nuestras fronteras y, casi siempre, se comercializan en territorio español tras haberse sometido a un proceso de traducción. Finalmente, como son productos traducidos, son susceptibles de contener errores de traducción que, dadas las características intrínsecas del producto al que nos enfrentamos, pueden constituir un objeto de estudio relevante, sobre todo si los contraponemos a los errores de traducción cometidos en otros tipos de textos.

## **ANTECEDENTES**

El estudio de la localización de videojuegos desde la Traductología ya no debería suponer ninguna novedad para nadie. Actualmente, contamos con numerosos monográficos, artículos y otros trabajos de investigación que abordan la traducción de los videojuegos desde enfoques verdaderamente diversos. Entre aquellos libros que podemos encontrar dedicados íntegramente a la localización de videojuegos, destacamos la obra de Chandler y Deming (2012), la de O'Hagan y Mangiron (2013), la de Bernal (2015), la de Muñoz (2017) y, finalmente, la de Méndez y Calvo Ferrer (2018). Tampoco es esta la primera tesis doctoral en abordar académicamente la traducción de videojuegos, pues, solo en el ámbito nacional, nos han precedido otras como la de Pérez (2010) y la de Méndez (2012).

Por otro lado, el estudio del error de traducción cuenta con un recorrido académico ciertamente dilatado. Muchos son los traductólogos que no han dejado pasar la

oportunidad de escribir sobre esta temática, aunque no todos ellos la han abordado con la misma profundidad. Algunos de los autores que recogen todas estas contribuciones son Waddington (1999), Hurtado (2001), Conde Ruano (2008), Mallo Lapuerta (2012) y, especialmente, Tolosa (2013).

Los estudios de corpus llevados a cabo sobre errores de traducción hallados en videojuegos, como el que aquí se plantea, no son abundantes. Mandelin y Kuchar (2017) han compilado en un libro algunos de los errores de traducción más famosos detectados en videojuegos, si bien no llevan a cabo ningún tipo de análisis académico sobre dichos errores. También hemos sido capaces de encontrar algunas entradas en blogs o noticias en portales especializados en videojuegos, pero nunca se aborda el error de traducción desde un punto de vista académico y casi siempre se trata el tema con una cierta superficialidad y sin profundizar en ninguna cuestión concreta más allá de señalar los errores detectados.

## **OBJETIVOS**

En este punto detallamos tanto el objetivo general como los objetivos específicos de nuestra tesis doctoral. En el **Capítulo 3**, *Metodología del análisis*, presentaremos los objetivos propios de la fase analítica de nuestra investigación.

El **objetivo general** que hemos decidido establecer para esta tesis doctoral es el que describimos a continuación:

- Diseñar y llevar a cabo un estudio descriptivo, empírico y comparativo en el que se realice un análisis cuantitativo y cualitativo de los errores de traducción encontrados en un corpus compuesto por videojuegos que han sido traducidos del inglés al español de España.<sup>2</sup>

Los **objetivos específicos** que nos marcamos son los cinco siguientes:

1. Llevar a cabo una revisión teórica y crítica del término *localización de videojuegos*.

---

<sup>2</sup> En el punto **3.6**, comentaremos una limitación que afecta a la elección de esta combinación lingüística y, concretamente, a la variante de español empleada en cada caso.

2. Conocer y describir el funcionamiento de la industria de la localización de videojuegos.
3. Llevar a cabo una revisión teórica y crítica del término *error de traducción*.
4. Conocer y describir el máximo número posible de tipologías de errores de traducción que han sido planteadas hasta la fecha.
5. Ejecutar una fase analítica en la que se realice un estudio sobre un corpus formado por errores de traducción detectados en una muestra de un catálogo de videojuegos *indie* y no *indie*.

### **ESTRUCTURA DE ESTA TESIS DOCTORAL**

Esta tesis doctoral se encuentra dividida en cinco capítulos. En las siguientes líneas, procedemos a exponer de manera sucinta su contenido.

En esta **Introducción** se sientan las bases de nuestro estudio y se justifica su realización. También aquí presentamos el objetivo general y los específicos del estudio, así como los criterios de selección bibliográfica.

El **Capítulo 1**, *La localización de videojuegos*, da cuerpo al primer punto teórico de nuestra tesis. De algún modo, podríamos definirlo como el primer pilar sobre el que se sostiene la investigación que llevamos a cabo. Este capítulo, que pretende explicar en qué consiste la localización de videojuegos y cómo funciona dicho proceso, se vertebra del modo que describimos a continuación. En primer lugar, definimos términos clave para nuestra investigación, como *localización* y *videojuego*. Seguidamente, realizamos un breve repaso histórico a la localización de videojuegos desde sus orígenes para, posteriormente, analizar cómo se articula esta industria en la actualidad. Tras esto, detallamos aquellos elementos de un videojuego que son susceptibles de ser traducidos y, acto seguido, analizamos el llamado *localization-friendly development* que establece los fundamentos para llevar a cabo la localización de un videojuego de manera óptima. A continuación, describimos aquellos problemas de traducción que pueden hacer acto de presencia en esta práctica. Finalmente, llevamos a cabo un breve recorrido por las distintas fases que se pueden dar en el proceso de localización de un videojuego.

El **Capítulo 2**, *El error de traducción*, es el segundo gran punto teórico de nuestra tesis y constituye el segundo pilar sobre el que se asienta nuestra investigación. En este bloque se define, en primer lugar, el concepto que describe el término *error de traducción*. Para ello, contraponemos las visiones que distintos autores han ido vertiendo a lo largo

de los años desde distintos paradigmas traductológicos, con el fin de entender las múltiples nociones del *error de traducción*. En segundo lugar, analizamos sucintamente el concepto de *calidad* en traducción. Pese a que nuestra tesis no gira en torno a la *calidad* sino al *error de traducción*, hemos considerado necesario mencionar esta primera para poder comprender el contexto del término *error de traducción*. A continuación, analizamos las tipologías de errores de traducción que se han propuesto tanto desde el ámbito académico como desde el sector industrial de la traducción. Este estudio de las distintas tipologías nos servirá para generar una opinión formada sobre ellas y así poder decantarnos por una, que será utilizada posteriormente en nuestra investigación. Finalmente, dedicamos el último punto de este capítulo a realizar una pequeña reflexión sobre las distintas limitaciones presentes a la hora de investigar el error de traducción desde el punto de vista del producto o desde el punto de vista del proceso.

El **Capítulo 3**, *Metodología del análisis*, nos sirve para exponer de forma detallada el proceso de nuestra investigación. En primer lugar, establecemos los objetivos que nos hemos marcado en nuestra fase analítica, derivados del problema de investigación planteado. A continuación, indicamos el paradigma teórico al que se adscribe la investigación y formulamos las hipótesis que se pondrán a prueba. Después de esto, presentamos el catálogo de videojuegos, su muestra y el corpus de errores de traducción sobre el que se lleva a cabo la fase analítica del presente trabajo. Posteriormente, dedicamos un punto a reflexionar sobre las limitaciones de partida que afectarán a nuestras decisiones metodológicas. Por último, presentamos una aplicación informática desarrollada en el marco de esta tesis doctoral para recopilar el corpus de errores de traducción.

El **Capítulo 4**, *Resultados del análisis*, presenta los datos que se han obtenido tras llevar a cabo la investigación planteada en el capítulo metodológico anterior. De este modo, se ofrecen datos cuantitativos y cualitativos relativos a los errores de traducción detectados en los distintos videojuegos que componen la muestra del catálogo. Además, se realiza un análisis comparativo entre videojuegos *indie* y no *indie*, partiendo de los resultados obtenidos tras la recopilación y posterior análisis del corpus.

El **Capítulo 5**, *Conclusiones*, supone la reflexión final llevada a cabo, fundamentalmente, sobre los resultados extraídos del capítulo anterior. Para ello, en primer lugar, se comprueba que los objetivos se hayan cumplido y, en segundo lugar, se ponen a prueba las distintas hipótesis formuladas durante la fase metodológica. A

continuación, exponemos una serie de limitaciones con las que nos hemos topado a lo largo de la investigación. Finalmente, cerramos el capítulo realizando una serie de propuestas para futuras investigaciones.

En la **Bibliografía** se recogen todas las fuentes consultadas que nos han servido para llevar a cabo nuestra investigación.

Finalmente, se incluye un **Apéndice** externo digital, alojado en un DVD, donde se puede encontrar tanto el corpus de errores de traducción, como el programa que hemos diseñado y creado para recopilar dicho corpus.

### CRITERIOS DE SELECCIÓN BIBLIOGRÁFICA

La selección de aquellas obras que componen la bibliografía consultada para la realización de esta investigación se basa, exclusivamente, en criterios de temporalidad y de relevancia para la temática de este estudio.

Las obras a las que hemos acudido se podrían adscribir a tres grandes bloques. Por un lado, contamos con una serie de títulos que versan sobre Traductología en general. Dentro de este primer bloque, distinguimos dos subgrupos: un primer grupo de obras que analizan uno de los dos términos clave para esta tesis, *el error de traducción*, y un segundo subgrupo de referencias que se ocupan de la traducción audiovisual. Dentro de este último encontramos obras que hablan sobre el segundo término clave de esta investigación: *localización* y, más concretamente, *localización de videojuegos*.<sup>3</sup> Por otro lado, contamos con un segundo bloque de referencias bibliográficas cuyo contenido se centra en los videojuegos de un modo general y sin entrar en aspectos traductológicos. Dentro de estas últimas, encontramos un subgrupo de obras que se dedican a narrar la historia de los videojuegos. Finalmente, un tercer bloque está compuesto por aquellas referencias que nos han servido para desarrollar y sostener la metodología de nuestra investigación.

El formato de las fuentes bibliográficas consultadas es de lo más variado, pues hemos acudido a todo tipo de documentos entre los que se encuentran, principalmente,

---

<sup>3</sup> Como elemento paralelo al listado de referencias bibliográficas recogidas en el capítulo Bibliografía de esta tesis, contamos con un compendio de fuentes relativas a la localización de videojuegos. En su elaboración, han contribuido con sus aportaciones Fernando Rodríguez Álvarez y Elizabeth Sánchez León. Se puede consultar en: <https://localizacomopuedas.es/bibliografia/>



otras tesis doctorales, diccionarios, todo tipo de recursos en línea, artículos de investigación, capítulos de libros, monográficos y otras obras de referencia.

Finalmente, respecto al criterio de temporalidad, hemos procurado acudir a las obras y ediciones de publicación más reciente siempre que nos ha sido posible. No obstante, cuando nuestro cometido ha sido el de construir una visión diacrónica de un determinado término o concepto, hemos tenido que recurrir irremediabilmente a obras más antiguas.



## CAPÍTULO 1. LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

### 1.1. Preámbulo

Habida cuenta de que nuestro estudio va a versar sobre videojuegos, creemos que es imprescindible conocer en profundidad el producto al que nos vamos a enfrentar con el fin de no dar ningún paso en falso y, para ello, vamos a abordarlo en las siguientes páginas de esta tesis. Con este propósito en mente, hemos redactado el siguiente capítulo, en el que trataremos de describir qué es la localización de videojuegos y cómo funciona.

En el capítulo que a continuación presentamos, analizaremos el concepto de videojuego y el de localización de forma independiente primero, para después poder establecer la vinculación entre ambos en el término compuesto que el uno y el otro conforman. Seguidamente, daremos unas pequeñas pinceladas sobre la historia de la industria de la localización de videojuegos. Finalmente, describiremos sus principales características, así como su funcionamiento.

### 1.2. Definición de conceptos

Como ya hemos avanzado en el preámbulo, en este primer punto del capítulo procederemos a analizar conceptos básicos con los que vamos a trabajar a lo largo de este estudio.

#### 1.2.1. Localización

El concepto de *localización* es entendido por la industria, a grandes rasgos, como un proceso al que se somete un producto informático para poder vender más copias de este en muchos más idiomas distintos al original (Pym, 2004, pág. 1). En este mismo sentido, la ya extinta LISA<sup>4</sup> ofrecía la siguiente definición de *localización*: «Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold» (Pym, 2004, pág. 29). Sin embargo, no son pocos los traductólogos y profesionales del mundo de la localización que consideran que este término es polémico, controvertido o incluso, en algunos casos, innecesario. Por este mismo motivo, nos parece imprescindible ofrecer los distintos

---

<sup>4</sup> LISA (*Localization Industry Standards Association*) fue una asociación con sede en Suiza de la que formaban parte diversas empresas dedicadas a la localización de *software*. Cesó su actividad en 2011.

puntos de vista existentes en torno a este término y, para ello, a continuación, daremos un breve repaso a lo que diversos autores han escrito respecto al concepto de *localización*. En ningún caso pretendemos llevar a cabo un monográfico sobre el término; simplemente recogeremos por orden cronológico algunas de las principales aportaciones que se han publicado en torno a este para, finalmente, poder posicionarnos al respecto.

Hemos de puntualizar que los distintos autores aquí citados, si bien tienen como punto en común la tentativa de ofrecer una definición del término *localización*, enfocan su estudio a través de un prisma distinto. Algunos ellos se han dedicado a investigar la localización de videojuegos, como es el caso de Bernal (2006), Méndez (2012), O'Hagan y Mangiron (2013) o Muñoz (2017); otros han estudiado la localización de otro tipo de *software*, como, por ejemplo, Quirion (2003), Cadieux y Esselink (2004), Reineke (2005), Dunne (2006b) o Pym (2011); y hay otros que han hecho lo propio con la localización de páginas web, como es el caso de Mata (2005) o Jiménez-Crespo (2013). Sin embargo, sus puntos de vista, que retomaremos a continuación, se han vertido respecto al concepto de *localización* en un sentido amplio, sin ser aplicado a ninguna de estas áreas en concreto. A pesar de esto, hemos intentado aludir a autores de todas estas tres áreas de la *localización* para, de este modo, tratar de abarcar todo el espectro y poder comprobar si la definición de *localización* que ofrecen se ve influida de algún modo por el ámbito de especialización al que se dedican.

Quirion (2003, pág. 547) aborda la *localización* citando las definiciones de dos asociaciones. La primera de ellas es la que ofrecía la antes mencionada LISA. En esta definición, Quirion echa en falta una mención a las características tecnológicas del producto que se va a localizar, puesto que la definición de LISA no indaga en este aspecto. Sin embargo, en la segunda definición que cita el autor, perteneciente al *Comité sectoriel sur l'industrie de la traduction au Canada*, sí se mencionan dichos aspectos: «L'adaptation à une langue et une culture étrangères de logiciels et de documents techniques accompagnateurs» (1999, pág. 48). Mencionar el componente tecnológico es fundamental para Quirion, pues considera que este es el único que distingue a la localización de lo que él llama *traducción tradicional*: «[...] si l'on évacue cette composante technologique, on se retrouve alors dans une situation familière, celle de la traduction traditionnelle, avec son lot d'adaptations» (2003, pág. 547). A partir de ambas definiciones, el autor señala que las dos se articulan en torno a dos pilares: la adaptación lingüística y la adaptación cultural. Frente a esta distinción entre adaptación lingüística y

cultural, nos gustaría hacer hincapié en que lengua y cultura no pueden existir la una sin la otra por separado, a menos que hablemos de lenguas artificiales. Por esto mismo, pensamos que esta distinción no es acertada y que no tiene mucho sentido hablar de adaptación lingüística y cultural como si fueran cosas distintas, sobre todo si consideramos la figura del traductor como mediador intercultural y no únicamente interlingüístico (Martínez Sierra, 2004, pág. 151). Además, otros autores como Pym (2004, pág. 2) van más allá y afirman que la Traductología es capaz de demostrar que la traducción es uno de los procesos principales mediante los cuales una cultura se desarrolla y regula su identidad, hecho que refuerza nuestra hipótesis.

Finalmente, Quirion (2003, pág. 547) destaca que la adaptación cultural es fundamental en la localización. El autor afirma que esta adaptación cultural está presente en la traducción y no es exclusiva de la *localización*, pero sí se ve incrementada en esta última. Sin embargo, no aporta ninguna prueba de esta última afirmación. Si entendemos la adaptación cultural de la que habla como familiarización, parece tener poco sentido decir que se da más en unas modalidades de traducción que en otras, cuando este es un factor que depende en última instancia del tipo de encargo de traducción que se reciba.

Cadieux y Esselink ofrecen la siguiente definición: «*Localization of a **thing** is adapting a **thing** to the needs of a given *locale**» (2004, pág. 2). Estos dos autores defienden que el término *localización* se utiliza para describir todo aquel cambio al que ha de someterse un producto con el fin de adaptarse para ser utilizado por un nuevo grupo de personas: «The term *localization* was used to more generally describe any changes required to adapt a product to the needs of a particular group of people generally in the same physical location or *locale*; [...]» (2004, pág. 2). Cuando hablan de cambios, se refieren a cambios que para ellos no guardan relación con la traducción entendida de manera estricta: «And when people started translating software, some of the changes required were not, strictly speaking, translation: changes to character encodings, date and time formats, sorting rules, etc.» (2004, pág. 2). Como veremos a lo largo de este apartado, esta visión reduccionista de la traducción como labor puramente lingüística será reprochada por otros autores, que descartarán esta concepción de la traducción.

Reineke aporta la siguiente definición de *localización*: «Cuando se habla de *localización de software* o *localización*, generalmente se hace referencia a la traducción de software y su adaptación al idioma, la cultura o el mercado meta» (2005, pág. 10). Así pues, este autor habla de *traducción de software* al mismo nivel que de *localización de*

*software* y, por tanto, podemos entender que equipara ambos términos (*traducción* y *localización*) sin establecer mayor distinción. Por otro lado, Reineke también habla de adaptación al idioma, la cultura o el mercado meta, y podríamos decir que en definitiva se trata de lo que se conoce como un *locale*, de acuerdo con lo expuesto posteriormente por Pym (2016, pág. 193).

Mata (2005, pág. 189) entiende la *localización* como un gran proceso y considera que la traducción es únicamente uno de sus muchos componentes. Consideramos que esta forma de entender la *localización* propuesta por Mata es probablemente la que más se ajusta a nuestra propia visión de la localización y de su relación con la traducción:

[...] la *traducción*, entendida como trasvase interlingüístico e intercultural, constituye sólo un eslabón más de un proceso, el de la *localización*, extraordinariamente complejo, en el que se superponen a tareas de índole lingüística (traducción, gestión de terminología, elaboración de guías de estilo, etc.) otras propias de la programación y la ingeniería informática, el tratamiento y diseño gráfico o multimedia, la gestión de proyectos, el marketing o la venta, entre otras áreas (2005, pág. 189).

Bernal (2006, en línea) adopta una posición crítica y se pregunta si el término es lo suficientemente preciso: «The term 'localisation' seems too broad a process involving several non-linguistic activities to be used in Translation Studies» (2006, en línea). Además, este autor sostiene que el término *localización* tal y como lo definía LISA no dice nada que no pueda ser aplicado al término *traducción*.

Pese a esto, Bernal (2006, en línea) reconoce que una característica de la actividad traductora en la localización es que esta trabaja con *productos* y, además, añade que otra característica más de la traducción en la localización es que la identidad cultural del producto no tiene por qué ser respetada, sino que ha de favorecerse la cultura receptora, ya que el fin último será la aceptación del producto por parte de esta nueva cultura. No obstante, al igual que hemos indicado cuando Quirion (2003, pág. 547) mencionaba la supuesta mayor presencia de adaptación cultural en la localización, volvemos a repetir aquí que la familiarización es una característica presente en otras modalidades y que, por tanto, parece razonable no considerarla exclusiva de ninguna de ellas. Además, consideramos arriesgado afirmar, como hace Bernal al comentar que ha de favorecerse la cultura receptora, que dicha adaptación cultural sea prácticamente una norma en localización, cuando ello dependerá exclusivamente del encargo de traducción. En el caso

de los videojuegos, que es el que nos atañe en esta tesis, y bajo nuestra propia experiencia como jugadores, podemos decir que hay videojuegos traducidos de forma familiarizante (como, por ejemplo, *Little King's Story* para Nintendo Wii o la saga *Ace Attorney* para Nintendo DS y 3DS), al igual que hay otros títulos en los que no se ha optado por seguir esta tendencia (sería el caso de *Muramasa: The Demon Blade* para Nintendo Wii o la saga *Grand Theft Auto*, por mencionar algunos), pero en ningún caso parece haber ningún tipo de predilección hacia el uso de estrategias de traducción familiarizantes.<sup>5</sup>

Bernal (2006, en línea) también cree que otra posible característica definitoria de la localización es el hecho de que podamos encontrar en un mismo producto una diversa combinación de textos de distinta naturaleza (texto del juego, textos de manuales, textos en gráficos, guiones de doblaje, subtítulos, etc.).

Finalmente, Bernal ofrece su propia definición de *localización* de la siguiente manera: «I would define the term 'localisation' used in commercial translation as the process of making a product linguistically and culturally, but also technically and legally, appropriate to the target country and language» (2006, en línea). Pese a las críticas que este autor ha vertido sobre el término *localización*, la definición que él mismo propone se asemeja bastante a la que ya ofrecía LISA.

Dunne (2006a, pág. 1) entiende que la localización es una profesión de origen reciente relacionada con la traducción pero al mismo tiempo distinta de esta. Respecto a su definición, el autor destaca la falta de consenso en torno al concepto de *localización*: «Even among the various stakeholders [...] there exists no consensus as to what precisely constitutes localization, due in large part to the ways in which it is perceived» (2006a, pág. 1). Así pues, este autor considera que la existencia de distintas definiciones del término *localización* radica en los múltiples puntos de vista desde los que se realizan: «Definitions of localization tend to be contextually bound, reflecting the perspectives of those who formulate them» (2006a, pág. 1). A este problema, además, el autor añade que hay que sumarle el agravante que supone la falta de comunicación entre los distintos grupos que dan sus respectivas visiones sobre qué es la localización (2006a, pág. 3).

---

<sup>5</sup> De hecho, el exceso de familiarización en la traducción de algunos videojuegos ha provocado duras críticas por parte de la comunidad de jugadores. Podemos ver algunos casos en los siguientes enlaces:  
<http://www.awkwardzombie.com/index.php?comic=120913>  
<http://akihabarablues.com/%C2%BFquien-ha-aprobado-la-traducccion-de-little-kings-story/>  
<http://www.gamefaqs.com/boards/939946-phoenix-wright-ace-attorney-dual-destinies/67725418?page=5>  
Por otro lado, también existen videojuegos, como el que se expone en el siguiente enlace, que juegan con el doblaje para crear un efecto extranjerizante:  
<http://localizacomopuedas.es/?p=298>

Para Dunne (2006a, pág. 2), la localización no es ni un proceso discreto ni una serie de tareas predefinidas, sino que más bien se trata de un foco de atención en una matriz corporativa en la que se cruzan varios tipos de negocios, objetivos y procesos de distinta índole.

Finalmente, Dunne ofrece la siguiente definición de *localización*, basándose en las definiciones formuladas por Cadieux y Esselink (2004, pág. 2) y LISA: «The processes by which digital content and products developed in one locale (defined in terms of geographical area, language and culture) are adapted for sale and use in another locale» (2006a, pág. 4).

Por su parte, Pym (2016, pág. 191) afirma que la *localización* es un proceso que consta de diversas tareas, de entre las cuales podemos decir que algunas están relacionadas con la traducción y otras no. Esto lo refleja de la siguiente manera: «Normalmente, el conjunto de estas tareas se realiza por equipos, de los cuales los traductores son sólo un elemento. El proceso completo se denomina “localización”, de la que la traducción es, evidentemente, sólo una fase» (2016, pág. 191). En este sentido, podemos decir que coincide con lo expuesto con Mata (2005, pág. 189). A continuación, Pym hace uso de la definición de *localización* que ofrecía LISA para orientar el significado del término hacia un campo más propio de la mercadotecnia que de la lingüística, ya que LISA se refiere al objeto susceptible de localización como *producto* y no como *texto*. Sin embargo, otros autores como Martínez Sierra (2008, en línea) ya han utilizado el término *producto* anteriormente para referirse a otros materiales audiovisuales sujetos a traducción, como pueden ser las series, las películas o cualquier otro producto multimedia, en definitiva. Por tanto, parece evidente que la cualidad de *producto* como objeto de traducción no está presente únicamente en la localización, por lo que se podría entender que este argumento, defendido por Bernal (2006, en línea), Méndez (2012, pág. 46) o Pym (2016, pág. 193), quizá no nos sirva para diferenciar a la localización de la traducción o de la traducción audiovisual.

Por otro lado, Pym destaca la ventaja del uso del término *local* en *localización*, puesto que según él: «Es un término convenientemente corto para sustituir expresiones como “idioma o cultura de destino” tan frecuentes en muchas teorías de la traducción» (2016, pág. 192). A esto último, Pym añade que «[...] los traductores normalmente no trabajan para idiomas y culturas enteros, sino que su audiencia siempre ha estado constituida por mercados “locales”, para los que nos faltaba acuñar el término» (2016,

pág. 192). En este punto nos preguntamos si realmente podemos establecer una diferencia real entre *cultura* y *mercado* en este contexto. Se podría cuestionar si tiene sentido utilizar el término (*mercado*) *local* para referirnos a algo más específico que una cultura cuando una cultura ya puede delimitarse estableciendo una serie de características definitorias. Además, bajo nuestro punto de vista, el término (*mercado*) *local* simplemente viene a denominar lo mismo que desde siempre hemos conocido como *cultura*.

Acto seguido, Pym (2016, pág. 192) se plantea si el término *localización* ofrece realmente algo nuevo o si simplemente se refiere a lo mismo que el concepto de *traducción*. Este autor defiende la idea de que en la localización sí hay nuevos aspectos que no están presentes en lo que él llama *traducción tradicional*. Para Pym (2016, pág. 193), en esta *traducción tradicional* nos movemos desde un texto de partida a un texto de llegada. Sin embargo, el autor defiende que en la localización no ocurre lo mismo puesto que partimos desde una versión de partida hacia una versión intermedia, y desde ahí hacia una versión de llegada. Esta versión intermedia sería el resultado de un proceso que se conoce como *internacionalización* y que describiremos más adelante. Por otro lado, también es cierto que Pym reconoce que «Si entendemos la localización como un proceso de adaptación cultural, es posible que no añada nada realmente nuevo a las teorías de la traducción existentes» (2016, pág. 197), pues, según el propio autor, la clave definitoria de la localización está, como ya hemos dicho, en el proceso de internacionalización.

Finalmente, Pym (2016, pág. 198) argumenta que la localización está presente en otras disciplinas de la traducción, aunque no se emplee dicho término. Para defender su tesis, este pone como ejemplo la traducción audiovisual de películas en las que a los traductores se les ofrece un guion que no es el original sino más bien una versión especial preparada para traductores de todo el mundo en la que se incluyen instrucciones o notas para facilitar la labor de traducción. Para este autor, esto también constituiría localización, puesto que, en principio, se parte de un texto internacionalizado que no es el original. No obstante, pensamos que posiblemente no resulte adecuado denominar *localización* a algo que se viene haciendo en la industria audiovisual desde hace mucho tiempo y que, además, depende exclusivamente del encargo de traducción.

Méndez define el término *localización* del siguiente modo: «La localización es todo proceso de adaptar lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino (país, región e idioma) donde se utilizará y venderá» (2012, pág. 48). Además, añade que «[...] es algo que va más allá de lo meramente textual y de lo que se podría

considerar la práctica traductiva [*sic*] tradicional» (2012, pág. 46). En este sentido, podríamos decir que este autor coincide con Pym (2016, pág. 192), quien también opone esta llamada *traducción tradicional* a la *localización*. Sin embargo, pensamos que, al igual que sucede con Quirion (2003, pág. 547), cabría preguntarse aquí a qué se refiere exactamente este autor con *traducción tradicional*.

Finalmente, Méndez (2012, pág. 46) también cita la definición de *localización* que ofrece LISA y destaca, al igual que Bernal (2006, en línea) y Pym (2016, pág. 192), que el objeto que se va a traducir se trata como un producto y no como un texto. Como ya hemos mencionado previamente, no consideramos que esta sea una característica definitoria de la localización puesto que, por poner dos ejemplos, un libro o una película también son productos.

O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 87) consideran que la relación entre los términos *localización* y *traducción* es ambigua en Traductología por culpa de la falta de teorización en el fenómeno de la localización. Además, estas autoras añaden que la definición del término *localización* varía en función de la perspectiva desde la que se contemple, al igual que ya había comentado Dunne (2006a, pág. 1). De este modo, las autoras afirman: «Despite the fact that the localization industry has now become well established, however, the definition of localization still seems to vary, depending on the particular vantage point of the definer» (2013, pág. 88). Para solventar esta problemática, las autoras opinan que la Traductología debe realizar su aportación a la localización cuanto antes e incluirla entre sus disciplinas de estudio: «The dynamic nature of localization makes it even more urgent for the Translation Studies community to pay greater attention to this whole area of practice and to incorporate it into mainstream translation theory» (2013, pág. 99). Nuestra percepción es que actualmente se están gestando numerosas investigaciones en este campo y que, en un futuro cercano, nos encontraremos con una verdadera explosión de trabajos académicos al respecto, especialmente en el ámbito de la localización de videojuegos.

Estas autoras, al igual que Bernal (2006, en línea), también critican la definición que ofrecía LISA por carecer de suficiente precisión y por no aportar nada nuevo que el término *traducción* no pudiera ya ofrecer: «Indeed the definition initially given by the Localization Industry Standards Association (LISA) is rather broad and can also apply to translation [...]» (2013, pág. 88). Por otra parte, ambas autoras (2013, pág. 92) critican que el término *localización* hable de nuevos problemas culturales como si estos fueran

específicos de esta disciplina, cuando, en realidad, estos no son novedosos en absoluto, sino que la única novedad que plantean reside en su forma de materializarse (en forma de textos de interfaz, por ejemplo).

En esta misma línea, O'Hagan y Mangiron (2013, págs. 101-102) creen que la industria de la localización adopta una perspectiva muy simplista y restrictiva del concepto de *traducción* y que la definición del término que propone la industria se opone a la visión que sostiene la Traductología contemporánea respecto a qué es la traducción. Lo que estas autoras vienen a decir es que la industria de la localización trata a la traducción como si esta consistiera en un simple intercambio lingüístico y, por tanto, esta misma industria encuentra novedoso que otros elementos no lingüísticos, como son los aspectos culturales, jueguen un papel importante en dicho intercambio: «In short, in the field of localization, translation has been condemned to be the conversion of these strings from the SL into the TL, allegedly without any cultural implications or other challenging issues, which are treated separately outside “translation”» (2013, pág. 102). Pym también ha alcanzado una conclusión semejante a esta cuando afirma que «Within the industry discourse on localisation, “translation” is for artificial equivalence only, restricted to the replacement of natural-language strings» (2004, pág. 3). Según O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 103), esto ocurre porque la industria de la localización afirma ocuparse de los problemas culturales o sociales que puedan aparecer durante la traducción en el proceso previo a esta conocido como *internacionalización*.

Sin embargo, la teoría traductológica actual es perfectamente consciente de que la traducción no es un simple trasvase lingüístico y, por esto, se sostiene a menudo que el término *localización* no aporta nada nuevo si nos referimos exclusivamente a su aspecto de adaptación cultural (Pym, 2016, pág. 197).

Para O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 92), una de las principales características de la localización sería que esta trata con textos que están introducidos en plataformas tecnológicas y, por tanto, la resolución de los problemas lingüísticos y culturales del texto queda supeditada a consideraciones técnicas. Además, como característica adicional, las autoras destacan la posibilidad de adaptar y moldear el producto base a través de una serie de ajustes que no son exclusivamente lingüísticos o traductológicos:

To this end, localization often encompasses various kinds of adjustments involving broad nonverbal elements, ranging from the use of colours, icons, graphics, sounds, layout, and product design, to

technical aspects related to usability such as navigation mechanisms, including the positioning of the scroll bar in a website (2013, pág. 92).

Ambas autoras (2013, pág. 96) sostienen que la descontextualización es otra de las características particulares de la localización. Asimismo, también consideran que el uso de variables, concatenaciones o marcadores de posición en los textos susceptibles de ser traducidos también constituye otra característica propia de esta disciplina. Más adelante veremos en detalle todos estos elementos y explicaremos qué papel juegan a la hora de llevar a cabo una traducción en este contexto.

Finalmente, O'Hagan y Mangiron concluyen reconociendo que, pese a ser cierto que la localización tiene una serie de características que pueden hacerla particular, su fin último sigue pudiendo ser perfectamente identificado a través del término *traducción*:

While localization indeed involves new dimensions which gave rise to the new name to be used in the industry to distinguish itself from the pre-existing concept "translation", the end function of localization can be considered within the broad concept of translation: to represent a product in a new linguistic and cultural context (2013, pág. 97).

Jiménez-Crespo (2013, pág. 13) cita la definición de LISA y extrae de esta una serie de características a modo de consenso que se pueden encontrar tanto en esta definición como en otras previas formuladas por otros autores. Dichas características son las siguientes: 1) el objeto de la localización es un producto y no un texto; 2) el proceso de localización incorpora tanto un componente lingüístico como uno cultural; 3) el producto que es objeto de localización se mueve desde un origen hasta un *locale*; y 4) el término *traducción* se evita para diferenciar la naturaleza de esta frente a la de la localización. Bajo nuestro punto de vista, estas cuatro características no deberían ser adecuadas para definir lo que es la localización, puesto que estas mismas pueden ser perfectamente válidas para describir otras modalidades de traducción como, por ejemplo, la traducción audiovisual de películas. Siguiendo este razonamiento, también podemos decir que una película es un producto además de un texto<sup>6</sup>, que el proceso de traducción de una película también incorpora componentes lingüísticos y culturales<sup>7</sup> (como todo proceso de traducción, bajo nuestro punto de vista) y que el producto que se va a traducir también se desplaza desde una cultura origen hasta otra cultura meta. Por tanto, en

---

<sup>6</sup> Para autores como Agost (1999, pág. 80) la película es el texto audiovisual por excelencia.

<sup>7</sup> O, quizá, componentes lingüísticos y otros tipos de componentes culturales.

principio parece razonable asumir que estas características no son exclusivas de la localización y que, por tanto, poco o nada aportan a su definición.

Además, Jiménez-Crespo también critica, al igual que Pym (2016, pág. 197) y O'Hagan y Mangiron (2013, págs. 101-102), que la diferencia entre traducción y localización se encuentre en que una trate exclusivamente con aspectos lingüísticos y la otra no. Para este autor, dicho razonamiento parte de una concepción de la traducción obsoleta: «It is argued that efforts at definition entailed contrasting localization with a dated conceptualization of translation» (2013, pág. 23).

Así pues, como características que distinguen a la localización de la traducción y la hacen única, Jiménez-Crespo (2013, págs. 16-17) destaca dos ideas fundamentales: la existencia de una cooperación activa entre traductores o localizadores e ingenieros de desarrollo, y la necesidad de una comprensión exhaustiva de los problemas tecnológicos por parte de los traductores.

Jiménez-Crespo (2013, pág. 17) adopta la definición que ofrece Dunne (2006a, pág. 4) con algunos matices, pues, por ejemplo, echa en falta en esta definición una distinción entre elementos textuales y no textuales. A este respecto, el autor menciona que los puntos de vista contemporáneos respecto a la localización distinguen entre componentes visuales, gráficos y tipográficos como partes intrínsecas del texto en la traducción.

Jiménez-Crespo (2013, pág. 21), además, analiza la actitud de la Traductología ante el término *localización* y explica que, al principio, esta trató de incluir dicho concepto en la noción de *multimedia translation*, y afirma que el término *multimedia localization* llegó a existir en su momento. El autor también comenta que, posteriormente, hubo un intento de incluir a la localización en el campo de la traducción audiovisual. Este intento parece haber calado en numerosos autores. Así lo consideran, por ejemplo, Hernández y Mendiluce (2005), Chaume (2012) y Martínez Sierra (2012). Por su parte, Mayoral (1997) ya consideraba mucho antes la localización de productos multimedia como parte de la traducción audiovisual. Asimismo, Jiménez-Crespo (2013, pág. 21) destaca el intento de Hurtado (2001) de incluir la localización dentro de la Traductología, utilizando tipos y modalidades de traducción.

Finalmente, Jiménez-Crespo concluye afirmando que la controversia en torno al concepto de *localización* todavía continúa inconclusa: «The debate about whether localization is a completely distinct phenomenon due to technological, management or

globalization issues, or whether it is another translation modality is still going on» (2013, pág. 22).

Por su parte, Muñoz (2017, pág. 12) realiza la siguiente reflexión: «Aunque pueda parecer que “localización” es simplemente un sinónimo de “traducción”, hay que tener muy presente que el proceso de localización es mucho más amplio, y de hecho la traducción es uno de sus pasos más importantes». En este sentido, parece que la opinión de Muñoz coincide con la ya expresada anteriormente por otros autores como Mata (2005) o Pym (2016).

#### 1.2.1.1. Síntesis y valoración

Una vez llegados a este punto, procedemos a valorar las aportaciones que hemos citado hasta ahora y a posicionarnos al respecto. Empezaremos diciendo que, del análisis de todas estas contribuciones, podemos extraer que existen dos grandes grupos ideológicos: aquellos que defienden la integridad del término *localización* y aquellos que creen que el término *traducción* es más que suficiente para definir esta realidad. De forma similar ha sido planteada por Reineke esta dicotomía:

Ha habido y sigue habiendo un debate acerca de si la traducción y la localización designan el mismo concepto o no. Está, por una parte, el discurso del mundo tecnológico-empresarial y de la traductología, digamos tradicional, que considera las tareas traslativas como una parte de la localización, mientras que otros equiparan la traducción a la localización aludiendo que la localización, contemplándola en el contexto de la historia de la traducción, simplemente constituye un proceso traslativo más complejo (2005, pág. 10).

Nosotros iremos más allá y diremos que dentro del grupo de los defensores del término *localización* también podemos encontrar, a su vez, otros dos grandes subgrupos. Por un lado, tenemos a aquellos que cuentan con una visión bastante reduccionista del término *traducción* y que, además, se sirven de esta para justificar la utilización del término *localización*. De este modo, alegan que la localización lidia con aspectos no lingüísticos que no son propios de la traducción. Por lo general, este punto de vista es sostenido por agentes de la industria ajenos al mundo de la teorización en traducción. En este subgrupo incluiríamos a Cadieux y Esselink (2004). Por otro lado, tenemos un segundo subgrupo compuesto por aquellos que también defienden el término *localización* frente al de *traducción*, pero que esgrimen un argumentario distinto al del subgrupo

anterior. Para estos, la diferencia no radica en que la localización se ocupe de aspectos no estrictamente lingüísticos, sino que su matiz diferenciador se encontraría en otros muchos rasgos de esta modalidad como, por ejemplo, su forma de operar, los procesos que la componen, el tipo de producto con el que trabaja, etc. A este subgrupo podrían pertenecer autores como Quirion (2003), Mata (2005), Dunne (2006b), Pym (2011), Méndez (2012), Jiménez-Crespo (2013) o Muñoz (2017).

Frente a quienes abogan por el uso del término *localización*, encontramos a aquellos otros autores que defienden el término *traducción* en un sentido mucho más amplio que el de trasvase puramente lingüístico para, de este modo, aseverar que el término *localización* no aporta ninguna novedad. Para este grupo de autores, el término *localización* surgiría del desconocimiento de los entresijos del mundo de la traducción por parte de la industria. Hemos de señalar que, sin embargo, pese a toda la crítica vertida al respecto, ninguno de los autores citados que han sido críticos con el término *localización* se ha atrevido, por coherencia, a rechazarlo o a descartarlo por completo. En este grupo incluiríamos a Bernal (2006) u O'Hagan y Mangiron (2013). Quizá también podríamos incluir a Reineke (2005) en este grupo, aunque, como hemos visto, este autor no se posiciona del todo al respecto.

La postura por la cual nos decantaremos en nuestro trabajo se encuentra a medio camino entre la visión que ofrece el segundo subgrupo de autores que defienden el término *localización* y la planteada por aquellos otros autores que abogan por el uso del término *traducción* en un sentido amplio. De este modo, consideramos que el término *localización* puede ser perfectamente sustituido por el de *traducción* pero, al mismo tiempo, pensamos que existen ciertos elementos inherentes que, de algún modo, nos obligan a diferenciar esta práctica de otras<sup>8</sup> poniéndole una etiqueta que, en este caso, sería la de *localización*. Quizá lo más apropiado hubiera sido que contáramos con un término compuesto que incluyera la palabra *traducción* para denominar a esta modalidad de forma similar a como se hace con otras disciplinas de la TAV, como es el caso de *traducción para doblaje* o *traducción para subtitulación*. Sin embargo, este no ha sido el caso y no contamos con ningún término asentado como, por ejemplo, *traducción para software* o *traducción para localización* y, como ya ha mencionado Jiménez-Crespo

---

<sup>8</sup> Bajo nuestro punto de vista, la localización se incluye dentro de la TAV; en el punto 1.2.5. hablaremos de esto.

(2013, pág. 21) al hablar de *multimedia translation*, los intentos por establecer un término de estas características no han sido exitosos.

Puesto que, como ya hemos comentado, tampoco vamos a rechazar por completo el término *localización*, a continuación, haremos algunas puntualizaciones respecto a la teorización llevada a cabo sobre este. A lo largo del recorrido que hemos hecho en torno a este término, hemos visto que una de las propiedades que defienden aquellos que abogan por él es que la disciplina que describe trabaja con productos. Sin embargo, nosotros nos preguntamos si no lo hacen también el resto de modalidades de traducción. Por poner un ejemplo, un traductor literario trabaja con libros que nadie podrá negar que son también productos que se distribuyen y se ponen a la venta en formato físico o digital a través de una editorial, al igual que un programa informático a través de su distribuidor. El mismo debate podemos plantearnos respecto a otra característica mentada por muchos de los autores que hemos citado cuando afirman que la *localización* trabaja para mercados. ¿Es que no podemos decir lo mismo de la industria editorial o de las distribuidoras cinematográficas? Puesto que su fin último también es el de vender el mayor número posible de ejemplares, podemos entender que también trabajan para mercados o con mercados en mente, al menos. ¿O hemos de pensar que el complejo mundo de la mercadotecnia es ajeno a las editoriales y a las distribuidoras de cine?

A partir de lo dicho, tendemos a pensar que estas dos quizá no sean características o propiedades válidas para justificar el término *localización*, en tanto que no aportan nada nuevo ni definitorio o exclusivo al mundo de la traducción. Así pues, a simple vista parece que la línea que separa los conceptos de *traducción* y *localización* no está bien definida. En este sentido, O'Hagan y Mangiron opinan lo siguiente: «The fuzzy distinction between localization and translation [...] may be something which needs to be accepted as unresolved for now» (2013, pág. 106).

Bajo nuestro punto de vista, esta distinción no está clara porque puede no ser válida. No creemos que haya que contraponer *traducción* a *localización*, sino que más bien apostamos por la inclusión de la localización dentro de la traducción audiovisual como una modalidad más. De este modo, no será necesario trazar ninguna línea que divida traducción y localización, puesto que la localización sería entendida como traducción en su totalidad, sin ignorar sus características definitorias que la diferenciarán del resto de modalidades traductorales, pero no de la traducción en sí misma. Por estas características nos referimos a las que ya han sido mencionadas por autores como O'Hagan y Mangiron

(2013, pág. 96), que hemos citado anteriormente, cuando hablan del uso de variables, concatenaciones o marcadores de posición en los textos, entre otras muchas más que iremos viendo a lo largo de este trabajo.

Con el fin de recapitular todas las ideas anteriormente expuestas, diremos que en este trabajo el término *localización* no será nada más que una etiqueta con la que denominamos a la traducción de videojuegos, páginas web y cualquier otro tipo de *software*, siempre sin entender que *localización* y *traducción* sean realidades distintas. Profundizaremos en esta cuestión en los puntos 1.2.4. y 1.2.5, donde abordaremos el debate sobre la ubicación de la localización de videojuegos dentro de la Traductología y ofreceremos nuestra visión al respecto de esta discusión.

### 1.2.2. Videojuego

Podríamos decir que la dificultad a la hora de establecer una definición para este término se debe a la propia naturaleza del concepto de *videojuego*, que se reinventa constantemente a medida que su industria se esfuerza por innovar y desarrollar nuevos productos. Además, a esta dificultad hay que añadirle, como apunta O'Hagan, que «Depending on one's point of view, modern video games can be seen as interactive software, narratives, digital art, virtual reality or multimedia entertainment, as well as from many other perspectives, forming an interdisciplinary area of research» (2007, pág. 2). López también identifica este problema y, citando a Newman y Oram (2006, págs. 7-9), sugiere que «[...] al hablar de videojuegos cada persona tiene en mente algo diferente. En esta percepción intervienen factores como la propia experiencia personal, las preferencias por determinados tipos de juegos o la formación académica de cada uno» (2014, págs. 25-26). Lo que estos autores vienen a señalar es un fenómeno similar al que ocurría con el concepto de *localización* que hemos tratado previamente: dependiendo de quién formule una definición, sus matices varían.

Si bien podemos definir o delimitar con mayor o menor dificultad qué es un videojuego, teniendo en cuenta lo que la industria ha producido hasta el día de hoy, difícilmente podemos asegurar que esta definición siempre vaya a ser válida, puesto que no tenemos forma de saber cómo serán los videojuegos del futuro. Ante esta problemática, López añade que «En cualquier caso, tratar de establecer una definición única que incluya todos los aspectos y matices que dan sentido a un fenómeno tan polifacético como éste es casi una tarea imposible» (2014, pág. 26). Bernal, por su parte, sostiene una opinión

similar, cuando dice que «There are so many different games that a comprehensive definition is difficult to present» (2006, en línea).

Sin embargo, pensamos que la búsqueda de una definición consensuada o provisional para el término *videojuego* es una labor que debe llevarse a cabo y, por esto mismo, estamos de acuerdo con Tavinor cuando afirma que el mero hecho de ofrecer definiciones y someterlas a crítica ya aporta contenido al desarrollo de esta cuestión:

A successful definition of videogames would provide games studies with a target of explanation. But even if gaming proves to be beyond the scope of definition, the process of offering and criticizing definitions would nevertheless have practical and heuristic value in that we might learn a great deal about the category, including, perhaps, the reasons for its definitional recalcitrance (2009, pág. 16).

Según este mismo autor, son diversos los frentes desde los cuales se ha tratado de ofrecer una respuesta a la pregunta ¿Qué es un videojuego? Tavinor (2009, pág. 15) afirma que son un total de tres las principales corrientes teóricas que se han ocupado de resolver esta cuestión: la narratología (*the narratological approach*), la ludología (*the ludological approach*) y la teoría de la ficción interactiva de los videojuegos (*the interactive fiction theory of videogames*).<sup>9</sup>

Sin embargo, como bien dice Tavinor (2009, pág. 15), las teorías propuestas por estas tres corrientes no se han materializado en forma de definiciones formales. Por ello, este autor (2009, pág. 18) se propone abordar el estudio de estas tres corrientes teóricas desde su potencial para poder ofrecer una definición esencialista del término *videojuego*. Según Tavinor (2009, pág. 18), una definición esencialista de *videojuego* es aquella que busca capturar qué tienen en común los videojuegos para ser llamados *videojuegos* y qué tienen estos que los haga diferentes de otros productos culturales.

#### 1.2.2.1. Según la narratología

Comenzando por la narratología, de acuerdo con lo expuesto por Tavinor (2009, pág. 19), esta corriente teórica afirma que los videojuegos representan una nueva clase de la

---

<sup>9</sup> Además de los autores representativos con los que Tavinor trabaja y que nosotros citaremos a continuación, también nos gustaría hacer referencia a otros autores que, del mismo modo, han aportado su visión respecto a estas tres corrientes teóricas y su relación con los videojuegos. En la narratología destacamos a Jenkins (2004), Simons (2007), Koenitz *et al.* (2009) y Wesp (2014). En la corriente ludológica, a Eskelinen (2001) y Whalen (2004). Finalmente, en la corriente de la ficción interactiva destacamos a Lindley (2002), Monfort (2007) y Ryan (2009). Por otro lado, otros autores que han tratado de forma transversal las tres corrientes, al igual que ha hecho Tavinor, serían Brand y Knight (2005) y Egenfeldt-Nielsen *et al.* (2013).

estructura narrativa previamente presente en otros artefactos culturales más antiguos, como son las películas o las novelas. Siguiendo esta línea, el autor indica que, según los narratologistas, los videojuegos se pueden entender a partir de las teorías utilizadas para explicar las formas tradicionales de la narrativa. Sin embargo, son diversos los problemas que surgen al enfocar la definición de los videojuegos desde un punto de vista estrictamente narrativo. Como bien señala Tavinor, la narración es un elemento que está más presente en unos tipos de videojuegos que en otros y, además, este no es un elemento esencial: «Narrative is not even a necessary feature of videogames because many videogames lack it entirely» (2009, pág. 20). Así pues, el autor (2009, pág. 21) llega a la conclusión de que la narración no es un elemento constitutivo de los videojuegos, sino más bien un aspecto contingente de algunos de ellos. Otros autores, como López, opinan del mismo modo: «Aunque cabe encontrar en ellos vestigios de narración tradicional, la narración en sentido clásico no es su rasgo formal predominante» (2014, pág. 32).

#### 1.2.2.2. Según la ludología

Por otro lado, contamos con la visión ofrecida por la ludología, que enfatiza la naturaleza lúdica de los videojuegos y que, con frecuencia, es vista como una postura opuesta a la de la narratología (Tavinor, 2009, pág. 21). Según Tavinor (2009, pág. 21), en principio, la naturaleza lúdica de los videojuegos es evidente porque estos guardan muchas similitudes con los juegos no digitales. De hecho, el autor destaca que son muchos los juegos que han dado el salto a las plataformas digitales en forma de videojuegos, como, por ejemplo, los de género deportivo. Además, Tavinor señala que, en aquellos videojuegos creados específicamente para soportes digitales, esto es, videojuegos que no existían previamente en forma de juegos, también encontramos este carácter lúdico que define los videojuegos según las teorías de la ludología.

De acuerdo con Tavinor (2009, págs. 21-22), Aarseth (1997) es probablemente uno de los mayores exponentes en la teoría ludológica de los videojuegos. Tavinor (2009, pág. 22) asevera que este autor utiliza el término *ergodic* para referirse a las propiedades de un texto que permiten que este tenga múltiples lecturas o que el lector decida el curso de la historia. Aarseth establece este término como concepto clave para definir un videojuego. Sin embargo, Tavinor (2009, pág. 22) no se muestra convencido con el uso del término *ergodic*, y opina que el término *interactivo*, rechazado por Aarseth (1997), es perfectamente válido. Además, Tavinor (2009, pág. 22) prosigue asegurando que estas

propiedades *ergódicas* no serían suficientes para ofrecer una definición esencialista de un objeto como un videojuego, puesto que estas están presentes en otros artículos, tales como los libros del tipo *elige tu propia aventura*, los juegos de rol y los hipertextos.

Sin embargo, otros autores sí se posicionan a favor de considerar el aspecto interactivo como posible elemento definitorio del videojuego. Este es el caso de López, quien cree que «[...] podemos afirmar que la interacción es la característica que mejor define a los videojuegos» (2014, pág. 32). Para argumentar este razonamiento, López cita a Levis cuando dice que «[...] gracias a los videojuegos el usuario, por primera vez, podía controlar lo que sucedía en pantalla» (1977, pág. 31). También O'Hagan y Mangiron sostienen una postura similar a la de López cuando afirman que «The defining element of video games is arguably that of interactivity – it is this which sets games apart from other forms of entertainment» (2013, pág. 75). En este sentido, pensamos que quizá estos autores no deberían afirmar que el elemento interactivo es distintivo de los videojuegos, porque, como ya ha comentado Tavinor (2009, pág. 22), esta interacción también está presente en otros productos. Sin embargo, sí que creemos posible sostener que esta interacción es diferente a la que podemos encontrar en formatos no digitales. Es decir, bajo nuestro punto de vista, la novedad aquí no estaría en la presencia de interacción, sino en cómo esta se lleva a cabo. Por este motivo, pensamos que, al igual que reitera Tavinor, la interacción tampoco constituye un elemento capaz de ofrecer una definición esencialista de *videojuego*:

Unfortunately, *interactive* is unsuited to the task of defining videogames [...]. If *interactive* is taken to refer to audience participation, the definition would probably stretch to include interactive DVDs, television on demand systems, various non-game Internet activities, and toys with digital and visual display elements. If the sense of *interactive* was specified more restrictively, so as to capture the ways in which videogames are interactive, but to exclude other interactive artifacts, it is not clear that the term could stretch to cover all and only videogames because the interaction involved in the various kinds of videogames seems quite diverse (2009, pág. 32).

En esta misma corriente ludológica, Tavinor se muestra más convencido con la propuesta de Juul (2005, págs. 36-43) que él mismo parafrasea de la siguiente manera: «[...] this model defines traditional games as involving rules, variable, and quantifiable outcomes, player effort and attachment to the outcome, and negotiable consequences. Videogames replicate these properties, and hence count as games» (Tavinor, 2009, pág.

22). No obstante, Tavinor (2009, pág. 23) asegura que estas características clásicas de los juegos tradicionales no se hayan en todos los videojuegos y, por tanto, cree que tampoco podemos considerar que estas sean propiedades esenciales para constituir un videojuego. Para justificar esto, Tavinor pone como ejemplo videojuegos de simulación, como *Microsoft Flight Simulator*, en los que no hay un objetivo definido en la partida y las ideas de ganar algo o alcanzar una victoria no tienen cabida.

No obstante, hay quienes no opinan del mismo modo que Tavinor respecto a esta relación entre juegos clásicos y videojuegos. Este es el caso de López, quien asegura que «En definitiva, hemos de considerar la idea de que los videojuegos son, sencilla y esencialmente, juegos» (2014, pág. 28). Aunque más tarde añade que «A lo largo del presente libro comprobaremos, sin embargo, cómo el videojuego trasciende el terreno de lo puramente lúdico para convertirse en un fenómeno social, cultural y económico» (2014, pág. 28).

También O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 65) se muestran a favor de una definición ludológica y optan por la que ofrece Frasca: «[...] any form of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment» (2001, pág. 4). Las autoras defienden que una definición pragmática como esta, en la que se menciona que los videojuegos son programas informáticos, les resulta útil para establecer una conexión entre videojuegos y localización. Sin embargo, pensamos que, posiblemente, esta no sea justificación suficiente para decantarse por una definición, puesto que utilizar una definición por el simple hecho de que esta se ajusta a un determinado enfoque investigador no va a cambiar lo que el objeto de estudio realmente es, independientemente de cómo estemos enfocando su estudio.

Bajo nuestro punto de vista, entender los videojuegos como elementos puramente lúdicos supone pasar por alto muchas de las características y posibilidades que ofrece un producto como este. Además, partiendo de un enfoque académico, esta concepción exclusivamente lúdica del videojuego disminuye las posibilidades de abordar el estudio de este producto desde otras disciplinas que también tienen mucho que aportar.

A medio camino entre la corriente ludológica de los videojuegos y la ficción interactiva podríamos situar la propuesta de definición de *videojuego* ofrecida por Bernal:

[...] a video game is a multimedia interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral (a control pad, a keyboard, a mouse, a joystick, a game pad, a motion controller, a steering wheel, a video camera, etc.), and displayed on some kind of screen (a television set, an LCD or plasma monitor, or a portable display). They can be used as entertainment or as part of a serious educational or training programme (they are sometimes referred to as 'edutainment' or 'serious games'), with the advantage that they are fully independent computer applications offering detailed feedback to players in terms of their performance (through sound, animations, videos, or written reports) with regards to the activities for which they have been programmed without any external supervision. Thematically, they can portray any topic, activity, or parallel universe which the human imagination is able to conjure up and, although it is true that video games started as basic action-driven pastimes through arcades, this is no longer the case, and new gameplay has been developed in order to incorporate complex narratives, as well as cooperative team-playing, strategizing, and so on (2015, pág. 18).

Si bien el autor manifiesta que su objetivo con esta definición es ofrecer una propuesta más ceñida y funcional que las que plantean otras definiciones actuales de los videojuegos, se podría argumentar que esta quizá no llegue a cumplir tal propósito debido a su, bajo nuestro punto de vista, excesiva longitud. Creemos que la definición que propone Tavinor para concluir su argumentación recoge los mismos puntos que esta propuesta de Bernal, pero quizá de una forma más sintetizada, prescindiendo de elementos que podrían considerarse innecesarios para definir un videojuego.

#### 1.2.2.3. Según la teoría de la ficción interactiva

Por último, Tavinor (2009, pág. 23) expone la teoría de la ficción interactiva de los videojuegos. Esta corriente teórica entiende los videojuegos como ficciones interactivas. Tavinor señala que el uso del término *ficción interactiva* puede dar lugar a, al menos, dos confusiones distintas que han de evitarse. En primer lugar, el término puede utilizarse para referirse al género de la ficción interactiva, un tipo de literatura interactiva presente en medios electrónicos y no electrónicos, como el videojuego *Zork* o los libros del tipo *Elige tu propia aventura* (Tavinor, 2009, pág. 23). Sin embargo, este autor afirma que el uso que le da él a este término es mucho más amplio, pues no solo incluye la narrativa interactiva sino también otros tipos de ficción interactiva, como los simuladores de vuelo, que no tienen narración de ningún tipo. Esto nos lleva, en segundo lugar, a que Tavinor considera que los términos *ficción* y *narrativa* son perfectamente independientes, pese a que, con frecuencia, se han tratado como uno solo en los estudios sobre videojuegos: «Not

all fictions are narrative in form, and equally, not all narratives are fictional» (2009, pág. 24). Lo que este autor quiere decir es que la ficción puede existir más allá de la narración y, a través de este razonamiento, llega a la siguiente conclusión: «Unfortunately, videogames cannot be defined as interactive fictions. Being an interactive fiction cannot be a necessary condition of videogaming as it is not clear that *all* games really are interactive fictions, or involve fiction at all» (2009, pág. 24). Para justificar esto, Tavinor pone como ejemplo los videojuegos basados en juegos de mesa clásicos, como el ajedrez o el solitario. Según el autor, uno no puede asegurar, después de haber jugado a un videojuego de este tipo, que ha realizado una acción ficticia (como, por ejemplo, sí sería conducir un coche de carreras en un videojuego de conducción), porque realmente sí ha jugado al juego de mesa en cuestión, aunque sea en su variante digital.

#### 1.2.2.4. La propuesta de Tavinor

Teniendo en cuenta el análisis llevado a cabo por Tavinor respecto a las tres principales corrientes teóricas que han tratado de resolver la cuestión de ¿Qué es un videojuego?, es evidente, como reconoce él mismo, que todas ellas han fracasado a la hora de recoger bajo una misma concepción todos los tipos de videojuegos. Esto es algo que, como ya hemos mencionado al principio, también vaticinaba López (2014, pág. 26). Así pues, Tavinor reconoce que «It is clear that games are not *simply* narratives, games, or fictions» (2009, pág. 25). El principal problema de las definiciones realizadas a partir de estas teorías reside en que, como bien comenta Tavinor, algunos títulos no encajan en ellas:

When formalizing narratology, ludology, and interactive fiction theory in this way, it became clear that none really worked out as a real definition because there were obvious counter-examples of videogames without the specified feature, or items with the specified feature which were nevertheless not videogames (2009, pág. 25).

Tras reconocer que quizá no sea posible establecer una definición esencialista para el término *videojuego*, Tavinor (2009, pág. 25) propone utilizar una definición disyuntiva, es decir, una definición en la que se incluye una cláusula disyuntiva entre sus condiciones. Para explicar este tipo de definición, Tavinor ofrece como ejemplo una posible fórmula de definición para el término arte: «X is art if and only if it has property A *or* property B» (2009, pág. 25), tras lo cual ofrece la siguiente reflexión al respecto: «Perhaps there is more than one characteristic manner of being a video-game» (2009, pág. 25). Tomando

este planteamiento como referencia, Tavinor propone finalmente su propia definición de *videojuego* de la siguiente manera:

X is a videogame if it is an artifact in a visual digital medium, is intended as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule and objective gameplay or interactive fiction (2009, pág. 26).

Con esta definición, Tavinor (2009, pág. 26) pretende aunar las contribuciones de las tres corrientes teóricas previamente expuestas (ludología, narratología y ficción interactiva), de modo que no se desaprovechen sus aportaciones. Sin embargo, no encontramos ninguna aportación de la narratología en esta definición. Esto se debe a que, como ya se ha apuntado previamente, la narración puede estar presente en un videojuego, pero no es un elemento indispensable. Sin embargo, hay que tener presente que muchos videojuegos no tendrían sentido alguno sin dicho elemento narrativo, pues en estos la narración se convierte en un componente vital. Por esta razón tampoco debemos descartar la narratología como marco teórico desde el cual abordar el estudio del videojuego, incluso aunque no nos sirva para establecer su definición.

Tavinor (2009, pág. 30) es consciente de las limitaciones de la definición que ofrece. Por ejemplo, reconoce que su definición puede ser considerada como demasiado inclusiva o abierta, especialmente si hablamos de los *transmedial games*, que son juegos tradicionales que cuentan con una versión digital. El autor argumenta que, si comparamos el videojuego *Tetris* con un videojuego basado en el juego tradicional de ajedrez, es evidente que el primero no puede disfrutarse fuera del ámbito digital, mientras que el segundo sí,<sup>10</sup> y que quizá por ello el segundo no pueda considerarse un videojuego porque únicamente ha cambiado de medio. Sin embargo, Tavinor considera que, en otros casos, como en el del fútbol, no se produce únicamente un cambio de medio, pues la versión digital del juego no se juega del mismo modo que la versión tradicional (por ejemplo, en la versión digital puedes gestionar la plantilla, realizar fichajes, etc.). Además, Tavinor cita a Juul (2005, pág. 50) cuando señala que algunos videojuegos como *Pac-Man* o *Frogger* han sido convertidos en juegos de mesa y que, en estas adaptaciones de tablero, son considerados juegos y no videojuegos. Por tanto, podemos pensar que el cambio de

---

<sup>10</sup> Aunque ha habido intentos más o menos satisfactorios por hacer juegos de mesa basados en *Tetris* como *Tetris Link*.

medio sí que condiciona que un producto sea tratado como juego o como videojuego. De este modo, queda resuelto el conflicto con el ajedrez.

Por otro lado, Tavinor (2009, pág. 31) también reconoce que su definición puede considerarse demasiado estricta, pues excluye a aquellos videojuegos que tienen otras finalidades que no son el entretenimiento. Ante esto, hace la siguiente observación: «My response is that these are clearly videogames with *extended* functions» (2009, pág. 31). Para justificarse, pone como ejemplo el videojuego *America's Army*<sup>11</sup> y afirma que este tiene una función local, que es la de ser un objeto de entretenimiento, pero que, además, por el hecho de ser un videojuego, también puede tener la función adicional de ofrecer cierto entrenamiento militar. Según Tavinor, si este producto no fuera en primer lugar un videojuego no podría tener esta segunda función adicional.

Para concluir, diremos que a lo largo de nuestro estudio entenderemos el término *videojuego* a partir de la definición que ha ofrecido Tavinor (2009, pág. 26), puesto que el razonamiento empleado por el autor para elaborar dicha definición nos parece acertado y creemos que esta es la que más se ajusta al concepto de *videojuego*, independientemente de nuestros intereses investigadores o puntos de vista subjetivos.

### 1.2.3. Videojuegos indie y videojuegos no indie

Los videojuegos se pueden clasificar atendiendo a multitud de criterios (género, número de jugadores, plataforma, etc.). No obstante, en nuestra investigación vamos a dividir los videojuegos en dos grandes grupos denominados videojuegos *indie* y videojuegos no *indie*. Por este motivo, procedemos a explicar a continuación en qué consiste esta división y a qué clase de criterios obedece.

El término *indie* tiene su origen en la palabra inglesa *independent* y hasta ahora se había utilizado en el ámbito artístico, más concretamente en la esfera musical y en la cinematográfica. El significado de esta palabra es, según Cambridge Dictionary, el siguiente: «a film or recording made by a small company that is not owned by a larger company» (2018, en línea). Esta definición podría ser fácilmente ampliada para incluir a los videojuegos, dado que la distinción entre no *indie* e *indie* realizada con estos sería similar a la llevada a cabo con las obras cinematográficas y las canciones.

---

<sup>11</sup> *America's Army* es una saga de videojuegos multijugador de disparos en primera persona, género conocido bajo las siglas FPS (*First Person Shooter*). Esta saga de videojuegos la publica el propio ejército de los Estados Unidos y se utiliza para formar a los soldados de este mismo ejército.

En la industria de los videojuegos se habla tanto de *estudios de desarrollo indie* como de *videojuegos indie*. Para nosotros, ambos conceptos están ligados, de forma que no se puede dar el uno sin el otro: «[...] independent games refer to either entertainment games or serious game titles created by independent companies with limited resources, operating outside the mainstream game publishing industry» (Iuppa y Borst, 2010, pág. 10). Por tanto, cuando hablemos de un *videojuego indie* nos estaremos refiriendo a un videojuego desarrollado por un *estudio de desarrollo indie*. Queremos hacer hincapié, a la hora de realizar esta aclaración, en que puede resultar redundante porque, en ocasiones, la industria ha pervertido la definición de *videojuego indie* y nos podemos encontrar con casos en los que una desarrolladora de videojuegos famosa y con un largo recorrido a sus espaldas decide lanzar al mercado un videojuego de bajo presupuesto etiquetado o, más bien, disfrazado como título *indie* para no tener que responder a críticas surgidas por una mejorable calidad final de dicho producto.

En esta investigación, contraponemos los videojuegos *indie* a aquellos que no lo son. Estos últimos serán todos aquellos que no han sido desarrollados por estudios independientes, sino por empresas consolidadas en el mercado. Nos referimos a ellos como videojuegos *no indie* por no disponer de un término específico que nos permita distinguirlos de los títulos *indie*.

Una vez hemos establecido la definición de dos de los términos clave con los que vamos a trabajar (videojuego y localización), a continuación, nos proponemos la doble labor de, por un lado, analizar cómo funcionan estos dos conceptos en la etiqueta *localización de videojuegos* y, por otro lado, tratar de ofrecer la ubicación de esta en la Traductología.

#### 1.2.4. Localización de videojuegos

Chandler y Deming ofrecen dos definiciones de *localización de videojuegos* semejantes, pero con un pequeño matiz diferente: 1) «Localization is the actual process of translating the language assets in a game into other languages» (2012, pág. 4); y 2) «Localization is the process of translating the game into other languages» (2012, pág. 8). En la primera definición podemos entender que la localización es únicamente la traducción de los componentes lingüísticos de los que se compone un videojuego. Sin embargo, en la segunda definición que ofrecen, al no hablar de «translating the language assets» sino de «translating the game», queda abierta la posibilidad de entender la localización como la

modificación de todo el juego y no solo de sus componentes lingüísticos. Pensamos que esta segunda definición es posiblemente más acertada, puesto que tiene en cuenta procesos paralelos a la traducción, pero igualmente indispensables. Pese a que las autoras no abordan el término con mucha más profundidad, nos gustaría señalar el hecho de que utilicen el término *traducción* y no *adaptación* en sus definiciones de *localización de videojuegos*. Sin embargo, no hablan nunca de *traducir* un videojuego sino de *localizarlo*.

Muñoz (2017, pág. 12) define *localización de videojuegos* como «[...] adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente». Es destacable que el autor haga uso de la palabra *adaptar* en vez de *traducir*. Quizá lo haga para evitar reconocer que *localización* y *traducción* hacen referencia, según aquí lo entendemos, a una misma realidad. Por otro lado, nos preguntamos si esa alusión a que los usuarios «disfruten de la misma experiencia» no sería común a todas las modalidades de traducción ejecutadas bajo las directrices de mantener una finalidad determinada.

Llegados a este punto, debemos recordar que, como bien afirman O'Hagan y Mangiron, *localización*<sup>12</sup> no es más que un término originado en el ámbito industrial del *software* y, por tanto, este no se ha nutrido de las aportaciones de la Traductología:

Localization came into being owing to the market needs of the computer industry, requiring software applications to be usable in different locales. With this background the domain has developed as an industrial process, so far mostly without the benefit of insights from Translation Studies (2013, pág. 100).

Así pues, hay que poner de relieve que los términos *localización* y *localización de videojuegos* se han construido ignorando toda norma de traducción<sup>13</sup>: «[...] game localization was chiefly a game industry invention for globalizing highly technological cultural products, generally uninformed by any existing norms of translation» (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 239). También Pym señala este hecho cuando sugiere que «[...] localization was and largely remains an industry discourse, with some technical rigour

---

<sup>12</sup> Obviamente nos referimos únicamente a la acepción de *localización* que significa traducción de software, videojuegos y páginas web.

<sup>13</sup> Desconocemos si en este caso en concreto las autoras se refieren al concepto de *norma* establecido por Toury o si hacen referencia a hábitos o prácticas de trabajo en traducción de un modo más general. Nuestra impresión tras la lectura del libro es que se trata más bien del segundo caso.

but few humanistic preoccupations» (2004, pág. 1). Esto ha tenido diversas implicaciones y ha dado lugar a problemas de teorización tales como los que hemos visto en el apartado 1.2.1 de este capítulo en el que abordábamos la definición del término *localización*. Como este término ha surgido de forma paralela a los estudios traductológicos, o más bien ignorándolos por completo, ha tenido lugar la creación de una concepción de la localización como una actividad diferente a la traducción (una concepción que no compartimos, como ya adelantábamos en el punto 1.2.1. de este apartado). Sin embargo, al igual que hacen O'Hagan y Mangiron, no vamos a descartar el uso del término *localización de videojuegos* como sinónimo de *traducción de videojuegos*, entendiendo siempre que la palabra *traducción*, en sentido amplio, puede ser sustituta de *localización*: «[...] we will adhere to the label “game localization” as an established practice, but advocate the view that the concept of translation in its broadest sense affords to accommodate the concept of “localization” if only on an abstract level» (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 107).

No obstante, hemos de constatar que algunos autores se oponen frontalmente a la adopción del término *localización de videojuegos* por parte de la Traductología:

It appears to be an acknowledged fact that translation is only a part of the process of adapting an entertainment software product to a new culture and language. It would be inaccurate, therefore, to use the term ‘game localisation’ within Translation Studies, since it also refers to non-translational activities. Although ‘game localisation’ may be appropriate for the industry, it is too broad a term to be used in TS. If we must use it, we should always specify using the term ‘linguistic localisation’ to avoid confusion with other stages of the localisation process (Bernal, 2006, en línea).

Así pues, Bernal considera que el término abarca demasiadas actividades que no forman parte de la traducción y sentencia que, por tanto, debemos evitar su uso en nuestro campo académico. Este autor considera que dicha razón es suficiente para defender la idea de que este término no tiene cabida en la Traductología. Sin embargo, discrepamos de este razonamiento puesto que no compartimos su argumentación. Si actualmente se abordan estudios sobre el *doblaje* o la *subtitulación* de una película o serie desde una perspectiva traductológica utilizando dichos conceptos, nos preguntamos por qué no iba a poder hacerse lo mismo con la *localización de videojuegos*.

Como acabamos de ver, Bernal defiende que «It would be inaccurate, therefore, to use the term ‘game localisation’ within Translation Studies, since it also refers to non-

translational activities» (Bernal, 2006, en línea). No obstante, tengamos en cuenta que traducir un libro tampoco es simplemente reescribir un manuscrito (no olvidemos los procesos editoriales o de maquetación), doblar o subtítular una película no consiste ni mucho menos en únicamente traducir un guion, y localizar un videojuego no supone tan solo traducir un archivo de Excel y, sin embargo, todos estos conceptos tienen cabida en la Traductología. Es evidente que en todas estas labores tienen lugar muchos más procesos además de la labor estrictamente traductora, pero en ningún caso esto ha impedido, ni pensamos que deba impedir, que la Traductología adopte dichos términos o se encargue de estudiarlos. Por este motivo, estimamos que podría ponerse en duda la pertinencia del debate que Bernal suscita con la adopción de la etiqueta *localización de videojuegos* por parte de la Traductología.

Además, esta crítica que profiere Bernal hacia el uso del término *localización de videojuegos* en la Traductología viene acompañada por la propuesta de su propio término. Bernal (2015, pág. 98) sugiere el uso de un nuevo término recogido bajo las siglas TMIES (*Translation of Multimedia Interactive Entertainment Software*) para referirnos al proceso de traducción que se lleva a cabo en la localización de videojuegos. Este autor desglosa en cinco puntos su justificación para explicar la necesidad de dicho término: 1) *Traducción* porque es el nombre de nuestra disciplina académica; 2) *Multimedia* porque resalta la naturaleza multicanal de los videojuegos; 3) *Interactividad* puesto que modifica la actitud pasiva del lector o espectador y lo convierte en un jugador, un agente que interacciona directamente con el mundo del videojuego; 4) *Entretenimiento* debido a la inherente naturaleza creativa y cultural de su contenido lúdico; y 5) *Software* porque la interactividad se asienta sobre el núcleo de toda aplicación informática y los videojuegos son solo un ejemplo de ello. Finalmente, Bernal concluye afirmando que «TMIES is an accurate term with which to describe the purely linguistic and cultural issues involved in the translation of video games» (2015, pág. 98).

Bajo nuestro punto de vista, posiblemente este nuevo término propuesto por Bernal no resulta novedoso en el ámbito de la Traductología, puesto que para describir estas cuestiones puramente lingüísticas y culturales de las que habla ya parece suficiente el término *traducción* por sí solo. Del mismo modo, nos surgen dudas respecto a que resulte justificada la creación de un nuevo término cada vez que surja un nuevo tipo de producto audiovisual en el mercado que necesite ser traducido.

Así pues, no compartimos los puntos de vista que ofrecen aquellos autores que sostienen una postura crítica frente a la adopción del término *localización de videojuegos* por la Traductología, porque la argumentación ofrecida se podría tildar de insuficiente.

#### 1.2.5. La localización de videojuegos en la Traductología

Una vez que hemos visto lo que entendemos por *localización de videojuegos*, ahora procedemos a establecer la ubicación de este término en la Traductología. En este trabajo nos mostramos partidarios de la inclusión de dicho término en el campo de la TAV, entendiendo esta última del mismo modo que lo hace Martínez Sierra:

Una modalidad general de traducción que se ocupa de los textos audiovisuales, los cuales se caracterizan porque se transmiten a través de dos canales simultáneos y complementarios (el acústico y el visual) y por presentar una combinación, también simultánea y complementaria, de varios códigos de significación (lingüístico, paralingüístico, visual, etc.) cuyos signos interactúan y construyen el entramado semántico del texto audiovisual. Se trata de una variedad de traducción que presenta una serie de características propias que la definen frente a la traducción escrita y a la interpretación, y que tienen que ver principalmente con los condicionantes (internos y externos) que dicha modalidad presenta y las estrategias que requiere (2004, pág. 22).

Bajo nuestro punto de vista, *a priori*, la localización de videojuegos cabría perfectamente bajo esta concepción de la TAV, puesto que un videojuego también es un producto audiovisual, que se transmite a través del canal acústico y visual, y que cuenta con sus propias restricciones, muchas de ellas compartidas con otros productos audiovisuales, como, por ejemplo, la restricción de caracteres.

Sin embargo, algunos autores, como es el caso de Méndez, rechazan que la localización de videojuegos tenga cabida en la TAV:

Algunos teóricos abogan por incluirlos dentro de la rama de la traducción audiovisual, que podría ampliarse como traducción audiovisual y multimedia para que así tengan cabida estas nuevas ramas más complejas que el formato audiovisual tradicional. [...] Sin embargo, localizar supone ir mucho más allá de lo que abarca la traducción audiovisual, puesto que supone adaptar lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino (país, región e idioma) donde se utilizará y venderá (2015, en línea).

No obstante, podría considerarse que las razones que esgrime este autor no parecen motivación suficiente para que la TAV no se ocupe del estudio de la localización

de videojuegos. Recapitulando, Méndez afirma que «[...] localizar supone ir más allá de lo que abarca una traducción audiovisual, puesto que supone adaptar lingüística y culturalmente un producto para el mercado local de destino [...]» (2015, en línea). Ante esta afirmación nos preguntamos si acaso no puede ser exactamente esta la labor de un traductor audiovisual o de cualquier otro tipo de traductor en general, sobre todo si entendemos que la labor del traductor es la de mediar entre culturas y no exclusivamente entre lenguas (Martínez Sierra, 2004, pág. 151), como ya hemos defendido previamente al hablar del término *localización*.

Sin embargo, Méndez no es el único autor que se muestra reticente ante la inclusión de la localización de videojuegos como disciplina para ser estudiada desde la TAV. Bernal también ofrece una postura de oposición ante la posibilidad de que la localización de videojuegos quede recogida bajo el paraguas de esta modalidad general de traducción:

The audiovisual translation umbrella label is a valid one to encapsulate professional practices such as film subtitling and dubbing, but the way game interactivity and immersion through the maxim of playability severely affect translators' tasks which results in video game translation falling somewhat outside the realm of AVT (2015, pág. 97).

Según Bernal, el principal problema que plantea la TAV a la hora de tratar con la localización de videojuegos es que esta no tiene en cuenta la presencia de ingredientes clave para la traducción de este tipo de productos, como, por ejemplo, la interactividad o la jugabilidad. Según el autor, estos son elementos que, en principio, no están presentes en otros tipos de productos audiovisuales de los que se ocupa la TAV.<sup>14</sup> Sin embargo, consideramos que estas dos propiedades o restricciones que presenta este tipo de producto son adicionales y no invalidan todas las otras características que los videojuegos, como productos audiovisuales que son, comparten con los productos de otros medios audiovisuales. Con esto queremos decir que la TAV puede adaptarse y adoptar el estudio de la interactividad o la jugabilidad y la repercusión de ambas en la traducción de productos audiovisuales sin necesidad de tener que establecer un nuevo ámbito o paradigma de estudio totalmente nuevo para un único tipo de producto. La homogeneidad de las modalidades de traducción que engloba la TAV no es absoluta, pues también

---

<sup>14</sup> Decimos «en principio» porque las películas en soporte DVD y Blu-ray, así como el contenido que ofrecen las Smart TV, son productos audiovisuales interactivos.

existen diferencias entre las modalidades que la conforman. Nadie dirá que el doblaje, la subtitulación o la audiodescripción comparten todos sus rasgos. Bajo nuestro punto de vista, en la misma situación se encuentra la localización de videojuegos y no creemos que tengamos por qué darle un trato especial en este sentido. En definitiva, pensamos que, en cuanto a traducción respecta, son más las características que tienen en común videojuegos, cine y series que sus diferencias.

Como hemos observado en este apartado, los argumentos aportados por los detractores de la inclusión de la localización de videojuegos en la TAV no parecen suficientes. Sin embargo, también es cierto que todavía estamos lejos de alcanzar un consenso en este debate. De este modo, O'Hagan y Mangiron, recogen lo expuesto por Díaz Cintas y Remael (2007) y afirman que: «Whether AVT subsumes localization or vice versa remains to be seen, although it is now widely acknowledged that AVT is fast gaining a foothold within Translation Studies» (2013, pág. 106). A pesar de que han transcurrido algunos años desde que se realizó esta formulación, todavía nos es imposible afirmar si el futuro de la localización de videojuegos en la Traductología se encuentra dentro de la TAV o no. No obstante, en este punto hemos tratado de dejar patente que nuestra postura es a favor de su inclusión.

#### 1.2.6. GILT

De acuerdo con lo expuesto por Jiménez-Crespo (2013, pág. 24), en el ámbito industrial no se considera que la localización sea un procedimiento aislado, sino que esta queda enmarcada dentro de una compleja red de procesos interrelacionados conocida bajo las siglas GILT.

El término GILT es un acrónimo que está compuesto por las siguientes cuatro palabras: Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción. Según O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 89), este término se empezó a utilizar por parte de la industria para acentuar cómo debe tratarse el proceso de globalización de un producto, teniendo en cuenta su posible localización desde las primeras fases de su desarrollo. Esto se traduce en una forma de pensar y de actuar en la que no solo se tiene en cuenta el mercado local, sino que, desde el principio, se considera la exportación del producto a muchos otros territorios externos. A continuación, veremos en detalle las definiciones de los términos *globalización* e *internacionalización*.

Dunne (2006a, pág. 4), citando a Friedman (2005), expone que, en el contexto de la localización, el término *globalización* se refiere al proceso de hacer negocio de forma global, vendiendo los productos para los mercados internacionales.

Jiménez-Crespo cita la definición que ofrece LISA (2007, pág. 1) para definir *globalización*:

Globalization [...] refers to all of the business decisions and activities required to make an organization truly international in scope and outlook. Globalization is the transformation of business and processes to support customers around the world, in whatever language, country, or culture they require (2013, pág. 25).

Jiménez-Crespo también aporta su propia definición y describe este concepto como aquellos procesos más amplios que se centran sobre todo en cuestiones organizativas dentro del GILT: «This notion entails organizations adapting to the demands of conducting business or offering services globally [...]» (2013, pág. 25).

Bernal se refiere a la *globalización* del siguiente modo: «Globalisation refers to the range of processes necessary to prepare and launch products worldwide based on the strength of a world-aware product design» (2015, pág. 35).

A tenor de todas estas definiciones, vemos que el término *globalización* se atribuye a una serie de ideas abstractas, o estrategias, como dice Dunne (2006a, pág. 4), más que a una simple noción concreta. Por otro lado, la definición ofrecida por Bernal, al hacer mención al «world-aware product design», enlaza perfectamente con el siguiente término que vamos a tratar, el de la *internacionalización*, pues realizar este tipo de diseño es su objetivo principal.

La *internacionalización* es el segundo término que forma parte de GILT. Una vez más, recurrimos, en primer lugar, a la definición que ofrecía originalmente LISA (2003, en línea) y que recoge Pym:

*Internationalization* is the process of generalizing a product so that it can handle multiple languages and cultural conventions without the need for redesign. Internationalization takes place at the level of program design [in the case of software] and document development (2004, pág. 29).

Pym (2004, pág. 30) se muestra crítico ante el término *internacionalización* puesto que cree que no es esta la mejor palabra para definir un proceso como este, ya que no

tiene nada que ver con las naciones. Sin embargo, el propio autor admite que no ha sido posible encontrar otra palabra más adecuada para sustituirlo.

Por otro lado, Pym también ofrece su propia definición del término: «Internationalization, for us, minimally covers the processes whereby the culture-specific features are taken out of a text in order to minimize the problems of later distributing that text to a series of locales» (2004, pág. 31). Una concepción similar a esta es la que recoge Jiménez-Crespo, para quien una de las características del proceso de internacionalización sería: «[to] guarantee that: (1) source digital products are not tied to any particular culture [...]» (2013, pág. 25).

Bajo nuestro punto de vista, esta concepción de la internacionalización no se ajustaría completamente a la realidad dado que esta no se encarga de eliminar todos los problemas culturales; tan solo se ocupa de aquellos que dependen del diseño del producto puesto que, en última instancia, afrontar los problemas culturales del texto será siempre tarea de los traductores. Por ejemplo, el proceso de internacionalización puede ocuparse de que un programa muestre el texto de derecha a izquierda en la versión árabe, pero los problemas culturales que de dicho texto deriven tendrán que ser resueltos por los traductores.

La definición que ofrecen Chandler y Deming nos parece más acertada. Pese a que esta se encuentra enfocada a la localización de videojuegos pensamos que podría aplicarse, con algunos matices, a todo tipo de *software*.

*Internationalization* means creating a product that can be easily adapted for release in other countries without having to change the design of the product. This means the user interface (UI), controls scheme, game content, and other areas of the game are designed to accommodate international versions of the game (2012, pág. 4).

De acuerdo con esto, la internacionalización consiste en crear un producto capaz de ser adaptado para futuros mercados extranjeros sin necesidad de tener que modificar el núcleo del mismo. Es decir, durante el proceso de creación del producto en cuestión se tienen en cuenta los posibles futuros impedimentos que una decisión determinada pueda tener sobre la posible futura traducción de ese producto en otro idioma, de tal modo que

se actúa en consecuencia para evitar que surjan problemas cuando llegue la hora de traducir y exportar el producto al extranjero.<sup>15</sup>

Esta forma de entender la internacionalización está muy ligada, según O'Hagan y Mangiron, a la noción de *localization-friendly development*: «In the context of game localization, internationalization is synonymous with localization-friendly game development [...]» (2013, pág. 90). Las autoras explican este concepto de la siguiente forma: «This will mean that the original code will not require modification later to accommodate the target versions» (2013, pág. 112). Si leemos la opinión de Chandler y Deming respecto al *localization-friendly development*, vemos que este término está completamente relacionado con el de *internacionalización*: «No game should be developed with the assumption that it is only going to be available in one language» (2012, pág. 127). Más adelante abordaremos este término de forma más detallada y mostraremos algunos ejemplos de él.

Retomando el término *internacionalización*, O'Hagan y Mangiron, además, se hacen eco de las críticas vertidas sobre él por parte de algunos autores. Por ejemplo, estas autoras (2013, pág. 90) citan a Pym (2004, pág. 37), cuando afirma que este concepto promueve la semejanza global y, en última instancia, esto se puede traducir en la muerte de las diferencias culturales en diversos niveles. Estamos de acuerdo con el peligro que Pym extrae de estas ideas que promueve el concepto de *internacionalización*. Es peligroso desarrollar productos pensando en que estos tengan que ser aptos para todos los mercados, puesto que, como señalan O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 91), esta forma de actuar puede tener un gran impacto en la idea original del producto en cuestión y en la creatividad envuelta en su proceso de creación. El peligro radica en la posibilidad de que lleguemos a un punto en el que estemos aplicando una especie de autocensura sobre el diseño original para ahorrarnos problemas en un futuro.

Para finalizar, diremos que estas ideas que conforman el GILT no han estado siempre presentes en la industria. Este sector ha ido aprendiendo a base de ensayo y error hasta llegar al modelo de trabajo que conocemos hoy en día y que se recoge en las siglas GILT (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 239). Sin embargo, tampoco debemos generalizar, pues actualmente todavía son muchas las compañías que no han adoptado esta forma de trabajo y que no tienen en cuenta la posible futura localización de sus

---

<sup>15</sup> Romero-Fresco (2013, en línea) también menciona la existencia de una forma de proceder parecida a esta en el ámbito de la accesibilidad en el cine, cuando habla del *universal design*. De hecho, el autor hace referencia el modelo de trabajo que se sigue en el ámbito de la localización de videojuegos.

productos desde el momento de su gestación. Con el fin de entender cómo se ha llegado a este modelo que recibe el nombre de GILT, en el siguiente apartado damos un breve repaso a la evolución de la localización de videojuegos a lo largo de su historia.

### **1.3. Repaso histórico a la localización de videojuegos**

La historia de los videojuegos y la de su traducción van de la mano y no se puede entender una sin la otra. Por este motivo, pensamos que es lógico hacer converger ambos mundos y analizarlos de forma simultánea, como hacemos en el apartado que aquí presentamos.

#### *1.3.1. El origen de los videojuegos hasta 1980*

Como apunta Lecky-Thompson (2008, pág. 2), existe una polémica en torno al origen de los videojuegos. Según este autor, durante mucho tiempo se ha venido diciendo que Nolan Bushnell puede considerarse como el padre de los videojuegos, puesto que inventó el archiconocido *Pong* en 1972 para su empresa, Atari. Sin embargo, Lecky-Thompson avisa de que esto no es así, pues el nacimiento de los videojuegos tuvo lugar mucho antes, concretamente en 1958, y de la mano de William Higginbotham, un físico que creó un videojuego parecido al tenis pero que no tuvo éxito debido al enorme tamaño de la maquinaria que se precisaba para jugarlo.

Sin embargo, Lecky-Thompson pasa por alto que hubo otros predecesores a Higginbotham. Alexander S. Douglas ya había desarrollado un videojuego de tres en raya llamado *OXO* en 1952 para el ESDAC, un ordenador primigenio de la universidad de Cambridge (Baker, 2013, pág. 8). Otro de estos predecesores fue Christopher Strachey, que había desarrollado un año antes un videojuego de damas para el Pilot ACE, uno de los primeros ordenadores construidos en el Reino Unido para su Laboratorio Nacional de Física (Copeland, 2005, pág. 126). En 1950, Josef Kates también había presentado una máquina en la que se podía jugar al tres en raya, que recibió el nombre de *Bertie the Brain* (Vardalas, 2001, pág. 33). No obstante, ninguno de estos videojuegos se mostraba sobre una pantalla. En el caso de *Bertie the Brain*, se utilizaban bombillas que iluminaban paneles con dibujos de las clásicas fichas del tres en raya en forma de X y O. El componente de vídeo no se hallaba presente en estas máquinas y, por este motivo, no está del todo claro si podemos considerar a estos productos como videojuegos o no. Bajo nuestro punto de vista, en caso de afirmar que estos no son videojuegos, como mínimo deberíamos reconocer que fueron sus necesarios precursores.

Retomando el discurso de Lecky-Thompson (2008, pág. 3), hubo, además, otra persona que inventó su propio videojuego después del fracaso de Higginbotham, pero antes del éxito de Bushnell con Atari. Se trata de Steve Russell, estudiante del MIT (Instituto tecnológico de Massachusetts), que en 1961 creó *Spacewar!*. Sin embargo, este visionario se topó con el mismo problema que Higginbotham, pues para jugar a su videojuego se necesitaba una máquina que costaba unos 120 000 dólares, lo cual hizo imposible el despegue comercial del producto en cuestión.

Lecky-Thompson (2008, pág. 4) señala que no fue hasta 1962 cuando Bushnell, mientras estudiaba en la universidad de Utah, tuvo la idea de crear una máquina en la que se pudiera jugar a un único videojuego. Pese a que en aquel momento sus compañeros de universidad ya trabajaban en máquinas capaces de reproducir múltiples videojuegos, Bushnell veía ventajas en su modelo puesto que, gracias a la reducción de costes que suponía tener una máquina adaptada para un único videojuego, el negocio sería mayor. Así pues, Bushnell lanzó su primera máquina recreativa con un único videojuego en 1971. Se trataba de un clon del *Spacewar!* de Russell llamado *Computer Space*, pero este fue un completo desastre en ventas y vendió muy pocas unidades. Poco después, Bushnell acabó fundando Atari en 1972 junto con Ted Dabney y fue entonces cuando sacó al mercado otra nueva máquina recreativa con el famoso *Pong*.

Como indica Lecky-Thompson (2008, pág. 4), en 1974 Atari decidió dar el salto de las máquinas recreativas a las videoconsolas en el hogar. Esto se llevó a cabo lanzando al mercado una videoconsola que únicamente permitía jugar a *Pong*. Su éxito fue rotundo y de aquí, según el autor, vino precisamente la actual fama de Bushnell y su falso reconocimiento como padre del videojuego.

Ralph Baer es otro personaje clave que también es considerado por muchos como el padre de los videojuegos. Baer creó un videojuego de tenis que se distribuyó acompañado de once variantes en la videoconsola de Magnavox llamada *Magnavox Odyssey* en el año 1972. Recordemos que esto ocurre dos años antes de que Atari lanzara su exitosa videoconsola con *Pong* y, por tanto, podemos entender que fue Baer y no Bushnell el inventor de los videojuegos. Aquellos que defienden a Baer como creador del primer videojuego alegan que los productos que años antes habían creado autores como Higginbotham no pueden considerarse videojuegos como tales puesto que no llegaron a comercializarse y ni siquiera se jugaban sobre una pantalla de televisión, sino sobre un osciloscopio (Winter, 1996, en línea).

Dada la semejanza entre el *Pong* de Atari y el videojuego de tenis creado años antes por Baer para Magnavox, en 1976 Atari fue demandada por Magnavox y esta última ganó el juicio por infracción de patentes. El propio Baer (1997, en línea) asegura que Bushnell tuvo la idea de crear *Pong* tras haber jugado en mayo del 1972 a su juego de tenis en la consola *Magnavox Odyssey*.

Una vez que hemos visto de forma pormenorizada el origen del videojuego como producto, ahora procedemos a analizar qué papel jugaba la traducción en este punto inicial de la industria.

### *1.3.2. El origen de la localización de videojuegos*

En esta época primigenia de los videojuegos, Bernal (2015, pág. 159) sostiene que el producto en cuestión provenía exclusivamente de los Estados Unidos (recordemos que acabamos de ver en el punto anterior que fue allí donde se originó el videojuego), aunque Japón no tardaría en sumarse unos años más tarde a esta industria. En este contexto, los videojuegos se exportaban del nuevo continente hacia Europa, sobre todo hacia el Reino Unido, en su idioma original: el inglés. El autor señala que en esta etapa todavía no existía una industria dedicada a la localización de videojuegos debido a, entre otras razones, la escasez o incluso absoluta carencia de texto de aquellos videojuegos que se comercializaban, pero también debido a la poca importancia que la industria le concedía al mercado extranjero por aquel entonces.

Según Bernal (2015, págs. 159-160), los desarrolladores de videojuegos japoneses fueron los primeros en empezar a pensar en la posible traducción y posterior exportación de sus productos, dado que veían en los Estados Unidos el lugar ideal para rentabilizarlos y recuperar sus inversiones. Sin embargo, en esta primera etapa de desarrollo de videojuegos, los equipos informáticos no eran capaces de mostrar los caracteres de los silabarios japoneses. Como señala el autor, la primera versión de Unicode no vio la luz hasta 1991. Por esto, los videojuegos se hacían utilizando el abecedario inglés y no era del todo necesario, en muchos casos, llevar a cabo una traducción. No obstante, en ocasiones sí que se realizaban algunas modificaciones al poco texto que se incluía.

Bernal (2015, pág. 160) y O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 49) ponen como ejemplo para explicar estas modificaciones el videojuego de Namco de 1979, *Pac-Man*. En su idioma original, este producto era conocido como *パックマン*, que se romaniza como *pakkuman*. Bernal cuenta que, inicialmente, se pensó en bautizar al videojuego como

*Puck-Man* en su versión estadounidense, pero, finalmente, este nombre no llegó a utilizarse debido a la cercanía fonética entre las palabras *puck* y *fuck* en inglés. Por lo que a nuestro país respecta, en España el videojuego llegó bajo el nombre de *Comecocos* en 1980 para la videoconsola *Atari 2600* (Garin y Martínez, 2015, pág. 522). Bernal (2015, pág. 161) también menciona que los nombres y apodos de los fantasmas que hacen de enemigos en el videojuego fueron modificados en su versión estadounidense. En la versión original, estos nombres se encontraban escritos utilizando los silabarios japoneses de forma romanizada (debido a la no existencia de Unicode, como hemos mencionado antes). Sin embargo, en la versión estadounidense, los nombres de estos personajes no se tradujeron de forma literal, sino que se cambiaron por otros más humorísticos. Por ejemplo, el autor señala que uno de los fantasmas se llamaba *oikake*, que en inglés se podría haber traducido como *chaser*, pero sin embargo se optó por ponerle de nombre *Shadow*.

Como vemos, pues, la traducción y exportación de estos productos no representaban una idea que pareciera preocupar con exceso a los desarrolladores de la época, y de ahí que el sector de la localización prácticamente no existiera en aquel momento. Además, esta industria tan solo acababa de dar sus primeros pasos y todavía tendría que hacer frente a una sucesión de obstáculos que acabarían moldeándola hasta convertirla en la industria que conocemos hoy en día. Uno de estos obstáculos fue la crisis del videojuego de 1983.

### *1.3.3. La crisis del videojuego de 1983*

En 1983 tuvo lugar una serie de eventos que desencadenó una crisis en este joven sector y que a punto estuvo de herirlo de muerte cuando todavía se encontraba en pleno despegue. Hablamos de la crisis del videojuego de 1983, o como se la conoce en inglés: *The Great Video Game Crash of 1983*.<sup>16</sup>

Baker (2013, pág. 17) afirma que toda esta crisis comenzó por culpa de una cadena de decisiones que se tomaron en Atari, que era la empresa más poderosa del sector en aquel momento. El autor menciona que dicha compañía no respondió satisfactoriamente a la demanda de sus desarrolladores de incluirles en los derechos de autor de sus

---

<sup>16</sup> Como bien apunta Wolf (2012, pág. 81), esta no fue la primera crisis que atravesó el sector, pero sí fue la más importante y la que desencadenó un cambio más radical en la industria del videojuego. La crisis que la precede tuvo lugar en 1977. Para más información sobre ella, véase Wolf (2008, pág. 104) y Wolf (2012, págs. 81-89).

videojuegos, hecho que provocó que estos se buscaran otro trabajo o formaran sus propias compañías para competir en el sector. Activision, fundada en 1979 y todavía operativa hoy en día, fue una de estas. Otro desencadenante más, según este mismo autor (2013, pág. 17), fue que Atari se vio involucrada en una serie de sonados fracasos comerciales, como el de su famoso videojuego *E.T. the Extra-Terrestrial*, cuyas miles de copias acabaron enterradas en una parcela de Nuevo México junto a otros videojuegos de la compañía.<sup>17</sup> Finalmente, cuenta el autor que el último evento que provocó esta crisis tuvo lugar en 1982, cuando las ventas de Atari cayeron hasta un 97 % y su presidente protagonizó un gran escándalo al vender sus acciones horas antes de hacer públicas las pérdidas que estaba sufriendo la compañía. Tras la caída de Atari, muchas fueron las empresas que surgieron para tratar de ocupar su lugar, pero la mayoría de estas también quebraron con la misma facilidad que se habían levantado, hecho que agudizó la crisis todavía más.

Otros autores, como Wolf (2008, pág. 103), también achacan esta crisis a la completa saturación que sufría el mercado del videojuego en aquel momento. La producción de estos artículos era abundante, pero su calidad no estaba a la altura de las expectativas de los consumidores. En palabras del autor: «By the year's end the home video game market was oversaturated and consumers were disappointed with the products» (2008, pág. 105). Además, este autor (2008, pág. 103) afirma que en esta época muchas empresas dedicadas a sectores que poco tenían que ver con los videojuegos, como 20th Century Fox o Quaker Oats, decidieron probar suerte en esta nueva industria lanzando sus propios productos de cuestionable calidad al mercado, contribuyendo todavía más al desastre que se avecinaría.

Según Baker (2013, pág. 17) y también Wolf (2008, pág. 106), la crisis que sufría este sector acabaría unos pocos años más tarde. El fin de esta crisis se produciría en 1985, cuando Nintendo entró en acción con su *Family Computer* (abreviado *Famicom*), conocida bajo el nombre de *NES* (*Nintendo Entertainment System*) en Estados Unidos. Esta videoconsola había sido puesta a la venta en el mercado nipón dos años antes y se había convertido allí en todo un éxito. De este modo, aprovechando la débil situación actual del mercado norteamericano, Nintendo lanzó su producto en esta región dos años

---

<sup>17</sup> Hasta el año 2014, este relato se encontraba a medio camino entre la realidad y la leyenda urbana. Sin embargo, en abril de este año se produjo una excavación por parte de una compañía de entretenimiento canadiense (Fuel Industries) que finalmente dio con los cartuchos de *E.T. the Extra-Terrestrial*, confirmando así la veracidad de esta historia.

más tarde y prácticamente monopolizó el sector, cosechando un gran éxito que, por un lado, pondría punto y final a esta crisis y, por otro lado, convertiría a Japón en una potencia desarrolladora de videojuegos tan importante como lo era Estados Unidos, robándole a esta última casi todo el protagonismo en esta industria. Podríamos decir que Japón ganó a Estados Unidos jugando doblemente en su terreno puesto que, además de arrebatárles su propio mercado, lo hizo con un producto, el videojuego, originado en Norteamérica, como ya hemos visto.

#### *1.3.4. La localización de videojuegos tras la crisis de 1983*

En 1985 Nintendo lanzó al mercado su archiconocida saga *Super Mario Bros.* en formato de cartucho para su videoconsola *Famicom*. Ese mismo año se exportó el videojuego a Estados Unidos y dos años más tarde este llegaría a tierras europeas. De acuerdo con lo expuesto por Bernal (2011, pág. 14) este videojuego se distribuyó con su caja y manual de instrucciones traducidos al alemán, francés, español, italiano y neerlandés. Respecto a los pocos textos con los que contaba el videojuego, estos permanecieron en inglés en todos los territorios.

Bernal (2015, pág. 164) asevera que a partir de este momento podemos hablar de dos conceptos que calarían en la industria de la localización. El primero sería el concepto compuesto por las siglas FIGS o EFIGS (*English, French, Italian, German and Spanish*), que se utiliza para enunciar los cuatro o cinco principales idiomas europeos a los que se suele traducir un videojuego. El segundo concepto sería el del nivel de localización<sup>18</sup> conocido como *box and docs* (caja y manual de instrucciones), mediante el cual el contenido del videojuego en cuestión permanece en el idioma de origen, pero se traducen todos los textos presentes tanto en la caja en la que se distribuye el producto como en el manual de instrucciones que este incorpora. Bernal explica el motivo detrás de este nivel de localización: «The translation of packaging and documentation became standard practice amongst those publishers who understood that this small investment could easily increase their revenues simply by being slightly more accessible to foreign consumers» (2015, pág. 164).

Una vez entrados en los años noventa, Bernal (2015, pág. 164), citando a Chandler (2005, pág. 14), habla de la aparición de un nuevo nivel de localización conocido como

---

<sup>18</sup> Como veremos en el punto 1.4.4., los niveles de localización determinan la cantidad de contenido de un videojuego que se somete a traducción.

*partial localisation* (localización parcial), que se impuso al anteriormente mencionado *box and docs*. En este nivel de localización ya se traducían elementos incrustados en el videojuego, como, por ejemplo, los textos de la interfaz y otros menús, e incluso los subtítulos de los diálogos de los personajes. Sin embargo, con muy poca frecuencia se doblaban las voces, en el caso de que el videojuego contara con ellas. En esta época eran pocos los videojuegos que incluían diálogos grabados, y la mayoría de estos permanecían en inglés para todo el territorio europeo. Según Bernal (2015, pág. 165), en el caso de que el videojuego se doblara a los distintos idiomas, a este nivel de localización se le conocería como *full localisation* (localización total).<sup>19</sup> Este mismo autor (2015, pág. 171) reconoce que, salvo algunas excepciones, hoy en día lo común es que todos los títulos Triple A<sup>20</sup> se sometan a un proceso de localización total.

De acuerdo con Ballista, Crosignani y Minazzi, gerentes de Binari Sonori, entrevistados por Chandler y Deming (2012, págs. 97-98), en esta época era frecuente que la desarrolladora del videojuego entregara el código fuente del producto a la empresa encargada de su localización, de modo que esta última se ocupaba de manipular todo el código, insertar su propio texto traducido y, finalmente, recompilarlo.<sup>21</sup> Como bien comentan los entrevistados, esto dista mucho del panorama actual, en el que se hace impensable que una compañía entregue todo su trabajo en forma de código fuente a una empresa ajena para que esta se ocupe de traducirlo. Algunas razones mencionadas por los entrevistados detrás de este cambio serían: el esfuerzo necesario para que otra persona entienda tu código fuente y aprenda a manejarse con él, así como el recelo por la seguridad y el secretismo en el que se mueve la mayor parte de la industria de los videojuegos. En la actualidad, lo habitual es que las cadenas de texto que componen un videojuego se exporten del código fuente (o que ni siquiera formen parte de él) y se envíen directamente a la empresa que se encarga de la localización del producto.

O'Hagan y Mangiron resumen de la siguiente forma el *modus operandi* de la industria en esta etapa de finales del siglo XX:

In those days the concept of “internationalization”, to develop the original games in a localization-friendly manner [...] was virtually

---

<sup>19</sup> En el punto 1.4.4. veremos en detalle los distintos niveles de localización.

<sup>20</sup> Un título Triple A o AAA es un videojuego que cuenta con un elevado presupuesto para su producción y que suele ser el buque insignia de la empresa desarrolladora (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 5).

<sup>21</sup> Recompilar o compilar un código fuente es el proceso mediante el cual se convierte un código escrito en un lenguaje de programación determinado en un lenguaje de bajo nivel que la máquina pueda entender y ejecutar.

unknown, at least in any formalized way, and games were therefore generally not designed on any technical level to accommodate subsequent localization requirements. In this way translation was undermined by technical issues (2013, pág. 57).

La falta de previsión ante la posterior localización de un videojuego provocaba que dicho proceso fuera más costoso y que sus resultados tuvieran una calidad inferior a la que se consigue actualmente.

Posteriormente, y en pleno siglo XXI, la localización de videojuegos alcanzó su etapa de madurez actual con la entrada en escena de una nueva modalidad de localización conocida como *sim-ship* (*simultaneous shipment*). *Grosso modo*, esta forma de trabajar tiene como objetivo lanzar un videojuego en la misma fecha en todos aquellos mercados en los que se tiene intención de exportar el producto, sin que haya una gran diferencia en sus fechas de lanzamiento. Como comenta Bernal (2011, pág. 16), esto dificulta la labor de los traductores, puesto que el producto no está todavía finalizado cuando se da comienzo al proceso de traducción, hecho que obliga a traducir sin contexto. Sin embargo, también es cierto que, como el videojuego todavía se está desarrollando, en teoría debería ser más fácil incluir cambios para que este se adapte a la traducción y que no haya que hacer justo lo contrario, que sería adaptar la traducción al producto. Se podría decir que esta modalidad de localización marca un hito en el camino de la evolución de la localización de videojuegos y nos coloca en la situación actual de la industria.

#### **1.4. La industria de la localización de videojuegos**

Tras haber dado un breve repaso histórico al nacimiento y posterior desarrollo del videojuego y de la industria de la localización de videojuegos, alcanzamos un periodo que podemos considerar de madurez y que nos sitúa en la actualidad más reciente. Así pues, en el apartado que abrimos procedemos a analizar de forma descriptiva el funcionamiento y los entresijos de esta industria en la época en la que nos encontramos.

##### *1.4.1. Agentes del proceso*

Al igual que sucede con otras industrias paralelas a esta, como la del doblaje o la editorial, en el sector de la localización de videojuegos existen una serie de tareas que han de ser repartidas entre un equipo de profesionales para que un proyecto se lleve a cabo con éxito.

El número de personas involucradas en la localización de un videojuego no constituye una cifra fija, pues esta dependerá de diversos factores como pueden ser, entre otros, las dimensiones del proyecto o las características intrínsecas del producto que se ha de traducir. Por ejemplo, el doblaje de los videojuegos en nuestro país suele ser optativo y escaso pues, o bien el videojuego puede no contar con ninguna voz, o bien puede que se opte por dejar las voces de los personajes en su idioma de origen o en una lengua puente, como el inglés, y traducir únicamente los subtítulos y demás textos que componen el videojuego. Por ello, el número de agentes implicados en el proceso de localización de un videojuego se verá modificado siempre en función de variables como esta.

Bernal (2013, págs. 140-142) recoge en un listado los nombres de seis puestos que suelen solicitar en sus ofertas de trabajo las empresas de este sector, así como una descripción de las tareas que llevan a cabo. A continuación, hacemos un breve repaso a la función de cada uno de estos agentes para poder entender mejor su implicación en el proceso de localización de un videojuego. De este modo, analizaremos las responsabilidades que recaen sobre cada uno de ellos, lo cual nos ayudará a entender no solo qué puede haber fallado para que se cometan errores en la traducción, sino que también nos ayudará a comprender por qué estos errores en la traducción permanecen en la versión publicada de un videojuego.

### ***Linguistic Tester (testeador lingüístico)***

Suelen ser varios trabajadores que conforman un equipo de jugadores que dominan el idioma de origen y que además son nativos en el idioma meta. Su función es, por un lado, detectar posibles errores en la traducción del videojuego y, por otro lado, informar de ello debidamente a través de la redacción de informes para que los ingenieros se encarguen de subsanar dichos errores. Bernal (2013, pág. 140) compara la labor de estos profesionales con la de los correctores o editores de la industria editorial.

### ***Translator (traductor)***

Es la persona o, más bien en la mayoría de los casos, el grupo de personas que se encargan de traducir todos los textos que componen el producto. Pueden trabajar en plantilla o como traductores externos, condición que afecta significativamente a sus

condiciones de trabajo.<sup>22</sup> Bernal asegura que su tarea tiene una carga de responsabilidad menor en comparación con los traductores de otros sectores: «Por otro lado, su responsabilidad es ligeramente inferior, ya que los procesos de desarrollo, localización y testeado de videojuegos reparten esta carga entre cada uno de los profesionales que forman parte de la cadena» (2013, pág. 141). Sin embargo, pensamos que esta responsabilidad no es menor a la de otros traductores audiovisuales como, por ejemplo, los traductores de guiones, cuyas traducciones también son objeto de diversas modificaciones a lo largo de la cadena compuesta por el proceso de doblaje.

#### ***Game Tester Lead (jefe de equipo de testeado)***

Bernal (2013, pág. 141) afirma que este cargo lo suele desempeñar una persona que ha trabajado durante muchos años como *tester* y que, por tanto, cuenta ya con una dilatada experiencia. Su función es la de coordinar y dirigir al resto de miembros del equipo de *testing* o control de calidad: «El jefe de equipo organiza horarios, mantiene la coherencia del reporte de errores y canaliza dudas y comentarios hacia el coordinador de lengua» (Bernal, 2013, pág. 141).

#### ***Localization Coordinator (coordinador de localización)***

Se trata de un cargo cuya función es la de coordinar al equipo de traductores y *testers* de una determinada lengua. Según Bernal (2013, pág. 141), esta tarea suele recaer sobre un traductor experimentado y curtido en el sector. Entre sus tareas, destaca que «[...] es capaz de planear y sincronizar el trabajo de los traductores de su lengua con el del ingeniero de localización y el jefe de testeado, de modo que vayan a la par con las otras lenguas o versiones» (2013, pág. 141).

#### ***Localization Engineer (ingeniero de localización)***

Bernal (2013, pág. 142) afirma que este cargo lo desempeña un traductor con conocimientos de programación o un graduado en informática. Su función principal es la de exportar el texto y darle a este un formato adecuado con el que puedan trabajar los traductores para que, una vez hayan finalizado estos su labor, el ingeniero pueda reinsertar todo ese texto en el videojuego. También suele realizar correcciones lingüísticas de última hora.

---

<sup>22</sup> En el siguiente punto veremos con más detalle esta cuestión.

### ***Project Manager* (jefe de proyecto)**

Se trata de una única persona que se encarga de coordinar todo el proceso de localización. Entre sus labores, Bernal (2013, pág. 142) destaca presupuestar proyectos, contratar a agencias o sincronizar el progreso de las distintas versiones del proyecto. Este cargo lo desempeñan graduados en gestión de empresas o traductores con mucha experiencia. Respecto a sus cualidades, en palabras del autor: «La [...] planificación y gestión, así como la habilidad de coordinar equipos y proyectos en distintas zonas horarias y de entender el complejo proceso de desarrollo y producción del videojuego, son el orden del día para estos profesionales» (2013, pág. 142).

Por otro lado, Chandler y Deming (2012, págs. 88-89) establecen una clasificación de oficios en el sector un poco más extensa y con algunos matices distintos a la propuesta de Bernal. Las autoras dividen los puestos de trabajo en el mundo de la localización de videojuegos en cinco grandes grupos: *Management* (dirección), *Organization* (organización), *Translation* (traducción), *Integration* (integración) y *Testing* (testeo).

Dentro del grupo de *Management*, Chandler y Deming (2012, pág. 88) distinguen entre los cargos de *Associate Producer* (Productor asociado) y *Localization Coordinator* (Coordinador de la localización). Ambos cargos son equiparables a los de Jefe de proyecto y Coordinador de localización expuestos por Bernal (2013, págs. 140-142).

En el segundo grupo, titulado *Organization*, las autoras solamente identifican un único cargo, el de *Production Coordinator* (Coordinador de producción). Chandler y Deming (2012, pág. 88) afirman que se trata de un cargo opcional y que su tarea es la de asistir al productor asociado en sus labores, en caso de que la carga de trabajo sea muy elevada.

En el grupo que lleva el título de *Translation*, Chander y Deming (2012, págs. 88-89) distinguen entre *Translator* (Traductor), *Casting Director* (Director de casting), *Voice Actors* (Actores de doblaje) y *Sound Engineer* (Ingeniero de sonido). El cargo desempeñado por los traductores es similar al descrito por Bernal (2013, pág. 141). Respecto al *Casting Director*, las autoras (2012, págs. 88-89) comentan que se trata de un cargo opcional pues, obviamente, si el videojuego no cuenta con voces o se ha optado por no traducirlas, no será necesario contar con ningún cargo relacionado con el doblaje. Lo mismo ocurre con los cargos de *Voice Actors* y *Sound Engineer*. Este último se encargaría de grabar las secuencias de doblaje y de prepararlas para su reinsertión en el videojuego.

Dentro del grupo que lleva el nombre de *Integration*, Chandler y Deming (2012, pág. 89) distinguen entre *Engineer* (Ingeniero) y *Artist* (Artista). El primero se encarga de ayudar al productor asociado a integrar los archivos traducidos en las distintas compilaciones que atraviese el videojuego hasta llegar a su versión final. El segundo se encarga de modificar los elementos gráficos del producto que tengan texto y requieran traducción. También se ocupa de integrar los subtítulos en las escenas cinematográficas.

Finalmente, en el grupo de *Testing*, Chandler y Deming (2012, pág. 89) identifican cuatro cargos: *QA Analyst* (Analista de calidad), *Functionality Testers* (Testers de funcionalidad), *Linguistic Testers* (Testers lingüísticos) y *Engineer* (Ingeniero). El *QA Analyst* se encarga de gestionar el equipo de *testing*. Así pues, su función es idéntica a la descrita por Bernal para el cargo de *Game Tester Lead* (2013, pág. 141). El cargo de *Linguistic Testers* es exactamente el mismo que el descrito por Bernal (2013, pág. 140) bajo el mismo nombre. Sin embargo, las autoras mencionan un cargo que este autor no identifica: el de *Functionality Testers*. Estos se encargan de comprobar que la copia traducida del videojuego sea *jugable*. Es decir, su función es la de identificar todos aquellos errores que se hayan podido generar en la versión traducida del videojuego fruto de la integración de los archivos traducidos y que no estuvieran presentes en el videojuego original. En ningún caso se encargan de identificar errores en la traducción, esa tarea recae sobre los *Linguistic Testers*. Por último, el cargo de *Engineer* que incluyen las autoras se encargaría de corregir errores de última hora identificados por los *Testers*.

Como se puede apreciar, al igual que sucede en otras industrias como la del doblaje, aquí también el texto es manipulado por diversos agentes antes de alcanzar una versión definitiva. De este modo, no solo son los traductores aquellos que ejercen su autoridad o tienen poder sobre el texto, sino que también los *testers*, los artistas, los directores de doblaje o incluso los ingenieros encargados de reinsertar el texto en el videojuego pueden ejercer su influencia y provocar cambios en el texto si lo ven conveniente.<sup>23</sup> Por este motivo, la presencia de errores en la traducción de la versión publicada de un videojuego no puede atribuirse única y exclusivamente al traductor o equipo de traductores, dado que estos no son más que un eslabón que forma parte de una compleja cadena de agentes que manipulan un mismo producto. De este modo, el estudio

---

<sup>23</sup> Es cierto que, en el caso de los *testers*, estos pueden no tener siempre acceso a la modificación del texto de un videojuego de forma directa, pero sí que pueden motivar cambios sobre el mismo. Por este motivo, consideramos que también son agentes del proceso de traducción de un videojuego y creemos que dicha consideración es factible si entendemos el concepto de *agente* tal y como lo hace Buzelin: «It designates an entity endowed with agency, which is the ability to exert power in an intentional way» (2011, pág. 6).

del error de traducción en un producto como un videojuego cobra un carácter multidimensional.

Todos estos puestos de trabajo que acabamos de describir pueden ser llevados a cabo por trabajadores de la propia empresa que desarrolla el videojuego o, por el contrario, puede que esta opte por subcontratar los servicios de otra empresa externa entre cuyas funciones se encuentren todas o parte de estas labores. Esta forma de concebir la industria da lugar a dos modelos de localización, como describen O'Hagan y Mangiron (2013, págs. 118-121): el *outsourcing model* y el *in-house model*, que analizaremos a continuación.

#### 1.4.2. Subcontratación o plantilla interna: *Outsourcing frente In-house*

De acuerdo con lo expuesto por O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 116), la localización de un videojuego se puede clasificar atendiendo a dos criterios principales: el primer criterio sería el de quién realiza la localización, mientras que el segundo criterio sería si la versión traducida del videojuego se lanza al mercado al mismo tiempo que la versión de origen o con posterioridad a esta.

Empezando por el primer tipo de clasificación, como avanzábamos en el punto anterior, existen dos grandes modelos que describen la forma de gestionar la localización de un videojuego teniendo en cuenta si quien realiza este proceso es una empresa externa o se trata de la propia empresa desarrolladora del producto. En el primer caso hablamos de un modelo de *outsourcing*, es decir, una subcontratación de servicios, mientras que el segundo caso se trataría de un modelo *in-house*, a saber, la misma compañía que desarrolla el videojuego se hace cargo de su localización.

El modelo de *outsourcing* es, según O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 118), el más utilizado en la industria del videojuego y es el preferido por empresas estadounidenses y europeas. Según estas mismas autoras (2013, pág. 118), este modelo es más costoso que el modelo *in-house*, puesto que contratar a una empresa externa para que se encargue de todo el proceso de localización genera más gastos.

O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 118) afirman que, en este modelo, la empresa a cargo de la localización se encarga de contratar a los traductores y también suele llevar a cabo la integración de los textos en el propio videojuego. En el caso de que el videojuego con el que se trabaje requiera ser sometido a un proceso de doblaje, también es esta empresa la que se encargará de organizar las grabaciones. En algunos casos, esta misma

compañía también puede encargarse del control de calidad del producto, aunque, en caso de no hacerlo, es habitual que otra empresa adicional especializada se encargue de ello.

O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 119) comentan que, normalmente, en este modelo de localización subcontratada, los traductores no tienen acceso al videojuego que están traduciendo y esto puede comprometer su labor y generar errores en la traducción, puesto que se enfrentan a una ardua labor de traducción sin contexto, también conocida como *blind localization* por autores como Dietz (2006, pág. 132). Sin embargo, estas autoras (2013, pág. 120) también reconocen que cada vez son más las desarrolladoras de videojuegos que envían una copia del videojuego que se va a traducir a la empresa que se encarga de su localización para evitar errores en la traducción derivados de la falta de contexto.

Por otro lado, existe el modelo *in-house* que, según O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 121), representa la opción favorita para la mayor parte de las desarrolladoras de videojuegos japonesas que también hacen la labor de editoras y publican sus videojuegos (como Square Enix). De acuerdo con lo expuesto por las autoras (2013, pág. 121), en este modelo, la empresa desarrolladora es también la responsable de la localización de sus videojuegos y se encarga de coordinar el proceso de localización de principio a fin. Para llevar a cabo tal labor, estas compañías suelen tener un departamento exclusivamente dedicado a traducir videojuegos y también pueden contar con una cartera de traductores autónomos con los que trabajan habitualmente.

O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 121) aseveran que una de las ventajas de este modelo *in-house* es que el equipo de traducción tiene acceso a un kit de localización y puede jugar al videojuego, sin importar que esté acabado o no, para suplir la falta de contexto propia de su labor. Normalmente, estos traductores dedican los primeros días a familiarizarse con el videojuego con el que van a trabajar posteriormente jugando con él. Como afirman las autoras, si bien dedicarle tiempo a jugar al videojuego puede extender el proceso de localización, también hay que tener en cuenta que esto puede repercutir positivamente en la calidad del producto final: «As a result, they generally make fewer translation errors due to a lack of contextual information and thus the quality assurance process is faster and smoother» (2013, pág. 121). Por supuesto, todo esto solo es posible si el videojuego no está planeado para lanzarse de forma simultánea y, a continuación, explicaremos el porqué.

### 1.4.3. Lanzamiento simultáneo o posterior: *Sim-ship* frente a *post-gold*

Recordando brevemente lo anteriormente expuesto, según O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 116) la localización de un videojuego puede clasificarse a partir de dos criterios principales: el primer criterio sería el de quién realiza la localización, criterio que acabamos de ver, mientras que el segundo criterio sería si la versión traducida del videojuego se lanza al mercado al mismo tiempo que la versión de origen o con posterioridad a esta, criterio al que dedicamos el presente punto.

En el caso de que la fecha de lanzamiento de un videojuego coincida en varios de sus mercados o que esta presente apenas unos días de diferencia, estaremos hablando de un modelo de localización *sim-ship*. Este término compuesto está formado por las palabras *simultaneous* (simultáneo) y *shipment* (envío). O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 116) afirman que este modelo de localización se lleva a cabo cuando el videojuego que se está traduciendo todavía se encuentra en su fase de desarrollo.

Entre las razones que motivan la elección de este modelo de localización, O'Hagan y Mangiron (2013, págs. 116-117), citando a Chandler (2005, págs. 46-47), destacan la corta vida de los videojuegos en las estanterías y un intento por frenar que los usuarios compren videojuegos importados de otro país o que se descarguen copias ilegales. Chandler y Deming (2012, pág. 46) también consideran que este modelo de localización incrementa notablemente las ventas del producto. Por su parte, O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 116) añaden que el *sim-ship* también se suele emplear cuando los videojuegos son productos *transmedia*, como, por ejemplo, sucede con aquellos videojuegos basados en películas de éxito que han de lanzarse al mercado casi al unísono con la fecha de estreno de la película en la que se basan. Bernal añade una ventaja adicional al hablar de las interacciones entre comunidades internacionales de jugadores y su repercusión sobre las ventas del producto: «[...] the unconstrained communication between them creates a spontaneous viral campaign that maximises official marketing. Of course, the *sim-ship* release of the game is a *sine qua non* for this to happen» (2015, pág. 203).

Según O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 117) el modelo de localización *sim-ship* goza de popularidad tanto en Europa como en Estados Unidos, mientras que en Japón se ha empezado a aplicar hace relativamente poco tiempo. Como comentan las autoras (2013, pág. 117), este modelo cuenta con grandes ventajas, pues, por ejemplo, al encontrarse el videojuego todavía en su fase de desarrollo, los traductores pueden sugerir cambios en

los diseños de las interfaces u otros elementos del producto para que estos sean modificados y faciliten la inserción del texto traducido evitando futuras complicaciones. Esto evitará tener que adaptar el videojuego con posterioridad, técnica que se conoce como *retrofitting* y que consume mucho más tiempo, dinero y recursos (Chandler y Deming, 2012, pág. 8). Sin embargo, el modelo *sim-ship* tampoco está exento de inconvenientes. O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 117) ponen como ejemplo la gran complejidad que supone llevar a cabo un control de una traducción sobre un texto segmentado e incompleto del cual, además, puede que se acaben traduciendo segmentos que finalmente serán descartados o no se implementarán en la versión final por algún motivo.

Por otra parte, contamos con otro modelo opuesto al *sim-ship* y que recibe el nombre de *post-gold*. En este modelo de localización, el lanzamiento de las versiones localizadas del videojuego tiene lugar con fecha posterior al lanzamiento de la versión de origen. La palabra *gold* en este término hace referencia a *gold master*, que es el nombre que recibe la compilación definitiva de un videojuego que se utilizará para publicar el mismo (Chandler y Deming, 2012, pág. 344).

Como bien apuntan O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 117), la principal desventaja de este modelo radica en que los jugadores que no pertenecen al país de origen han de esperar un periodo de tiempo considerable para poder disfrutar de la obra. Dicho periodo puede consistir en unos pocos meses o incluso alargarse varios años. Sin embargo, las autoras (2013, pág. 117) reconocen que esto también supone una ventaja para los traductores, pues, en el caso de trabajar en plantilla, cuentan con una versión finalizada del producto con la que poder familiarizarse antes de empezar a traducir.

En el siguiente punto veremos el que para nosotros constituiría el tercer criterio para clasificar la localización de un videojuego, que sería el de su nivel de localización. Los autores que hemos citado hasta ahora no suelen incluir este punto como un criterio más para clasificar la localización de un videojuego, pero creemos que, en definitiva, este también lo puede ser dado que constituye un parámetro adicional que permite clasificar la localización de un videojuego.

#### *1.4.4. Niveles de localización*

Por *niveles de localización* nos referimos, *grosso modo*, al grado de contenido traducido con el que contará un videojuego en sus versiones meta. Microsoft define los niveles de

localización como «The amount of translation and customization necessary to create different language editions. The levels, which are determined by balancing risk and return, range from translating nothing to shipping a completely translated product with customized features» (2015, en línea). Por otro lado, en el caso específico de los videojuegos, la definición sería más o menos idéntica. En palabras de Chandler y Deming: «The level of localization refers to how much of the game is localized and how much is left in the source language» (2012, pág. 51).

O'Hagan y Mangiron afirman que estos niveles de localización vienen determinados por distintas estrategias de mercadotecnia, así como por el tamaño de los mercados: «[...] the bigger the market, the more chance of full localization» (2013, pág. 141). Al fin y al cabo, estamos hablando de una industria más, y el dinero es el que decide; si sale rentable se lleva a cabo y si no, se descarta. De acuerdo con lo expuesto por Chandler y Deming (2012, pág. 47), para determinar la probabilidad de obtener ganancias con un proyecto de localización, la empresa que se encarga de publicar el videojuego en cuestión crea un *profit and loss statement*. En este documento en forma de hoja de cálculo se miden las posibles ganancias y pérdidas de un supuesto videojuego traducido comparando todos los gastos necesarios para lanzar dicho producto con las ventas que se espera que este tenga. Este documento ayudará a tomar la decisión de localizar o no un videojuego y, en caso de que se opte por hacerlo, ayudará a decidir su nivel de localización. En definitiva, y como ya hemos dicho previamente, el dinero es el factor primordial para tomar esta decisión. Chandler y Deming lo resumen a la perfección de la siguiente forma: «Ultimately, the level of localization depends on how much the publisher wants to invest» (2012, pág. 51).

La clasificación habitual que se utiliza para representar los niveles de localización es la que plasman Chandler y Deming de la siguiente forma (2012, pág. 51):

- **Sin localización (*no localization*):** el videojuego y su caja no cuentan con contenido traducido. La versión de origen se distribuye tal cual en territorio internacional con el mismo contenido que en su lugar de origen.
- **Localización de la caja y el manual (*box and docs*):** el contenido del videojuego no se traduce, pero sí el texto presente en su caja y manual de instrucciones.

- **Localización parcial (*partial localization*):** el contenido del videojuego se traduce, pero no por completo. Normalmente se traducen los subtítulos y el texto en pantalla, pero no se doblan las voces de los personajes.
- **Localización total (*full localization*):** todo el contenido del videojuego es traducido, incluidas las voces de los personajes, que son dobladas al idioma meta.

Una vez vistos estos niveles, parece lícito pensar que cuanto más completo sea el nivel de localización y, por tanto, más contenido de un videojuego se someta a traducción, podría ser mayor la probabilidad de que se cometan errores en la traducción y también podría aumentar la diversidad de dichos errores. Por ejemplo, en una localización parcial en la que no se someta el videojuego a un proceso de doblaje, difícilmente vamos a encontrar errores en la traducción tales como problemas de ajuste o ausencia de sincronización labial. De este modo, cuanto mayor sea el nivel de localización marcado como objetivo, mayor podría ser el riesgo asumido, no solo económicamente como hemos visto antes, sino también en cuanto a errores en la traducción se refiere. No obstante, la casuística puede ser elevada y, por tanto, no es posible establecer una relación directa a nivel cuantitativo entre errores en la traducción y niveles de localización; por este motivo hablamos de *riesgos*.

El surgimiento de estos niveles de localización hay que entenderlo, como apunta Bernal, desde una perspectiva cronológica: «Basic documentation translation had evolved into partial localisation by the end of the 1990s. The following decade saw an expansion into full localisation for the most profitable languages» (2015, pág. 187). Sin embargo, esto tampoco quiere decir que se haya descartado el uso de unos niveles de localización en pro de la aparición de otros nuevos. Como ya hemos visto, en función del grado de rentabilidad del proyecto, o del riesgo que quiera asumir el distribuidor, se seguirá optando por un nivel de localización más ambicioso u otro más parco.

Bernal (2015, págs. 188-189) se hace eco de la aparición de un nuevo nivel de localización conocido como *deep localization* o *enhanced localization*, y lo define de la siguiente forma: «This new level aims to provide an additional creative service, based on a comprehensive cultural understanding focusing on the players' experience in their chosen language and country of origin» (2015, pág. 188). En este nivel de localización, Bernal (2015, pág. 189) habla de cambios más allá de la traducción de los textos del

videojuego y, citando una presentación de la Game Localization Round Table de McKearney (2007), menciona, por ejemplo, la adición de personajes con nuevas etnias, nuevos peinados, nuevos trajes, etc. en un videojuego localizado, o la implementación de variaciones técnicas en el videojuego, como sería la modificación de su nivel de dificultad dependiendo de la región donde se publique el producto.<sup>24</sup>

#### 1.4.5. El kit de localización

El kit de localización cumple una función primordial a la hora de subcontratar la localización de un videojuego a otra compañía o en el caso de que los traductores no trabajen en plantilla: «In order to compensate for a lack of access to the original game and to reduce the number of translation errors, developers and publishers usually provide localization vendors with a localization kit» (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 119).

Chandler y Deming (2012, pág. 277) hablan de la existencia de tres tipos de kits en los que se incluyen los archivos necesarios para trabajar con un videojuego: *full closing kit*, *localization kit* y *translation kit*.

El primero de ellos, el *full closing kit*, contiene todos los archivos necesarios para poder compilar un videojuego tras haber hecho cualquier tipo de cambio sobre su código fuente y todo ello sin necesidad de contar con el equipo de desarrollo que ha trabajado originalmente en dicho producto. Según Chandler y Deming (2012, pág. 278), normalmente no se trabaja con estos kits en localización de videojuegos, principalmente porque las compañías son muy recelosas de la privacidad de su código.

El segundo kit, el *localization kit*, queda definido por Chandler y Deming de la siguiente manera: «A localization kit is a subset of the full closing kit and contains only the assets that are necessary to create a localized version of the game» (2012, pág. 278). Este sí es el modelo de kit que utilizaría una empresa que se encarga de localizar un videojuego. Este kit permite integrar los elementos traducidos en el videojuego sin alterar su código fuente. Si el código fuente requiere cambios para ajustar la traducción, estos no se podrán hacer con este kit (Chandler y Deming, 2012, pág. 278).

---

<sup>24</sup> Aclaramos que el hecho de modificar el nivel de dificultad de un videojuego cuando este se publica en otra región no es ninguna novedad de este nuevo nivel de localización llamado *deep localization*. Para ver una lista más o menos exhaustiva de videojuegos con estos cambios y comprobar que se llevan haciendo desde tiempos de la Nintendo Entertainment System, véase:

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki/Main/DifficultyByRegion>



Por último, el tercer kit (*translation kit*) consiste en un subconjunto del kit de localización que únicamente contiene los elementos del videojuego susceptibles de ser traducidos. No contiene todo el resto de archivos que permiten compilar el videojuego. Este kit es el que se envía a traductores externos para que trabajen a partir de él (Chandler y Deming, 2012, pág. 278).

Respecto al contenido de estos kits de localización, Chandler y Deming afirman que estos están compuestos por diversos ítems, entre los que se incluyen recursos (*assets*), documentación, herramientas y código (2012, págs. 279-294):

- Dentro de los **recursos** podemos encontrar los recursos de texto (*text assets*), los recursos de doblaje (*voiceover assets*), los recursos artísticos (*art assets*) y las escenas cinematográficas (*cinematics*). También aquí contaríamos con la caja y documentos (*box and docs*) que acompañan al videojuego.
- Chandler y Deming asimismo recomiendan incluir **documentación** sobre el videojuego en el kit de localización. Esto se hace mediante archivos que describan el diseño del videojuego (funcionamiento, controles, personajes, historia, etc.), diagramas de flujo para las interfaces de usuario, trucos para facilitar la compleción de la partida en el menor tiempo posible, guías que describan al detalle los niveles de los que se compone el videojuego y planes de *testing* en los que se incluyan todas las funcionalidades del videojuego que han de someterse a control de calidad. Por otro lado, también aconsejan la inclusión de documentación técnica para el uso de las herramientas que acompañan al kit de localización, así como documentación adicional con información general sobre el producto, como, por ejemplo, la versión del videojuego incluida en el kit, datos de contacto para los desarrolladores, errores conocidos presentes en la versión actual, etc.
- Las **herramientas** serían las aplicaciones informáticas que son necesarias para trabajar en la localización de un determinado videojuego, como, por ejemplo, *plug-ins*, editores de texto y, en definitiva, cualquier programa creado *ad hoc* para trabajar con los archivos que componen el videojuego.

- El **código** fuente incluido en el kit de localización será parcial, pues no es necesario contar con todo el código fuente para generar una versión localizada de un videojuego, como ya hemos visto previamente.

Sin embargo, según Bernal, antiguamente las empresas no proporcionaban tanta información como lo hacen actualmente: «In the past, the only source material with which the translator was provided was a document with a text that needed to be translated, because it was understood that all, or most, of the information required was included in the written word» (2015, pág. 190). Por su parte, O'Hagan y Mangiron afirman que todavía hoy hay empresas que actúan de esta manera y recuerdan que no debemos olvidar la posibilidad de que un kit de localización poco detallado repercuta negativamente sobre la calidad del producto final:

[...] smaller and less experienced developers often do not provide much information about the game and simply submit the script and a series of Excel files with text strings and without any contextual information. This makes the translator's task extremely difficult and is likely to lead to a high number of errors in localized versions, especially when different translators are assigned to different parts of a game, do not have access to the other files, and cannot consult with one another (2013, pág. 120).

Finalmente, debemos añadir que el kit de localización aquí descrito es una descripción de lo que idealmente debería constituir, pues en última instancia el formato y el contenido variará en función de las decisiones que tome la empresa desarrolladora del videojuego. O'Hagan y Mangiron lo expresan del siguiente modo: «In reality, the amount and quality of information that developers may pass on to the localization vendor varies, depending on their experience and awareness of the localization process» (2013, pág. 119). Es decir, el contenido del kit de localización dependerá del grado de implicación que la empresa desarrolladora del videojuego tenga respecto a la localización de su producto.

#### *1.4.6. Herramientas empleadas*

Según Bernal (2015, pág. 203), fue alrededor de 1990 cuando algunas de las empresas dedicadas a la localización de videojuegos empezaron a darse cuenta de que para llevar a cabo su propio trabajo podían utilizar herramientas que ya se manejaban en otros sectores

similares, como el de la traducción científico-técnica. El autor (2015, pág. 204) afirma que las herramientas de traducción asistida,<sup>25</sup> junto con las herramientas de gestión, son las más utilizadas en el sector de la localización de videojuegos.

Debemos tener presente que no existe una única herramienta para todo, sino que contamos con aplicaciones de distintos tipos debido a los múltiples agentes implicados en el proceso de localización: «There is obviously no single tool to deal with every stage and professional aspect of the multifaceted game localisation process, but there are several applications [...] that, when adequately combined, can alleviate most tasks» (Bernal, 2015, pág. 204).

Las autoras Chandler y Deming (2012, pág. 186) identifican estos cuatro tipos de herramientas en el sector: herramientas privadas (*proprietary tools*), herramientas de traducción (*translation tools*), herramientas del motor (*engine tools*) y herramientas para la gestión de la localización de videojuegos (*game localization management tools*). Bernal (2015, pág. 204) ha revisado posteriormente este listado de herramientas y ha añadido las herramientas de informe de *bugs* (*bug reporting tools*) a las herramientas aquí mencionadas.

Las primeras de ellas, las herramientas privadas, son programas informáticos creados por las mismas empresas desarrolladoras de videojuegos para trabajar con sus propios productos cómodamente. Estas herramientas, puesto que han sido creadas *ad hoc* para un videojuego o serie de videojuego concretos, se ajustan perfectamente a las necesidades y problemas que planteen dichos productos. Sin embargo, no todo en ellas son ventajas, puesto que estas herramientas solo suelen servir para el motor de un videojuego concreto y requieren de la dedicación completa de un programador o equipo de programadores para su creación y posterior desarrollo, con todos los costes y pérdida de tiempo que derivan de ello (Chandler y Deming, 2012, págs. 186-187). Como comenta Bernal (2015, pág. 207), en la actualidad se dispone de pocos datos públicos sobre este tipo de herramientas, puesto que las empresas desarrolladoras no suelen ofrecer información alguna sobre estos programas, con el fin de mantener un elevado nivel de secretismo que les confiera cierta ventaja frente a sus competidores.

En segundo lugar, las herramientas de traducción serían las famosas herramientas TAO como, por ejemplo, aquellas que cuentan con memorias de traducción en las que se

---

<sup>25</sup> Respecto al uso de herramientas de traducción asistida, Granell (2006) ha llevado a cabo un estudio sobre su adopción entre los traductores *freelance* del Reino Unido.

almacenan los segmentos traducidos para poder ser reutilizados en caso de que un determinado segmento se repita. Hoy en día, estas herramientas son auténticas *suites* ofimáticas que disponen de diversas utilidades para agilizar la gestión de archivos o terminología, entre otras muchas funciones adicionales. Por mencionar algunas, SDL Trados o MemoQ serían herramientas de este tipo. También existen otras enfocadas específicamente a la localización de software que serían, por ejemplo, SDL Passolo o Alchemy Catalyst (Chandler y Deming, 2012, pág. 188).

Las herramientas del motor son programas que hacen de enlace entre el motor del programa que se está desarrollando, o el videojuego en este caso, y el programa que permite editar los archivos de este videojuego. A esta tecnología se la conoce bajo el nombre de *middleware*. Bernal define dicho concepto del siguiente modo: «Middleware is the label given to computer software that develops or enhances features in other software applications and operating system» (2015, pág. 208). Gracias a estas herramientas se puede conseguir, por ejemplo, que el programa con el que se está traduciendo el texto muestre dicho texto en directo en el videojuego (Chandler y Deming, 2012, pág. 190).

Por otro lado, las herramientas para la gestión de la localización de videojuegos son aquellas que hacen más cómoda la organización y manipulación de los archivos que componen un proyecto y que también permiten llevar un seguimiento pormenorizado de los avances en su desarrollo (conocido como control de versiones). XLOC es una de ellas. Aunque pueda parecer trivial a simple vista, una incorrecta organización y gestión de los archivos puede ocasionar una pérdida considerable de tiempo y de dinero. Pensemos que, en el caso de trabajar con cinco idiomas, por poner un ejemplo, todos los archivos que componen el videojuego y que necesiten traducción estarán quintuplicados (Chandler y Deming, 2012, págs. 192-193).

En último lugar, y como ya hemos comentado anteriormente, Bernal (2015, pág. 206) identifica un nuevo grupo de herramientas distinto de los previamente expuestos. Se trata de las herramientas de informe de *bugs* (*bug reporting tools*), que sirven para realizar un seguimiento de los errores encontrados en un producto. El autor ofrece algunos ejemplos de herramientas para esta categoría, como *Mantis*, *Test Track Pro*, *DevTrack*, *BugZilla* y *Bugtracker*. Entre sus ventajas, Bernal (2015, pág. 206) menciona la estabilidad de sus bases de datos, el fechado automático de cada nuevo error introducido, o los datos estadísticos que ofrecen estas herramientas, entre otras. Por otro lado, respecto

a las desventajas de este tipo de herramientas, señala, por ejemplo, la no compatibilidad directa con los motores de los videojuegos, la necesidad de realizar una formación previa al uso de la herramienta (con una curva de aprendizaje elevada) o el tiempo necesario para utilizarlas, sobre todo si se comparan con otras herramientas de edición de otras industrias.

Al igual que sucedía con los kits de localización, estas herramientas que hemos enumerado también juegan un papel fundamental a la hora de evitar que se produzcan errores en la traducción de un videojuego o que la propia traducción produzca errores en el mismo videojuego:

Finally, basic human errors can be reduced or eliminated when using automated tools. Instead of working with actual source data and potentially (and unintentionally) deleting valuable information, users focus specifically on the strings and their translations, which are then plugged back into the source material. Many tools have checks against the source data, ensuring that variables match, or that unsupported characters don't get included in the translation (Chandler y Deming, 2012, pág. 196).

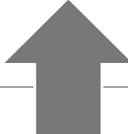
Sin embargo, estas herramientas también son, en muchas ocasiones, un arma de doble filo, pues fuerzan la manipulación del texto de forma descontextualizada, hecho que puede acabar provocando otros errores adicionales en la traducción.

Respecto al futuro de este tipo de herramientas, autores como Bernal (2015, pág. 209) creen que antes de mediados de siglo contaremos con una única herramienta que sea capaz de combinar las funciones de todas las que hasta ahora hemos mencionado y que podrá funcionar con cualquier tipo de videojuego. A este respecto, el autor llega incluso a realizar la siguiente afirmación: «Another important feature is that it will have [...] to be adaptable to different projects, irrespective of particular game developing companies» (2015, pág. 209). En este punto nos quisiéramos distanciar de la opinión de este autor puesto que pensamos que, si bien esto sería lo ideal, creemos que difícilmente puede llevarse a cabo, dada la fragmentación actual de la industria del videojuego. Lo que queremos decir es que la posibilidad de crear una herramienta como la que describe Bernal depende exclusivamente del camino que siga la propia industria del videojuego. Actualmente, parece imposible que exista una herramienta de este tipo porque cada empresa desarrolladora de videojuegos crea sus propios motores y su código no es accesible al público. De este modo, se podría argumentar que resulta imposible que exista

una herramienta capaz de interpretar el código y los distintos formatos de archivos con los que trabajan todas estas empresas. Para que una herramienta así pudiera existir, en primer lugar son estas mismas empresas las que tendrían que establecer formatos comunes o estándares para cada tipo de archivo, pero esto seguramente nunca vaya a suceder porque tal acción mermaría la competitividad y creatividad en esta industria considerablemente.<sup>26</sup>

#### 1.4.7. Riesgos e industria

Una vez que hemos analizado en los puntos anteriores las distintas formas de operar que se dan en la industria de la localización de videojuegos, con el objeto de vincular toda esta información con los errores de traducción, transformaremos dichos puntos en parámetros que contribuyen a aumentar o disminuir el riesgo de que aparezcan errores en la traducción de la versión final de un videojuego que se ha sometido a un proceso de localización. Para ello, hemos elaborado la siguiente tabla en la que hemos introducido dichos parámetros:

 Mayor riesgo	Menor riesgo 
Traductores subcontratados ( <i>outsourcing</i> )	Traductores en plantilla ( <i>inhouse</i> )
Ausencia de <i>testers</i>	Presencia de <i>testers</i>
Lanzamiento simultáneo ( <i>sim-ship</i> )	Lanzamiento posterior ( <i>post-gold</i> )
Localización total	Localización parcial
Kit de localización con poca información	Kit de localización con mucha información
Carencia de herramientas específicas para gestionar el texto e integrarlo	Disponibilidad de herramientas específicas para gestionar el texto e integrarlo

**Tabla 1.** Factores de riesgo y errores en la traducción.  
Elaboración propia.

Como podemos observar en la **Tabla 1**, en nuestra hipótesis consideramos que hay formas de operar en la industria de la localización de videojuegos que aumentan el

<sup>26</sup> Si bien existen motores públicos multiplataforma, como *Unity*, en los que sí sería posible llevar a cabo una idea como la que comenta Bernal, estos no son usados generalmente por las grandes empresas desarrolladoras de videojuegos, sino más bien por aquellas que están empezando o que no cuentan con los recursos necesarios para desarrollar su propio motor. Como ya hemos dicho, las empresas más importantes del sector desarrollan sus propios motores y no son de acceso público.

riesgo de que aparezcan errores en la traducción de la versión final de un producto y que, por el contrario, también hay otras formas de trabajar que contribuyen a disminuir dicho riesgo. Pese a que la tabla que hemos diseñado para presentar nuestra forma de entender estos riesgos se compone de dos columnas, en ningún caso debemos interpretarlo como un fenómeno bipolar, sino que más bien se trata de una cuestión gradual de mayor a menor riesgo o viceversa.

En primer lugar, observamos que trabajar con traductores subcontratados que no se encuentran en plantilla conlleva más riesgos puesto que, como ya hemos visto, estos no suelen tener acceso al producto que están traduciendo y, por tanto, la contextualización de los segmentos con los que trabajan dependerá casi exclusivamente de la información aportada por el kit de localización. Por este motivo, un kit de localización con poca información supone también un factor de riesgo añadido, como reflejamos en la citada tabla. Por otro lado, si los traductores trabajan en plantilla, el riesgo será menor, puesto que estos suelen tener acceso al videojuego que traducen y también pueden plantear sus problemas al equipo de desarrollo, para realizar las modificaciones que se consideren oportunas y mejorar la calidad del producto final.

Otro parámetro que puede influir en la posibilidad de que aparezcan errores en el producto final es la presencia o no de un equipo de *testers* en el proceso de localización. Como ya hemos visto, es necesario que se revise la traducción una vez esta ha sido insertada en el videojuego, para comprobar que la falta de contexto a la hora de traducir no haya causado estragos. En muchas ocasiones, el equipo de *testers* es el que primero tiene la ocasión de ver el texto que se ha traducido dentro del videojuego, así que de ellos dependerá la detección y corrección de los errores hallados en la traducción. Por este motivo, consideramos que no contar con un equipo de *testing* supone un factor de riesgo añadido.

La opción de traducir un videojuego de forma paralela a su proceso de desarrollo para conseguir un lanzamiento simultáneo en distintas regiones, conocida como *sim-ship*, también plantea una serie de riesgos que hay que asumir. Cuando el videojuego se está desarrollando a la vez que se traduce, este se encuentra sujeto a cambios de forma constante, lo cual dota de una gran inestabilidad al texto de origen<sup>27</sup> Una mala

---

<sup>27</sup> Para reforzar nuestra argumentación en torno a la inclusión de la localización de videojuegos en la TAV, podría trazarse aquí un paralelismo con los llamados *guiones de pre y postproducción* utilizados en la traducción de películas y series. Estos guiones de preproducción no suelen incluir cambios que se pueden encontrar en versiones posteriores. Baños (2009, pág. 24) introduce esta problemática del siguiente modo: «Durante el rodaje de una determinada serie o película, el guión suele sufrir cambios sustanciales debido a

coordinación puede ocasionar que en el producto final aparezcan segmentos traducidos que no deberían estar ahí porque se habían descartado o también puede suceder que haya otros segmentos directamente sin traducir, porque se han modificado en la versión de origen del texto y no se han notificado los cambios a los traductores. Por el contrario, realizar el lanzamiento de un videojuego localizado de forma posterior al lanzamiento del videojuego en su versión de origen tiene sus ventajas a la hora de reducir estos riesgos. Por un lado, el texto de origen es estable, puesto que ya no puede sufrir ningún cambio.<sup>28</sup> Además, los traductores cuentan con una versión del videojuego finalizada, con la que pueden jugar para familiarizarse y mitigar las consecuencias de la descontextualización propia de la localización de videojuegos.

El nivel de localización que se establezca para un videojuego es, sin duda, otro de los parámetros que más riesgo conllevan. Cuanto más contenido se traduzca, más posibilidades habrá de que se comentan errores en la traducción. Además, la diversidad de dichos errores también aumentará si no solo se traducen los textos, como puede ocurrir en el caso de una localización parcial, sino que además se somete el videojuego a un proceso de doblaje, como sucede en una localización total.

Finalmente, el uso o no de herramientas específicas también puede disminuir o aumentar el riesgo de que aparezcan errores en la traducción de la versión final del producto. En este sentido no nos referimos únicamente a herramientas de traducción asistida, sino que también aludimos a aquellas herramientas empleadas para realizar informes de errores por parte de los *testers*, herramientas empleadas para gestionar y mantener un control de cambios de los archivos que componen un videojuego u otras herramientas empleadas para insertar textos y otros elementos modificados en el videojuego, como aquellos que contienen audio o gráficos que han sido alterados para su traducción.

En el siguiente apartado, veremos los distintos elementos que componen un videojuego y que pueden ser traducidos. Precisamente es la diversidad de estos la que

---

las modificaciones que puede introducir tanto el director como los propios actores. Así, si el director lo considera oportuno, se podrían eliminar algunas escenas o incluso incluir otras. Estos cambios, que no aparecen en el guión de preproducción, sí se incluirían en un guión de postproducción, reescrito a partir del primero y que, en una situación ideal, debería ser parte del material de trabajo del traductor».

<sup>28</sup> No obstante, en los videojuegos procedentes de Japón, si la traducción al inglés y FIGS se realiza de forma paralela usando el inglés como idioma puente, es de esperar que el texto inglés sufra modificaciones de mayor o menor calado hasta dar por concluido el proceso. También en este caso el texto sería inestable.

justifica la necesidad de utilizar herramientas como las que acabamos de mencionar en este punto.

## 1.5. Elementos de un videojuego sujetos a traducción

Los elementos de los que se compone un videojuego y que son susceptibles de ser traducidos pueden agruparse en cinco grandes grupos: cadenas de texto, texto incrustado en gráficos, archivos de audio, escenas cinematográficas y otros. A continuación, veremos en detalle cada uno de estos grupos. Esto nos servirá para conocer la naturaleza de los distintos elementos de un videojuego que son susceptibles de contener algún tipo de error de traducción.

### 1.5.1. Cadenas de texto

Normalmente, las cadenas de texto representan la mayor parte del contenido que ha de ser traducido en un videojuego (Chandler y Deming, 2012, pág. 144). En esta categoría se incluye todo el texto que construye los diálogos de los NPC y las distintas interfaces que componen el videojuego. Suele ser texto sin formato que se almacena en archivos externos para facilitar su manipulación sin tener que lidiar con el código fuente, aunque puede incluir etiquetas u otros códigos de control que hagan el texto más dinámico mediante algún efecto adicional (como, por ejemplo, manipular el color, el tamaño o la velocidad del texto). En el caso del texto que aparece en interfaces, solemos encontrar casos de limitación de caracteres si el elemento de la interfaz que contiene el texto no se adapta automáticamente a la longitud de la cadena de texto. No obstante, pensamos que sería más preciso y acertado referirnos a esta limitación de caracteres como *limitación de píxeles*, dado que prácticamente todas las fuentes empleadas (exceptuando las de aquellos idiomas que utilizan ideogramas, como el japonés o el chino) son de ancho variable. Por poner un ejemplo, en *Times New Roman* no ocupa el mismo número de píxeles la letra *i* (minúscula) que la letra *M* (mayúscula). Podemos observar esto de una forma gráfica si contabilizamos el número de caracteres *a* que nos caben en un espacio determinado y lo comparamos con otra letra que ocupe menos espacio, como una *j*:

aaaaa (5 caracteres)

jjjjjjj (8 caracteres)

Díaz Cintas y Remael (2007, pág. 85) ya han propuesto que se investigue la aplicación de la medición en píxeles en vez de en caracteres a la hora de limitar los subtítulos. Sin embargo, esta idea todavía no parece tener haber tenido mucha acogida en la subtitulación de películas y series. En cambio, O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 131) confirman que en la industria del videojuego sí se miden píxeles y no caracteres: «The maximum length of text used in games is usually calculated according to the number of pixels, and not characters, because it allows for a more precise calculation of available space». El cálculo es más preciso debido al uso de fuentes de ancho variable, como acabamos de explicar.

### *1.5.2. Texto incrustado en gráficos*

El texto incrustado en gráficos es aquel texto que forma parte de un elemento gráfico o textura y que no está representado como una cadena de texto en ningún archivo de texto del videojuego. Puede aparecer en diversos lugares en un videojuego, como, por ejemplo, en un menú, formando parte del escenario o en algún otro elemento decorativo del videojuego o sus personajes. Un caso muy común sería el del texto presente en un póster pegado a una pared con un eslogan. La traducción de estos elementos muchas veces no se lleva a cabo ni siquiera cuando hablamos de un caso de localización total. Esto puede suceder por múltiples motivos, como, por ejemplo, cuando no se considera necesario traducir elementos de este tipo porque su relevancia es trivial o cuando se opta por no traducirlos ya que no tendría mucho sentido verlos en un idioma meta cuando la acción tiene lugar en un país extranjero (Chandler y Deming, 2012, pág. 145). También existe una opción a medio camino entre la edición del gráfico y la no traducción, que se podría asimilar a lo que sucede con los insertos en la industria cinematográfica. Por ejemplo, en la **Imagen 1** podemos observar que en lugar de insertar en el gráfico la traducción del texto que aparece grabado en la pared, esta se ha subtulado.



**Imagen 1.** Captura de pantalla de *Resident Evil 6* (Capcom, 2012).

### 1.5.3. Archivos de audio

Por archivos de audio nos referimos a todo aquel texto que cuenta con voz pero que no forma parte de escena cinematográfica alguna. Recordemos que los archivos de audio solo se traducen en aquellos casos en los que se lleva a cabo una localización total del videojuego. Si esto tiene lugar, el proceso de doblaje de un videojuego cuenta con similitudes y divergencias con respecto al proceso de doblaje de una película o serie de televisión.

Una característica propia del doblaje de estos archivos de audio podría ser que el texto con el que trabaja suele estar más segmentado e incluso fragmentado que el del guión de una película. En ocasiones se doblan segmentos aparentemente inconexos entre sí pero que después en el videojuego aparecen de forma lógica y apropiada, a diferencia de lo que ocurre en el doblaje de otros productos audiovisuales, donde se doblan intervenciones de personajes completas.

Otra característica, que en este caso también puede estar presente en el doblaje para el cine, aunque es mucho más frecuente en la localización de videojuegos, es la falta de imagen. Como ya hemos visto previamente, en muchas ocasiones la localización de un videojuego empieza antes de que el producto esté finalizado y, como no puede ser de otra manera, esto también tiene repercusiones sobre el proceso de doblaje. Así lo reconoce Lopezosa, director de localización en Synthesis Iberia: «[...] ya sea por confidencialidad o porque no está lista, el 90 % de las grabaciones son sin imagen, nuestra única referencia

es el audio original y la información adicional que nos hayan podido facilitar» (2013, en línea).

Lopezosa también reconoce que el material entregado por la empresa desarrolladora del videojuego juega un papel fundamental sobre la calidad de la versión final del producto:

La clave reside en el material que recibamos por parte del cliente y en la calidad que quieren dar a su versión española. Cuando tenemos que grabar a ciegas, es decir, sin audio de referencia o con un audio generado por un sintetizador, es muy difícil aportar calidad. Si no nos dan un guión con un orden cronológico, con contexto de las frases o si no responden a nuestras preguntas solo nos podemos fiar de nuestra intuición (2013, en línea).

De entre los grandes problemas a los que se tiene que enfrentar una empresa para realizar el doblaje de un videojuego, Lopezosa (2013, en línea) también destaca, entre otros, los cambios de última hora en los tiempos de cada intervención llevados a cabo por la empresa desarrolladora del videojuego. Estos cambios desajustan la sincronización y no suele haber tiempo para ponerles remedio. Por otro lado, Lopezosa (2013, en línea) asegura que, en ocasiones, la empresa desarrolladora del videojuego decide ocuparse ella misma de la postproducción y, cuando esta añade los efectos de sonido, empeora la calidad del doblaje notablemente puesto que incluso puede suceder que se deje de entender lo que dicen los personajes. Finalmente, y al igual que ocurre con muchas películas, especialmente con las de animación, Lopezosa (2013, en línea) se queja de la intervención de los departamentos de *marketing* en la elección de los actores de doblaje que, a veces, se decantan por famosos que no tienen experiencia alguna en esta labor. Como parece evidente, todos estos factores pueden acabar haciendo mella en la calidad del producto.

A todos estos problemas hay que sumar, además, las características intrínsecas de cada uno de los tipos de grabaciones que podemos encontrar en un videojuego que, de no respetarse, acabarán provocando errores en la traducción.

O'Hagan y Mangiron (2013, págs. 135-136), citando a Sioli *et al.* (2007, pág. 19), distinguen entre cinco tipos distintos de grabaciones:

1. *Wild*. En este tipo de grabación no aparecen personajes en pantalla y el texto se puede grabar sin ningún tipo de restricción temporal.

2. *Time-constrained*. En este caso, sí existe una restricción temporal que ha de respetarse: la grabación debe durar exactamente lo mismo o menos que la interlocución original. Esta clase de grabación se suele utilizar cuando se narran eventos que transcurren en pantalla sin intervenciones de personajes.
3. *Sound-synch*. Este tipo de grabación debe ir sincronizada con el audio de origen. Aparecen personajes en pantalla y las intervenciones de estos deben ir sincronizadas. No se trata de una sincronización labial. Además, una intervención no puede exceder la duración de la respectiva versión de origen. Este tipo de grabación se utiliza para escenas en las que los personajes no aparecen en pantalla o aparecen con poco nivel de detalles y no se puede apreciar el movimiento de sus bocas.
4. *Lip-synch*. En este modelo de grabación los movimientos de los labios de los personajes se ven en pantalla con claridad y, por tanto, el texto leído debe ajustarse a dichos movimientos. Se trata del mismo *modus operandi* llevado a cabo en el doblaje de otros productos audiovisuales, como en las películas o series de televisión.<sup>29</sup>
5. *Stitches*. Este es, sin duda, el modelo de grabación que hace el doblaje de videojuegos diferente respecto a los doblajes realizados para otros medios audiovisuales. Se trata de la grabación de intervenciones breves o segmentos aparentemente inconexos que después se podrán escuchar de forma coherente durante el transcurso de la partida en el videojuego. El uso de este tipo de grabaciones tiene sus ventajas y desventajas. Si bien permiten ahorrar espacio de almacenamiento al reciclar pequeños segmentos de audio en distintas intervenciones, por otro lado, el resultado final puede no sonar natural por presentar problemas de entonación.

#### 1.5.4. Escenas cinematográficas

Según Chandler y Deming «Cinematics refer to all movies that appear in the game, whether they are pre-rendered or created in-game» (2012, pág. 145). Las autoras no parecen hacer mayor distinción entre los dos tipos de escenas cinematográficas que incluyen. Sin embargo, pensamos que podría existir una diferencia substancial entre las

---

<sup>29</sup> Para un completo repaso a los diferentes sincronismos visuales, véase Chaume (2012).

escenas *prerrenderizadas* y aquellas que se ejecutan bajo el motor del videojuego, sobre todo a la hora de trabajar con ellas para llevar a cabo su traducción.

Respecto a la nomenclatura de ambos tipos de escenas, parece que existe cierta confusión terminológica. Por ejemplo, Chandler y Deming (2012, pág. 145) usan la palabra *cinematic* para referirse tanto a las escenas prerrenderizadas como a las generadas por el motor del videojuego. Tavinor (2009, pág. 112), sin embargo, utiliza la palabra *cut-scene*<sup>30</sup> para ambos tipos de escenas. Por otro lado, Bernal (2015, pág. 124) utiliza el término *cut-scene* para referirse a las escenas prerrenderizadas y el término *cinematic* para aquellas escenas generadas con el motor del videojuego. O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 6), en cambio, utilizan ambos términos sin hacer distinción alguna entre *cinematic* y *cut-scene*. Dada la evidente confusión terminológica y falta de consenso al respecto, utilizaremos el término *escena cinematográfica* para referirnos a ambas a la vez, ya que cuenta con la palabra *escena*, que podemos relacionar con *cut-scene*, y *cinematográfica*, que mantiene el mismo sentido que *cinematic*. Dentro de estas escenas cinematográficas haremos una distinción entre escenas prerrenderizadas y escenas ejecutadas bajo el motor del videojuego.

Por un lado, las escenas prerrenderizadas son películas que reproduce el videojuego al margen de su motor gráfico. Estas escenas no son generadas por el videojuego en el momento de su ejecución, sino que se han creado con anterioridad y han sido insertadas en el videojuego en forma de archivos de vídeo que, por norma general, han sido codificados con un códec privado. A la hora de realizar el doblaje de este tipo de escenas, la labor debería ser prácticamente idéntica a la realizada con otros productos audiovisuales, ya que no hay código que manipule su contenido de por medio. En definitiva, desde un punto de vista traductológico, el doblaje y la traducción de este tipo de escenas es idéntico al de las películas de animación realizadas por ordenador.

Por otro lado, el segundo tipo de escenas, compuesto por aquellas que se ejecutan bajo el motor del videojuego, guarda diferencias respecto a las escenas prerrenderizadas, puesto que las primeras no constituyen archivo de vídeo alguno, sino que se generan gracias al código del videojuego que se encarga de manipular la imagen, el texto y el sonido en tiempo real para generar una secuencia. Es decir, estas escenas se generan a

---

<sup>30</sup> El término *cut-scene* también se utiliza frecuentemente sin guión, como *cutscene*. Esto se puede observar, por ejemplo, en el manual del videojuego *Xenoblade Chronicles* (Nintendo, 2015, pág. 3) de la videoconsola Wii de Nintendo. En este mismo manual, multilingüe, se puede apreciar que la traducción española para *cutscene* es *cinemática* o *secuencia cinemática*.

partir de las cadenas de texto y los archivos de audio de los que ya hemos hablado y, por tanto, su traducción y doblaje es completamente distinto al de las escenas prerrenderizadas.

En el caso de los subtítulos para ambos tipos de escenas, Bernal (2015, pág. 123) afirma que no se siguen convenciones clásicas del subtulado de series de televisión o películas. En este caso, simplemente se prioriza que el texto quepa en pantalla y se ajuste al diseño del videojuego. El tamaño de la fuente, el tipo de letra, la posición de los subtítulos, el número de caracteres, el tiempo en pantalla o, incluso, el número de líneas son propiedades definidas por el estudio de desarrollo del videojuego en cuestión y no suelen acogerse a ninguna convención de formato o estilo proporcionado por la industria: «The subtitles used in video games do not seem to follow strict guidelines as far as positioning, layout or time considerations are concerned» (Bernal, 2015, pág. 123).

Tradicionalmente, en las escenas prerrenderizadas, dado su alto nivel de detalles, se abordan los mismos problemas de sincronismo visual que en el doblaje de otros productos audiovisuales. Sin embargo, en las escenas que se ejecutan con el motor del videojuego no se suele dar mayor importancia a esto, ya que cuentan con un nivel de detalles inferior. No obstante, actualmente la situación está cambiando, puesto que los motores gráficos han evolucionado de tal manera que ahora son capaces de reproducir en tiempo real los movimientos de las bocas de los personajes con gran precisión. Esto está extendiendo los consabidos problemas de sincronización labial a todo tipo de escenas en un videojuego y no solo a las prerrenderizadas, como sucedía antiguamente.

También es cierto que la industria del videojuego está desarrollando técnicas para solucionar este problema de sincronismo visual al margen de lo que la industria del doblaje haya venido realizando con otros productos audiovisuales. Bernal (2015, pág. 122) menciona el programa *FaceFX*, que se encarga de producir la animación en 3D de la cara de un personaje en función del texto que se le introduzca. Gracias a este tipo de tecnología, encontramos casos, todavía aislados, como el que presenta *Final Fantasy XIII* (2010-2014). Este videojuego japonés cuenta con doblaje inglés en su versión estadounidense y europea. Lo novedoso es que, para sincronizar el diálogo con la boca de los personajes, no se ha adaptado el texto a la imagen, como se haría habitualmente en el proceso de doblaje de una película, sino que se ha adaptado la imagen al texto, modificando la articulación de los personajes para que esta se ajuste al texto traducido mediante el uso de un programa como *FaceFX*, mencionado por Bernal.

#### 1.5.5. Otros (manuales, guías, páginas web, anuncios, etc.)

En esta categoría agrupamos el resto de elementos que también forman parte de un videojuego, entendiéndolo como producto y no solo como programa informático. Nos referimos a elementos tales como son los mensajes del sistema, los mensajes de error, el texto del que se componen los programas de instalación, los archivos de ayuda, los manuales de texto impresos o electrónicos que acompañan al videojuego y a la caja en la que se encuentra el producto (Chandler y Deming, 2012, págs. 146-147).

Los mensajes del sistema sirven para realizar notificaciones o enviar instrucciones al usuario. Chandler y Deming (2012, pág. 146) ponen como ejemplo dos segmentos que podemos encontrar en una gran cantidad de videojuegos: «Do you want to quit?» o «Press any key». Estos dos segmentos representan mensajes típicos del sistema que podemos encontrar en una gran cantidad de videojuegos.

Por otro lado, los mensajes de error suelen avisar al usuario de la existencia de algún problema con el *hardware* (Chandler y Deming, 2012, pág. 146). Chandler y Deming avisan de que las tres grandes empresas del sector (Microsoft, Sony y Nintendo) cuentan con rígidas guías de estilo que obligan a las empresas desarrolladoras a redactar estos mensajes de error de una forma específica. Además, las autoras afirman que ignorar estas convenciones puede suponer la no publicación de un videojuego. Hemos de tener en cuenta que estos rígidos requisitos de redacción también son aplicables a sus respectivas traducciones. A modo de ejemplo, en *The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road* (2008-2009) podemos encontrar los siguientes mensajes de error:

Please turn the power off and reinsert the DS Card.  
Backup data has been corrupted!  
The data will be erased. Formatting backup memory...  
Formatting failed. Please turn the power off and reinsert the DS Card.

Los programas de instalación, tradicionalmente, han estado presentes casi exclusivamente en los videojuegos de ordenador, pero, en la actualidad, son muchas las videoconsolas que también exigen al usuario instalar un videojuego en su disco duro para poder jugar al mismo. El texto incluido aquí suele informar al usuario sobre el proceso de instalación en tiempo real y puede ofrecer instrucciones al usuario para realizar una instalación del producto de forma satisfactoria. Chandler y Deming ofrecen como ejemplo el famoso segmento: «You must restart your computer» (2012, pág. 146).

Los archivos de ayuda son propios de los videojuegos de ordenador y no de los de videoconsola. Suelen ser documentos que contienen información técnica sobre el producto (Chandler y Deming, 2012, pág. 146). Existen formatos estándares para estos archivos, como el *Compiled HTML Help File* de Windows, cuya extensión es .chm.

Los manuales de instrucciones pueden ser impresos o en formato digital. Estos últimos son los que están entrando en auge actualmente en detrimento de los primeros, dado que la no impresión de los mismos supone un ahorro significativo para la empresa distribuidora y le permite aumentar su margen de beneficios (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 126). Estos manuales contienen instrucciones más o menos detalladas sobre cómo jugar al videojuego que acompañan. En el caso de ser en formato digital, estos manuales se suelen consultar desde el propio videojuego mientras este se está ejecutando.

Por otro lado, la caja en la que se vende el videojuego también cuenta con texto que puede estar traducido. En algunas ocasiones puede suceder que el texto que aparece en esta caja sea el único texto traducido de todo el videojuego. Como ya hemos visto al hacer un breve repaso a la historia de la localización de videojuegos, anteriormente tan solo se traducía el texto que formaba parte del empaquetado en el que se incluía el videojuego para tratar de aumentar un poco las ventas del mismo. Actualmente, esta estrategia comercial está lejos de desaparecer. Aunque no es la estrategia que impera en nuestro mercado, todavía hoy podemos encontrar videojuegos cuyo único texto traducido está presente en su caja. También hemos de mencionar aquí que, al igual que sucede con los manuales de instrucciones, hoy en día cada vez son más los videojuegos que se distribuyen exclusivamente en formato de descarga digital y que, por tanto, no cuentan con caja ni empaquetado alguno.

Finalmente, señalamos la existencia de otros tipos de documentos relacionados con los videojuegos que también pueden necesitar traducción, como notas y kits de prensa, documentos legales o de mercadotecnia, material promocional diverso (anuncios en televisión y otros medios de comunicación), guías de estrategias oficiales, etc. (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 125).

El principal problema traductológico que podemos encontrar en todos estos materiales que acabamos de ver reside en la necesidad de mantener una coherencia terminológica. Es habitual que todos estos elementos no sean traducidos por las mismas personas que se han encargado de traducir los textos que podemos leer al jugar al videojuego. Esto puede ocasionar que, por ejemplo, si no se utilizan las herramientas

adecuadas (como las relativas a la gestión terminológica), encontremos errores en la traducción derivados de una falta de coherencia entre distintos textos que deberían estar relacionados (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 125).

### **1.6. Localization-friendly development**

La expresión *localization-friendly development* hace referencia al modo en el que se deberían desarrollar y gestionar todos los materiales expuestos en el punto anterior, de tal forma que se facilite la posibilidad de traducción de su contenido de cara a una localización del producto y se reduzcan, en la medida de lo posible, los costes derivados de dicho proceso y los errores en la traducción. En palabras de Chandler y Deming: «If the code is localization-friendly to begin with, creating international versions is much easier and resources are used more efficiently» (2012, pág. 121). Estas mismas autoras sugieren que ningún videojuego debería desarrollarse teniendo únicamente un idioma en mente: «No game should be developed with the assumption that it is only going to be available in one language» (Chandler y Deming, 2012, pág. 127). El motivo de esta afirmación reside en la premisa de que localizar un videojuego que no ha sido desarrollado habiendo previsto de antemano su futura disponibilidad en otros idiomas puede acarrear una serie de consecuencias negativas para el proceso de localización: «Trying to retrofit code so that it is localization-friendly is not recommended; it is time-consuming, challenging, and has the potential to introduce a number of bugs» (2012, pág. 121). Bernal coincide en esto e incide sobre el impacto negativo que puede tener sobre la calidad del producto final una actitud como esta:

Forgetting, or ignoring, localisation needs until the very end of the project has a direct and detrimental impact on the quality of all the language versions, the availability of translators qualified for the task, the fun factor of the game and ultimately its success in foreign markets (2015, pág. 201).

Podemos establecer una analogía muy sencilla para explicar todo esto si pensamos en un videojuego como un puzle. Si el videojuego se ha desarrollado siguiendo un proceso de desarrollo *localization-friendly*, entonces nuestro puzle tendrá espacios vacíos donde encajar nuevas piezas, en este caso nuevos idiomas. Sin embargo, si el videojuego se ha desarrollado sin pensar en su futura localización, entonces nuestro puzle no tendrá ningún

espacio disponible y, para poder introducir nuevas piezas (idiomas), tendremos que romper las que ya hay para hacerlas encajar con las nuevas.

Existen diversos frentes desde los cuales se puede enfocar un desarrollo *localization-friendly*. Chandler y Deming (2012, págs. 124-142) destacan los siguientes: la organización de los materiales del videojuego; la posibilidad de mostrar caracteres internacionales; la forma de mostrar el texto, las fuentes y los subtítulos; la sincronización labial; la compatibilidad multijugador entre distintos idiomas; la gestión de discos multilingües; la gestión del contenido descargable (DLC); el diseño de la interfaz de usuario; y, por último, ciertas consideraciones técnicas a tener en cuenta en videoconsolas y ordenadores. A continuación, veremos en detalle cada uno de estos elementos, lo cual nos ofrecerá un punto de vista respecto a lo que la industria de la localización de videojuegos hace tanto para facilitar y agilizar el proceso de localización como para, en consecuencia, evitar la aparición de posibles errores en la traducción.

#### *1.6.1. Organización de materiales*

La correcta organización de los materiales que componen un videojuego es un factor clave para Chandler y Deming (2012, pág. 124), quienes afirman que se trata de una tarea sencilla que aporta mayor facilidad a la hora de traducir un videojuego. Las autoras alegan que, si el texto del que se compone un videojuego está mezclado entre líneas de código en diversos archivos o si los archivos de audio que deben traducirse están desperdigados por distintas carpetas, se hará difícil ubicar, traducir e integrar todos estos materiales sin olvidarse accidentalmente de alguno. Chandler y Deming abogan por organizar todos los archivos en distintas carpetas asignando como nombre a cada una de ellas uno de los idiomas a los que se va a traducir el producto.

Respecto a la organización de estos materiales, y entrando en detalle en aquellos que contienen texto que debe ser traducido, Chandler y Deming (2012, pág. 125) realizan una serie de recomendaciones a seguir. La primera de ellas consiste en no introducir cadenas de texto en archivos con código (práctica que se conoce como *hardcoding text*). Es decir, un archivo que contiene código fuente del videojuego no debe contener cadenas de texto, sino referencias a estas en otro archivo distinto en el que solo se encuentren dichas cadenas. De este modo, la persona a cargo de su traducción solo tiene que lidiar con un archivo de texto sin formato y cuenta con la ventaja de tener a mano todas las cadenas de texto existentes sin tener que emplear tiempo en su búsqueda entre distintos

archivos. En segundo lugar, las autoras también recomiendan utilizar archivos de texto con formatos fácilmente accesibles, así como nombrar dichos archivos con cierto sentido común y siguiendo alguna convención para facilitar la posibilidad de predecir qué contiene un archivo antes de abrirlo. En esta misma línea, desaconsejan que para editar estos archivos de texto se necesite un editor de textos privado. Chandler y Deming también recomiendan que cada cadena de texto posea un número de identificación (ID) único que la identifique pues, de este modo, es más fácil encontrar un mismo segmento en distintos idiomas o rastrear posibles cambios en estas cadenas durante el desarrollo del videojuego, en caso de que este se traduzca de forma simultánea. Finalmente, las autoras aconsejan que los desarrolladores comuniquen a los traductores las particularidades de cada archivo de texto, como la longitud máxima de cada cadena, información sobre las variables y su uso o la codificación del archivo donde se almacene la traducción.

En lo referente a la organización de archivos gráficos, Chandler y Deming (2012, pág. 126) ofrecen tres recomendaciones: la primera de ellas es que el texto presente en dichos archivos esté ubicado en una capa propia dentro del archivo que compone la imagen, o lo que es lo mismo, que este texto no se encuentre *rasterizado* (cuando los vectores que conforman las letras de un texto se han convertido en píxeles que pasan a formar parte del resto de la imagen). De este modo, se puede editar dicho texto con facilidad sin alterar el resto de elementos presentes en la imagen, incluidos aquellos que se sitúan por debajo del propio texto. Otra sugerencia planteada por estas autoras consiste en no incluir texto alguno en los archivos gráficos y hacer que el motor del videojuego lo superponga en los mismos de forma programática a la hora de su ejecución. De este modo, el texto que debe aparecer en la imagen se puede exportar a un archivo de texto, junto con el resto de las cadenas de texto que componen el videojuego. Finalmente, la última recomendación que ofrecen las autoras respecto a este tipo de archivos se basa en la organización: tratar de mantener todos los archivos gráficos que necesiten ser traducidos en una ubicación de fácil acceso y nombrar a dichos archivos con nombres que ofrezcan información del contenido de la imagen.

En último lugar, Chandler y Deming (2012, págs. 126-127) analizan la organización de los archivos de doblaje y dan tres consejos para hacer que su traducción sea más cómoda. En primer lugar, recomiendan que se finalice el guión lo antes posible y que se incluya en él toda la información que sea necesaria, como, por ejemplo, el tipo de archivo, si el sonido debe ser monoaural o estereofónico o la longitud del mismo. El

siguiente consejo incide sobre la organización de los archivos y se asemeja a lo ya mencionado respecto a los archivos de texto y los gráficos. Las autoras vuelven a señalar la importancia de una correcta organización de las carpetas. Finalmente, la última recomendación respecto a este tipo de archivos consiste en mantener en pistas de audio separadas el diálogo, la música y los otros efectos de sonido. De este modo, y al igual que sucede con los archivos gráficos cuando se distribuyen por capas, se puede modificar un único elemento sin tener que alterar los otros.

### *1.6.2. Caracteres internacionales*

Para facilitar el proceso de localización de un videojuego, es vital que el motor del mismo sea capaz de mostrar caracteres extranjeros y no solo aquellos que utilice la lengua de origen. Chandler y Deming (2012, pág. 127) realizan una serie de recomendaciones para ello.

En primer lugar, aconsejan utilizar el estándar de codificación de caracteres Unicode. Las autoras definen este estándar de la siguiente forma: «Unicode is an encoding system that provides a unique number for every character regardless of the platform, software program, or programming language» (2012, pág. 127). Unicode establece una tabla de caracteres y a cada uno de ellos se les asigna un valor hexadecimal único dependiendo de la codificación empleada (UTF-8, UTF-16 o UTF-32).<sup>31</sup> Por ejemplo, en la codificación UTF-8, la letra A (mayúscula) está representada por el valor hexadecimal 41 y la letra z (minúscula) tiene el valor 7A. El hecho de que exista un valor único para cada carácter en las codificaciones Unicode facilita que distintos programas puedan interpretar el mismo contenido siempre y cuando sigan una determinada convención, que en este caso es la tabla de caracteres Unicode. En Unicode no solo se han codificado alfabetos o abecedarios, sino que también podemos encontrar pictogramas y símbolos de puntuación. La versión actual de Unicode es la 8.0. Hay que dejar claro que Unicode no es una fuente, es decir, no muestra caracteres; solo establece una referencia a los mismos (Unicode, Inc., 2014, en línea). De este modo, el videojuego en cuestión tendrá que contar con una fuente donde todos los caracteres que hay identificados en Unicode tengan una representación gráfica. Sin embargo, esto no se suele llevar a cabo de este modo, ya que incluir en un videojuego una fuente que tenga representación para todos los caracteres que podemos encontrar en Unicode requiere realizar un esfuerzo que muchas veces es

---

<sup>31</sup> El sistema hexadecimal es un sistema de numeración de base 16. A diferencia del sistema decimal, de base 10 que cuenta del siguiente modo: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, el sistema hexadecimal cuenta de la siguiente forma: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F.

innecesario, pues dibujar todos los caracteres que componen el alfabeto de un idioma que no va a utilizarse es una pérdida no solo de tiempo sino también de espacio en memoria. Por tanto, normalmente la fuente o las fuentes que utiliza un videojuego para mostrar sus caracteres solo suelen incluir caracteres necesarios para los idiomas a los que el videojuego va a traducirse.

El siguiente consejo que ofrecen Chandler y Deming consiste en que el motor del videojuego debe soportar la codificación de doble-byte. En nuestra opinión, podría considerarse que este consejo, o la forma de plantearlo, está quizá obsoleto. Veamos primero lo que afirman las autoras:

Double-byte enabled means that the engine uses two bytes of information to display each character, which increases the amount of characters to over 65,000. Japanese, Korean and Chinese are examples of characters that require double-bytes to display correctly in the game (Chandler y Deming, 2012, pág. 127).

Esta información es cierta, pero en la actualidad y con el uso de Unicode carece de sentido ofrecer un consejo como este, ya que el uso de codificaciones de doble-byte pertenece a una época en la que el estándar de Unicode era poco utilizado o desconocido. Como hemos visto en el capítulo en el que repasábamos la historia de la localización de videojuegos, originariamente se utilizaba la codificación ASCII, un sistema de codificación de un byte que estaba limitado a un total de 256 caracteres. Esta limitación imposibilitaba el uso de lenguas como el japonés o el chino, idiomas que necesitan muchísimos más caracteres para representar todos sus pictogramas. Para solventar esta problemática, surgió la codificación SHIFT-JIS, que combina caracteres de un byte con caracteres de doble byte, extendiendo el rango límite de caracteres considerablemente. Sin embargo, hoy en día posiblemente tiene poco sentido limitar un producto utilizando un sistema de codificación ASCII o SHIFT-JIS teniendo en cuenta la existencia de un estándar como Unicode, que da soporte a una cantidad muy superior de caracteres. No obstante, sí que es cierto que todavía hoy algunas compañías japonesas siguen utilizando la codificación SHIFT-JIS en sus videojuegos en vez de Unicode.

Una codificación errónea puede provocar que, a la hora de insertar un texto traducido en un videojuego, los caracteres que hay en los archivos de texto que han sido traducidos no correspondan con lo que el videojuego muestra en pantalla a la hora de su ejecución. Por ejemplo, si el videojuego ha sido programado para utilizar una codificación

SHIFT-JIS y el texto que entrega el traductor tiene una codificación UTF-8 e incluye algún carácter fuera del rango que establece SHIFT-JIS, el videojuego no podrá mostrar dicho carácter y, en su lugar, mostrará otro carácter o caracteres completamente distintos. De este modo, si escribimos la letra ñ utilizando una codificación UTF-8 y la introducimos en un programa que solo reconoce SHIFT-JIS, lo que se mostrará será れ. Esto sucede porque ñ en UTF-8 tiene el valor hexadecimal C3B1 que SHIFT-JIS interpreta como dos caracteres diferentes: れ(C3) y 1(B1).

Finalmente, Chandler y Deming (2012, pág. 127) hablan de ofrecer soporte para mostrar texto bidireccional, esto es, texto escrito de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. De este modo, se posibilita que las lenguas que así lo precisen puedan mostrar su texto utilizando una dirección u otra y, de este modo, respetar su orden de lectura.

Realizar todos estos cambios relativos a la codificación de caracteres o a la dirección del texto *a posteriori*, sin haberlos previsto de antemano a la hora de programar el videojuego, conllevan una considerable pérdida de tiempo y, consecuentemente, de dinero dado que para realizar dichas adaptaciones puede ser necesario modificar grandes cantidades de código.

### 1.6.3. Formas de mostrar el texto

Una vez analizada la codificación de caracteres, la forma en la que el texto compuesto por dichos caracteres aparece en pantalla representa otro punto más a tener en cuenta en el desarrollo *localization-friendly*. A este respecto, Chandler y Deming (2012, págs. 127-129) ofrecen recomendaciones relacionadas con la concatenación de cadenas de texto, el uso de fuentes y el subtítulo.

En primer lugar, Chandler y Deming (2012, págs. 127-128) abogan por la no utilización de cadenas de texto concatenadas. El problema que quizá plantea este consejo es que la concatenación de cadenas de texto constituye una estrategia altamente común en la programación informática. De hecho, es una técnica empleada con frecuencia para optimizar recursos. La concatenación de cadenas consiste en formar una nueva cadena de texto a partir de dos o más cadenas existentes. Además, al menos una de esas cadenas de texto suele tener un contenido dinámico, es decir, el texto que contiene dicha cadena puede variar dentro de un rango de opciones que el traductor tendrá que conocer de antemano para no incurrir en un error de traducción.

Por ejemplo, podemos encontrarnos con una cadena de texto construida a partir de una concatenación con dos variables adicionales como esta: “{0} is {1}.”. El valor de la primera variable {0} puede ser David, Anna, etc., mientras que el de la segunda variable {1} puede ser *poisoned*, *petrified*, *dead*, etc. En este caso, aparentemente no existe ningún problema a la hora de construir una cadena de texto como esta en la lengua de origen, pues todas las combinaciones posibles son gramaticalmente correctas:

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| ✓ David is poisoned.  | ✓ Anna is poisoned.  |
| ✓ David is petrified. | ✓ Anna is petrified. |
| ✓ David is dead.      | ✓ Anna is dead.      |

Sin embargo, si tratamos de traducir esta misma cadena de texto a un idioma en el que el adjetivo está marcado por género y número, tenemos problemas para conservar la gramaticalidad de los posibles resultados que ofrece esta concatenación. Podemos traducir “{0} is {1}.” como “{0} está {1}.”, y respecto a los adjetivos, podemos optar por envenenado, petrificado y muerto. De este modo, el resultado sería el siguiente:

- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| ✓ David está envenenado.  | ✗ Anna está envenenado.  |
| ✓ David está petrificado. | ✗ Anna está petrificado. |
| ✓ David está muerto.      | ✗ Anna está muerto.      |

Como solo es posible traducir de una forma cada uno de los adjetivos, ya que no se ha previsto un caso como este a la hora de programar el videojuego, los traductores que se encuentren en una situación similar a esta tendrán que ingeniárselas para poder conservar la gramaticalidad de las oraciones con los recursos de los que disponen.

En segundo lugar, Chandler y Deming (2012, pág. 128) ofrecen una serie de consejos respecto a las fuentes que se utilicen para mostrar el texto de un videojuego en pantalla. Las autoras recomiendan que las fuentes empleadas sean capaces de mostrar todos los caracteres Unicode, aunque posteriormente matizan esto y afirman que para los idiomas asiáticos es recomendable que se introduzcan únicamente aquellos caracteres que aparezcan en el texto traducido, pues incluir todos los ideogramas chinos y japoneses en una fuente puede consumir una cantidad de memoria innecesaria, además de que dibujar

caracteres que no se van a utilizar puede suponer una pérdida de tiempo considerable. Las autoras también recomiendan el uso de fuentes de fácil lectura, de tal forma que su legibilidad no se vea seriamente afectada por el uso de una determinada resolución de pantalla u otra. En esta misma línea, también aconsejan utilizar fuentes cuyo tamaño no sea demasiado grande, para que el texto no se solape con otros elementos, o demasiado pequeño, para que se pueda leer con facilidad. También recuerdan que algunos idiomas necesitan irremediablemente un tamaño de fuente más elevado, como es el caso del japonés o el chino, ya que sus ideogramas no pueden leerse correctamente si el tamaño de la fuente es muy reducido.

En último lugar, Chandler y Deming (2012, pág. 129) defienden que todos los videojuegos deberían ser capaces de mostrar subtítulos en pantalla para todos los diálogos. Las autoras afirman que el subtítulo en la localización de videojuegos cumple una función doble pues, además de constituir un instrumento para mejorar la accesibilidad del videojuego permitiendo que personas con problemas de audición puedan disfrutarlo, también permiten, en el caso de una localización parcial, que un jugador que no entienda el idioma de origen pueda enterarse de lo que está sucediendo.

#### *1.6.4. Sincronismo visual*

El sincronismo visual nunca ha tenido un papel demasiado relevante en el estudio del error de traducción.<sup>32</sup> Sin embargo, Chaume (2012, págs. 262-264) realiza una propuesta, posteriormente adoptada y adaptada por Martínez Sierra (2012), en la que se establece una serie de inadecuaciones que, en principio, solo pueden estar presentes en la traducción de un texto audiovisual. Estas inadecuaciones propuestas por este autor conforman lo que nosotros entendemos como una tipología de errores propia de los textos audiovisuales, y en ella se recogen los problemas de sincronismo visual que veremos a continuación.

Como ya hemos visto previamente en los puntos 1.5.3 y 1.5.4 de este trabajo, la relevancia que cobre el sincronismo visual en un videojuego dependerá del nivel de detalle con el que este muestre a sus personajes en pantalla. De este modo, habrá videojuegos en los que no será necesario que exista ningún tipo de sincronización visual (pues puede no existir ni en el videojuego en su lengua de origen) y otros en los que sí

---

<sup>32</sup> Véase Vázquez Rodríguez (2014).

será imprescindible. En el caso concreto de la sincronización labial, para aquellos videojuegos en los que sí deba respetarse, existen al menos dos caminos a seguir.

La primera opción consiste en realizar en el texto los mismos ajustes que se realizarían en una traducción para el doblaje de otro producto audiovisual como un largometraje o una serie de televisión; es decir, tratar de hacer que el texto se ajuste a la imagen. Chandler y Deming aseguran que esta es la opción más barata y afirman que las compañías hacen bien su labor a la hora de adaptar el texto para la sincronización labial: «It's an effective way to save a little money by not having to re-animate, but be confident the translation house and VO recording company are highly skilled at such matching» (2012, pág. 130).

La segunda opción, sin embargo, supone que la imagen se ajuste al texto. Cosner, citado en Chandler y Deming (2012, págs. 129-130), habla de dos métodos conocidos para llevar a cabo esta posibilidad, que reciben el nombre de *morph-based* y *bone-based*. En el primer método, se generan duplicados de las cabezas de los personajes y cada una de ellas representa un fonema distinto. Después, el animador se encarga de juntar todos los modelos de cabezas generados para animar una locución. Por otro lado, el segundo método, y el más extendido, consiste en generar una estructura esquelética virtual de la boca de un personaje, de forma que se pueda controlar su articulación a través del código.

Respecto a estos dos métodos, hemos de decir que, si bien se utilizan con frecuencia para lograr una sincronización labial entre imagen y diálogo en la versión de origen de un videojuego, no es tan frecuente ver esta sincronización adaptada a cada una de las lenguas en las que se dobla el producto. Aunque como ya hemos mencionado en el punto 1.5.4., sí que existen algunos casos como el de *Final Fantasy XIII* (2010 - 2014).

#### *1.6.5. Compatibilidad multijugador entre distintos idiomas*

Cuando hablamos de un videojuego multijugador en línea debemos hacer una distinción clara entre cliente y servidor. El cliente es el programa, o en este caso el videojuego, con el que se conecta el usuario al servidor. Si el videojuego ha sido localizado y está disponible en varios idiomas, lo lógico es que exista un cliente para cada idioma o un cliente con diversos idiomas que permita seleccionar uno. De este modo, cada jugador puede disfrutar del videojuego en el idioma que así lo prefiera.

Sin embargo, el problema surge cuando hablamos del servidor pues, normalmente, suele ser único si se quiere permitir la interacción entre jugadores de distintos idiomas y

países. Es decir, todos los clientes se conectan al mismo servidor sin importar su procedencia. En este caso, cuando el servidor envía un mensaje a los distintos clientes, este se debería programar de tal forma que cada cliente reciba el mensaje en cuestión en el idioma meta que corresponda. No obstante, esto no siempre es así, ni mucho menos: «In some games, these messages are displayed in the server's language, regardless of the client's language» (Chandler y Deming, 2012, pág. 131).

Del mismo modo, los desarrolladores de aquellos videojuegos que cuenten con opciones multijugador en línea deberán asegurarse de que sus distintos clientes para cada idioma soportan la codificación de caracteres del resto de clientes, de tal modo que un usuario que juega en idioma determinado pueda leer sin problemas el texto que genera otro usuario que juegue utilizando otro idioma distinto.

#### 1.6.6. Gestión de almacenamientos multilingües

La distribución de un videojuego, o de sus versiones localizadas, mejor dicho, supone un gasto económico importante para la empresa desarrolladora o distribuidora que se ocupe de dicha tarea. En este punto también juega un papel relevante el desarrollo *localization-friendly*, aunque más que ofrecer facilidades o hacer más cómodo ningún proceso, en este caso se encarga de abaratar costes de distribución. Por ejemplo, si una empresa traduce su videojuego a cinco idiomas, a la hora de realizar su distribución le saldrá más económico que en un mismo soporte físico se encuentren todos estos idiomas, puesto que la cantidad de copias totales multilingües que podría generar con una cantidad de dinero fija será mayor que si tiene que repartir el gasto entre distintos soportes físicos para cada idioma en el que esté disponible el videojuego.

Chandler y Deming (2012, pág. 131) abordan la distribución de videojuegos multilingües refiriéndose a ella como *multilingual discs*. Sin embargo, dado que un videojuego puede ser almacenado en distintos dispositivos de diferentes características (cartucho, CD-ROM, DVD, Blu-ray, etc.) preferimos evitar el uso de la palabra *disco* y reemplazarla por *almacenamiento* o *dispositivo de almacenamiento*, ofreciendo de este modo un sentido más amplio.

Chandler y Deming (2012, pág. 131) analizan los distintos métodos de distribución de las versiones localizadas de un videojuego y enumeran al menos dos formas de distribución disponibles cuando un videojuego se publica en formato físico: el primero supone la creación de un soporte físico diferente para cada idioma, de tal forma

que un cartucho, CD-ROM, DVD, Blu-Ray, etc. de un videojuego contiene los archivos necesarios para jugar a este en un único idioma; por otro lado, la segunda opción consiste en distribuir en un mismo soporte físico todas o varias de las versiones localizadas del videojuego, de modo que se permite al usuario elegir el idioma en el que quiere jugar o su idioma se selecciona automáticamente en función de algún parámetro registrado en el sistema operativo sobre el que se ejecute el videojuego.

De los dos formatos mencionados, el más común suele ser el segundo, dado que el hecho de poder crear versiones multilingües supone un ahorro significativo para la empresa encargada de distribuir el videojuego. Por ejemplo, en Europa es habitual que contemos con videojuegos distribuidos de forma multilingüe en inglés, francés, italiano, alemán y español. No obstante, esta opción no siempre es factible debido a posibles limitaciones intrínsecas del soporte físico que se utilice para almacenar el videojuego: «Localized cinematics and sound files can take up a lot of storage space, and it is possible the disc will not have enough space to store sound and cinematic files for multiple languages» (Chandler y Deming, 2012, pág. 131). Si bien es cierto que, debido al constante progreso tecnológico, cada vez disponemos de sistemas de almacenamiento con mayor capacidad y podríamos pensar que este problema puede acabar desapareciendo, realmente esto puede no ser así dado que la tecnología también avanza proporcionando mayor calidad de sonido o de texturas e, irremediablemente, a mayor calidad suele ser necesario mayor espacio de almacenamiento.

Respecto a los videojuegos distribuidos en formato digital, esto es, aquellos que se descargan y no se distribuyen almacenados en ningún soporte físico, lo habitual es que el videojuego se descargue con todos los idiomas disponibles pero que, o bien solo se instale el idioma elegido, o bien se permita al usuario elegir el idioma en el que quiere jugar. En el caso de la plataforma de distribución Steam de Valve para videojuegos de PC, Mac y Linux, los videojuegos se descargan e instalan con todos los idiomas disponibles, pero el videojuego se ejecuta siempre en el idioma que el usuario haya elegido en su configuración de Steam. En el caso de no existir este idioma, el videojuego se ejecuta en el idioma en el que fue creado el videojuego.

#### *1.6.7. Diseño de interfaces de usuario (UI)*

El diseño de las interfaces de usuario siempre plantea problemas cuando se decide traducir un producto si esta posibilidad no se ha previsto de antemano. No obstante, esta no es una

problemática exclusiva de los videojuegos, ni del *software* en general, sino que es algo que podemos encontrar en otras modalidades de traducción en las que la maquetación suponga una restricción.

En palabras de Chandler y Deming, el principal problema que pueden plantear las interfaces de usuario en la localización de videojuegos es el siguiente: «The text usually overlaps or is cut off, forcing the translator to come up with an abbreviation or an alternative translation that will fit the space better» (2012, pág. 132). Para evitar este y otros posibles problemas derivados de la inserción de un texto meta en el diseño de una interfaz de usuario, las autoras realizan una serie de recomendaciones (2012, págs. 132-133):

En primer lugar, aconsejan dejar un espacio adicional en la interfaz de usuario para la inserción de texto traducido y lo justifican del siguiente modo: «Localized text is about 25% to 30% longer than English text, and extra space must be designed in the UI to accommodate the longer words» (2012, pág. 132).

Por otro lado, las autoras aconsejan diseñar las interfaces de usuario con elementos autoajustables, esto es, objetos cuyo tamaño cambie automáticamente en función de su contenido. Sin embargo, también advierten de que no todos los elementos pueden tener esta propiedad, ya que se acabaría desfigurando el diseño y no habría consistencia entre distintas versiones del mismo videojuego en sus diferentes idiomas.

En tercer lugar, Chandler y Deming recomiendan el uso de iconos en lugar de texto siempre que sea posible en las interfaces de usuario. Sin embargo, también son conscientes de que los iconos no tienen por qué ser válidos para todas las culturas y matizan: «Use icons that will be recognized universally» (2012, pág. 133).

La siguiente recomendación que realizan Chandler y Deming consiste en no sobrecargar de texto las interfaces de usuario. Las autoras comentan que, si en la versión de origen del videojuego las interfaces de usuario ya cuentan con problemas de diseño debido a una cantidad excesiva de texto, irremediamente las versiones localizadas van a sufrir este mismo problema.

En el caso de incluir en la interfaz el número de horas que el jugador lleva jugando o la fecha actual (datos que aparecen prácticamente en todos los videojuegos) o incluso si se utiliza alguna moneda existente y no ficticia, todos estos elementos deben contar con el formato adecuado en cada una de las versiones localizadas de un videojuego. Por ejemplo, Chandler y Deming mencionan la existencia de distintos formatos para mostrar

una misma fecha. De este modo, la interfaz de un videojuego debe ser capaz de soportar los múltiples formatos tales como mes-día-año o día-mes-año, ajustándose a la variedad empleada por cada comunidad.

Finalmente, en el caso de incluir un teclado en una de las interfaces de un videojuego, como, por ejemplo, es habitual cuando hemos de dar un nombre a un personaje, Chandler y Deming recuerdan que dicho teclado virtual debe contar con todos los caracteres necesarios para que, en las distintas versiones localizadas del videojuego, el jugador pueda introducir un nombre propio en su idioma nativo.

#### *1.6.8. Otros aspectos técnicos*

En último lugar, Chandler y Deming (2012, págs. 134-135) mencionan algunas consideraciones técnicas adicionales a tener en cuenta en el proceso de desarrollo de un videojuego que va a ser sometido a un proceso de localización. Para ello, las autoras hacen una distinción entre videojuegos para videoconsolas y videojuegos para PC.

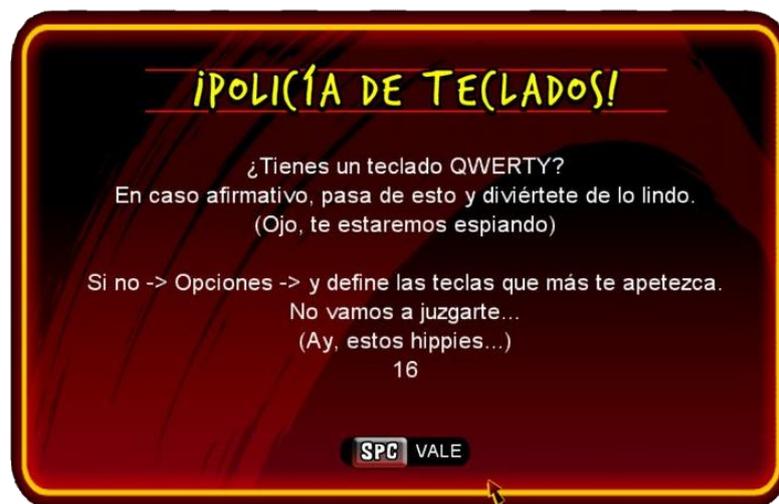
Respecto a los primeros, Chandler y Deming (2012, pág. 134) tan solo mencionan una cuestión: la compatibilidad entre los formatos analógicos de codificación de imagen PAL y NTSC. Sin embargo, actualmente esta problemática podría considerarse obsoleta, puesto que con los televisores actuales y los formatos digitales con los que estos funcionan ya no son necesarios los procesos de conversión entre las distintas regiones de vídeo con los que había que lidiar antaño (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 114).<sup>33</sup> También hay que recordar que todo esto únicamente era aplicable a videojuegos de videoconsolas que precisaban ser conectadas a un televisor y, por tanto, quedaban excluidos los videojuegos de videoconsolas portátiles, dado que estas últimas, al incorporar su propia pantalla, no necesitaban ajustar sus videojuegos a formatos de emisión regionales de ningún tipo.

Por otra parte, los videojuegos de ordenador cuentan con más consideraciones técnicas a tener en cuenta. En primer lugar, Chandler y Deming (2012, págs. 134-135) advierten de la existencia de distintos teclados en los que la distribución de las letras no es idéntica, como sucede con los teclados QWERTY, QUERTZ o AZERTY. Si el jugador no juega con un mando y utiliza su teclado, el videojuego debe de tener en cuenta la distribución de las teclas según el tipo de teclado que esté utilizando el usuario a la hora

---

<sup>33</sup> Para obtener más información acerca de las conversiones NTSC-PAL en la localización de videojuegos se puede consultar Chandler y Deming (2012, pág. 134), Méndez (2012, págs. 86-87) u O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 114).

de asignar las funciones para cada tecla. Por ejemplo, si el movimiento del protagonista se controla en un teclado QWERTY con las teclas W, A, S, y D, en un teclado AZERTY debería hacerse lo propio con las teclas Z, Q, S, y D para que las teclas con las que se controla al personaje se encuentren en la misma ubicación del teclado en ambas versiones. Por otro lado, a veces sucede que se asignan teclas o atajos de teclado tomando como referencia de tecla la primera letra del comando que esta ejecuta. Por ejemplo, en un videojuego se podría utilizar la tecla O para abrir (*to open*) las puertas. Esto puede resultar intuitivo para un jugador nativo, pero no tanto para uno que no lo sea. Así pues, se tendrá que tomar una decisión al respecto y analizar si se deben o no modificar estas teclas o atajos de teclado.



**Imagen 2.** Captura de pantalla de *Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit*. Se solicita al jugador que revise la configuración de su teclado (Arkedo Studio, 2012).

A continuación, Chandler y Deming (2012, pág. 135) mencionan los distintos sistemas operativos existentes y sugieren que cada versión de un mismo videojuego localizado ha de ser comprobada en un sistema operativo con el mismo idioma que el del videojuego. Sin embargo, no ofrecen ningún tipo de detalles o información sobre posibles incompatibilidades o problemas derivados de no realizar esta comprobación. Con los sistemas operativos actuales no pensamos que puedan existir problemas al respecto, dado que todos ellos permiten al usuario instalar cualquier idioma adicional necesario.

En tercer lugar, las autoras (2012, pág. 135) aluden a los programas de instalación y afirman que en el caso de que el programa de instalación cuente con varios idiomas para un mismo videojuego, se debe establecer si el usuario puede elegir qué idioma instalar o

si el programa de instalación se encarga de tomar esta decisión automáticamente basándose en el idioma del sistema operativo sobre el que se está ejecutando el instalador.

Finalmente, Chandler y Deming (2012, pág. 135) hacen referencia a los sistemas de protección de copia y enumeran algunos tipos. Aunque pueda parecer que esto no tiene conexión alguna con la localización de un videojuego, lo cierto es que sí la tiene en el proceso de distribución, concretamente. Por ejemplo, en el caso de ser necesaria una clave de instalación debe incluirse una distinta en cada una de las copias del videojuego que vayan a circular en el mercado.

### **1.7. Problemas de traducción en la localización de videojuegos**

En el punto anterior acabamos de analizar una serie de formas de proceder que pueden servir para facilitar el proceso de localización de un videojuego en mayor o menor medida. Sin embargo, incluso un videojuego que ha seguido un proceso de desarrollo considerado como *localization-friendly* no está exento de complicaciones adicionales. Bajo esta consideración, en el presente punto trataremos de dar cuenta, de una forma no exhaustiva, de algunos de estos problemas o complicaciones que pueden surgir durante el proceso de localización de un videojuego. El fin último que pretendemos con esto es el de mostrar la complejidad de dicho proceso, así como entender posibles desencadenantes de errores en la traducción de este tipo de productos.

Una de las tipologías más empleadas para clasificar problemas de traducción es la que establece Nord (2005, págs. 174-177)<sup>34</sup> y que distingue entre *problemas pragmáticos*, *problemas relacionados con las convenciones*, *problemas lingüísticos* y *problemas de traducción extraordinarios*. En una versión anterior de esta tipología, Nord se refería a los *problemas relacionados con las convenciones* (*convention-related translation problems*) como *problemas culturales*. Las razones que esgrime la autora para haber llevado a cabo el cambio de nomenclatura son las siguientes:

The term “(inter)cultural translation problems”, which was used in earlier publications, has given to misunderstandings because students thought that the category included problems related to culture-specific realities. I therefore replaced it with a less ambiguous term “convention-related translation problems” (Nord, 2005, pág. 175)

---

<sup>34</sup> Si bien es cierto que se trata de una tipología centrada casi exclusivamente en la labor traslativa del traductor, aquí trataremos de aplicarla a diversos de los agentes y procesos implicados en la localización de videojuegos.

De este modo, entendemos que lo que podemos considerar como *problemas culturales* entraría dentro de la categoría denominada *problemas pragmáticos*, dado que la propia autora niega que estos tengan cabida en la categoría conocida anteriormente como *problemas culturales* y actualmente como *problemas relacionados con las convenciones*.

La aportación de Nord respecto a los problemas de traducción es un enfoque funcionalista *top-down*, como reconoce la propia autora. Sin embargo, pese a tratarse de un punto de vista funcionalista, parece pasar por alto la posibilidad de que ciertas modalidades generales o específicas<sup>35</sup> de traducción puedan ofrecer problemas de traducción que no estén presentes en otras modalidades; es decir, no establece ninguna categoría que permita clasificar problemas presentes en un tipo de texto debido a la naturaleza del medio en el que aparece y la modalidad traductora empleada. Ya en el siglo pasado, Nida (1964, pág. 177) advertía de las restricciones presentes en distintas modalidades de traducción. En el caso concreto de los medios audiovisuales, autores como Chaume (2008, págs. 75-77) han tratado las restricciones propias del medio audiovisual. Por este motivo no entendemos que no se contemple la existencia de una categoría que recoja todos estos problemas cuya presencia esté patente solo en unos medios y no en otros.

Es cierto que existe la categoría llamada *problemas de traducción extraordinarios*, pero entendemos que en dicha categoría encajan cuestiones que pueda plantear un texto en particular, pero no problemas presentes en un texto debido al medio en el que se ubica.<sup>36</sup> Hablamos, por ejemplo, de problemas que puedan aparecer en textos audiovisuales pero no en textos literarios, como puede ser la exigencia de mantener un sincronismo visual, por poner un caso. De este modo, creemos necesario proponer una nueva categoría que denominamos *problemas característicos de la modalidad traductora* y la situamos a un nivel superior de la categoría *problemas de traducción extraordinarios*, de forma que respetamos el enfoque *top-down* presente en la concepción original de esta tipología.

---

<sup>35</sup> Utilizamos el término *modalidad general* y *modalidad específica* basándonos en la interpretación que hace Martínez Sierra (2004, pág. 50) de la propuesta de Hurtado: «[...] tratamos la traducción audiovisual como una *modalidad general* de traducción que, a su vez, podemos subdividir en una serie de *modalidades específicas* de traducción audiovisual [...]».

<sup>36</sup> Creemos esto porque Nord afirma que «Los llamamos **problemas de traducción extraordinarios** (en el sentido de específicos de un solo texto determinado), [...]» (Nord, 2009, págs. 236, en negrita en el original).

<b>Problemas de traducción</b>
Problemas pragmáticos
Problemas relacionados con las convenciones
Problemas lingüísticos
<b>Problemas característicos de la modalidad traductora</b>
Problemas de traducción extraordinarios

**Tabla 2.** Problemas de traducción.  
Elaboración a partir de los datos ofrecidos por Nord (2009, págs. 234-236)  
y nuestra propuesta en negrita.

En la **Tabla 2** podemos observar la tipología de problemas de traducción establecida por Nord (2009, págs. 234-236) tras haber agregado a la misma nuestra propuesta de *problemas característicos de la modalidad traductora*. A continuación, veremos en detalle cada uno de estos tipos de problemas, aplicándolos al ámbito de la localización de videojuegos para entender cómo estos se manifiestan en forma de errores en la traducción.

### *1.7.1. Problemas pragmáticos*

Los problemas pragmáticos se sitúan en el nivel más alto de la tipología que empleamos. Esto implica que dichos problemas deben ser tratados de forma prioritaria respecto a los problemas que residen en las otras categorías establecidas en esta tipología. Si se hiciera a la inversa, es decir, si los problemas pragmáticos se dejaran para el final, se podría incurrir en contradicciones como esta:

Al proceder en sentido inverso, es decir, desde abajo hacia arriba, puede ocurrir que encontremos una solución que nos gusta mucho en el nivel lingüístico pero que no es adecuada culturalmente o incluso nos damos cuenta en el nivel pragmático que el párrafo en cuestión no debe traducirse por razones del encargo (Nord, 2009, pág. 236).

Así pues, parece evidente que la posición inicial de los problemas pragmáticos en la tipología que propone Nord se ve de sobra justificada, pues, al menos desde un punto de vista funcional, parece que su ubicación únicamente cobra sentido en dicho lugar.

Nord (2009, pág. 234) afirma que los problemas pragmáticos están presentes en cualquier encargo de traducción y, si bien no ofrece una definición acotada de los mismos, da unos ejemplos. El primero de ellos consistiría en la necesidad de cambiar la deixis personal de un texto, dado que el autor y los lectores de un texto de origen (referidos como *nosotros*) no van a ser los mismos que los de un texto meta. Explicado en palabras de la autora:

Si el autor del texto base, usando la primera persona del plural, se refiere a sí mismo junto con los miembros de su cultura, para los receptores del texto meta la misma forma del verbo (1ª personal del plural) se referiría al autor del texto junto con los lectores del texto meta (= deixis personal) (Nord, 2009, pág. 234).

El segundo ejemplo que ofrece Nord para definir los problemas pragmáticos versa sobre una posible diferencia en los conocimientos culturales de los lectores del texto de origen y del texto meta.

Si el autor del texto base presupone en sus receptores ciertos conocimientos culturales [...] que no se pueden presuponer en los lectores del texto meta, el texto no sería comprensible sin que el traductor explicita la información presupuesta (= bagaje cultural del receptor) (Nord, 2009, pág. 234).

Volviendo al campo que nos atañe en este caso, la localización de videojuegos, podemos afirmar que podemos encontrarnos también aquí con casos similares a los descritos en los ejemplos propuestos por Nord en la categoría de problemas pragmáticos. Sin embargo, también podemos hablar de casos más específicos que podemos hallar en videojuegos.

Por ejemplo, entendemos que, a partir de las directrices dadas por Nord para establecer su tipología, los cambios llevados a cabo en un videojuego para que su clasificación por edades se mantenga estable en distintos territorios entrarían dentro de esta categoría de problemas pragmáticos de traducción. Lo que es considerado como apropiado para todas las edades en un territorio no tiene por qué serlo en otro: «Different countries are sensitive to different issues, depending on their historical, political, religious, and ideological backgrounds, as well as their cultural values and expectations» (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 226). Esto puede desembocar en que un videojuego sufra cambios tales como retirar contenido que se considera inadecuado o realizar modificaciones en los

textos, por poner dos casos. Los cambios de los que hablamos se realizan porque la empresa que distribuye el videojuego busca un fin que no es otro que el de poder vender el mismo producto con una clasificación por edades idéntica en distintos territorios.<sup>37</sup>

Como hemos visto, los problemas pragmáticos son también de índole cultural. Algunos autores defienden que los problemas culturales que podemos encontrar en un videojuego no son tan novedosos como la industria nos hace creer, pero sí lo son los retos o problemas que los mismos plantean:

While hurdles posed by cultural issues are nothing new in Translation Studies, video games pose a new kind of challenge in negotiating cultures, with reference to issues often discussed under the umbrella term “culturalization”, a process increasingly recognized as essential to game localization (O’Hagan y Mangiron, 2013, pág. 35).

Este tipo de problemas constituirían el objetivo de lo que O’Hagan y Mangiron denominan *cultural localization*, *culturalization*, o *cultural adaptation* y que definen de la siguiente manera:

They all tend to refer to the process of modifying any elements, verbal and nonverbal, of an original video game that are deemed obscure, offensive, difficult to grasp by the target audience, or perceived as not tailored to them because of some cultural incongruity (2013, pág. 215).

O’Hagan y Mangiron (2013, págs. 205-208) defienden que los problemas culturales que podemos hallar en un videojuego se encuentran en múltiples niveles o dimensiones del producto. De este modo, realizando una suerte de estudio de caso entre jugadores y videojuegos norteamericanos frente a japoneses, las autoras hablan de las distintas preferencias de género de videojuego en ambos territorios y aseveran que los videojuegos de disparos en primera persona, conocidos como *First-Person Shooters* (FPS), gustan más en Estados Unidos mientras que los videojuegos de simulación o con alto contenido narrativo tienen más adeptos en Japón. Pero estas diferencias culturales entre ambos territorios no implican únicamente un cambio en la preferencia por unos géneros de videojuegos u otros. Las autoras prosiguen su estudio aludiendo a la preferencia por unos tipos de personajes en Estados Unidos y por otros distintos en Japón.

---

<sup>37</sup> Pese a los esfuerzos por parte de las empresas, estas no siempre tienen éxito a la hora de obtener una clasificación por edades similar para un mismo videojuego en distintos territorios. Véase O’Hagan y Mangiron (2013, pág. 222), en donde se expone un caso real fallido de este procedimiento.

Por ejemplo, comentan que los personajes de los videojuegos japoneses suelen tener un diseño manga, estilizado y adorable,<sup>38</sup> mientras que los norteamericanos prefieren personajes con diseños más realistas y masculinos. Seguidamente, las autoras prosiguen su análisis haciendo mención a la tolerancia que cada una de las dos culturas analizadas tiene sobre dos temas concretos: la sexualidad y la violencia. Mientras que los videojuegos japoneses tienden a representar todo tipo de temáticas sexuales sin ningún tipo de reparo y rehúyen de la violencia sangrienta en pantalla, por otro lado, los videojuegos estadounidenses suelen funcionar justo al contrario, pues estos sí muestran muy poca tolerancia por ciertos aspectos sexuales, pero en cambio no suelen poner trabas a la violencia explícita.

Finalmente, O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 215) concluyen afirmando que los elementos culturales de los videojuegos aparecen en dos niveles, uno macro y otro micro. El primero se situaría en el diseño de un videojuego (p. ej.: aspectos visuales, mecánicas de juego, argumentos, etc.), mientras que el segundo se encontraría a nivel textual (p. ej.: texto del videojuego, diálogos, imágenes, documentación, etc.).

### *1.7.2. Problemas relacionados con las convenciones*

Los problemas relacionados con las convenciones se encuentran a un nivel inferior de los problemas pragmáticos. Con el objetivo de explicar este tipo de problemas, Nord (2009, pág. 235) recuerda que todo proceso de traducción ha de lidiar con dos sistemas culturales que pueden contener culturemas distintos y que será decisión del traductor decidir si estos se adaptan a la cultura meta o no.

En este caso, la autora ofrece del mismo modo dos ejemplos de problemas relacionados con las convenciones. El primero consiste en la presencia de convenciones de pesos o medidas en un texto. Por ejemplo, el uso del sistema imperial en un texto de origen y la necesidad o no de convertir dichas medidas al sistema métrico decimal en su correspondiente texto meta. El segundo ejemplo se refiere al uso de tratamientos formales (p. ej.: usted) en un texto de una cultura de origen frente al uso de tratamientos informales (p. ej.: tú) y a la decisión de adaptar o no dichas formas de tratamiento a las convenciones establecidas por la cultura meta.

---

<sup>38</sup> Respecto a esta cultura de personajes adorables, referidos con el adjetivo *cute* en inglés y 可愛い [kawaii] en japonés, véase Leukart (2011, en línea).

A partir de los ejemplos ofrecidos por Nord, pensamos que esta categoría podría ser más bien una subcategoría de *problemas pragmáticos*, dado que podría entenderse que las convenciones pertenecen a una cultura y, por lo tanto, las convenciones son culturales.

Bajo esta premisa, pensamos que en los videojuegos se pueden dar este mismo tipo de problemas relacionados con las convenciones, pero con complicaciones adicionales respecto a otras modalidades de traducción. Por ejemplo, pensemos en el hipotético caso de un videojuego de carreras en el que los usuarios pudiesen registrar sus mejores puntuaciones en la red incluyendo datos como la velocidad máxima alcanzada por el vehículo. En este caso, se debería realizar una conversión del sistema métrico al imperial y viceversa simultáneamente, para que los jugadores de distintas zonas geográficas pudiesen interpretar los mismos datos.

### 1.7.3. Problemas lingüísticos

De acuerdo con lo expuesto por Nord (2009, págs. 235-236), los problemas lingüísticos de traducción únicamente se dan entre determinadas parejas de idiomas y, para explicar esto, ofrece dos ejemplos. En el primero de ellos se menciona que el gerundio español no tiene un equivalente formal en alemán y esto ocasionará que el traductor tenga que decidir si utiliza una oración subordinada, temporal, causal, concesiva, modal, una estructura coordinada o una expresión adverbial en su lugar. En el segundo ejemplo, la autora habla de la gran variedad de diminutivos que podemos encontrar en idiomas como el español o el ruso, y se menciona la existencia de idiomas donde estas formas diminutivas no existen.

Esta categoría de problemas lingüísticos, tal y como es descrita por Nord, parece abandonar el enfoque funcionalista y responder a postulados más propios de las teorías de la equivalencia. Bajo nuestro punto de vista, una categoría de problemas lingüísticos de traducción no puede ser tan restrictiva, pues podemos encontrar fenómenos lingüísticos que, bajo la perspectiva de Nord, no tendrían cabida en esta categoría.

Por ejemplo, y volviendo al campo de los videojuegos, el estudio llevado a cabo por Álvarez-Bolado (2010, en línea) demuestra la existencia de nuevo contenido semántico en palabras de uso común cuando estas son empleadas en un contexto relacionado<sup>39</sup> con los videojuegos. Esto sucede, por ejemplo, con la palabra *personaje* y

---

<sup>39</sup> Concretamente, se trata de un contexto periodístico de crítica de videojuegos. Sin embargo, dado que podemos considerar que el vocabulario empleado en dichos artículos críticos es común con el vocabulario

así lo explica la autora: «El término adquiere una dimensión más amplia, no sólo como se define en DRAE, interviene en una obra, sino que está en manos del jugador, que lo elige, desarrolla y evoluciona» (2010, en línea). Asimismo, esta tesis se ve reforzada por los adjetivos que acompañan a dicha palabra en un videojuego: «aceptable, femenino, jugable, mítico, poligonal» (2010, en línea) pero también por los verbos que lo preceden: «controlar, descargar, evolucionar, generar» (2010, en línea) y por sus colocaciones, como, por ejemplo, «personaje no jugador» (2010, en línea). De este modo, la autora concluye:

La especialización del significado de esta palabra en contexto dota a *personaje* de una dimensión diferente a la que le otorga la literatura o el cine. En el corpus especializado, el personaje puede *descargarse* e *importarse*, pero sobre todo, en muchos casos, puede ser *controlado* por el jugador, que adopta su rol y lo ejerce (2010, en línea).

Álvarez-Bolado (2010, en línea) analiza del mismo modo otras palabras como *aventura* o *título* y en todas ellas se prueba la existencia de nuevas acepciones presentes en un contexto relacionado con los videojuegos y ausentes en corpus no relacionados con este ámbito.

El problema que este fenómeno supone para los traductores reside en que, en la mayoría de los casos, las instituciones a cargo de velar por la integridad de las lenguas suelen mostrarse reacias a incluir nuevos cambios en sus diccionarios u otras obras de referencia. De este modo, es inevitable que la labor primordial de documentación de los traductores se vea obstaculizada. Coincidimos con Álvarez-Bolado cuando afirma que «La especialización del léxico de la narrativa en el ámbito del videojuego exige la formulación de nuevas definiciones que recojan los significados asociados al vocabulario propio de los videojuegos, [...]» (2010, en línea).<sup>40</sup>

A nuestro juicio, este es un problema lingüístico y, por tanto, debería encajar sin mayor problema en la categoría de *problemas lingüísticos* definida por Nord (2009, págs. 235-236). Sin embargo, tenemos dudas de si realmente podríamos incluir problemas como este en dicha categoría dada la restricción que impone la autora al mencionar que los problemas lingüísticos tan solo se dan entre parejas de idiomas. Como conclusión,

---

empleado en los videojuegos, pensamos que los hallazgos de Álvarez-Bolado son aplicables también al ámbito de estudio que tratamos en esta investigación, la localización de videojuegos.

<sup>40</sup> En español contamos con algunas tentativas de cubrir este vacío, como es el caso de *GamerDic* (Turnes, 2013) o *Glosario de Videojuegos EN-ES y ES-EN* (Moreno García, 2015).

diremos que entendemos por problemas lingüísticos aquellos problemas motivados por elementos lingüísticos y que no sean específicos de un texto.

#### *1.7.4. Problemas característicos de la modalidad traductora*

Como avanzábamos en la introducción de este punto, hemos visto la necesidad de proponer una nueva categoría para la tipología expuesta por Nord (2009, págs. 234-236) que sea capaz de recoger aquellos problemas de traducción que están presentes en una serie de modalidades traductoras y no en otras, y por este motivo proponemos esta nueva categoría que denominamos *problemas característicos de la modalidad traductora*.

Nuestra propuesta toma como punto de partida la tipología de restricciones de Martí Ferriol (2006, pág. 143). Este autor establece una tipología de restricciones en traducción audiovisual en la que podemos encontrar restricciones profesionales, formales, lingüísticas, semióticas (o icónicas), socioculturales o nulas. Si bien no podemos asimilar directamente la totalidad de este modelo de restricciones a la tipología de problemas de Nord, porque incluye en el mismo ámbito tanto problemas como dificultades sin hacer distinción entre ambas,<sup>41</sup> sí que creemos poder decir que la categoría que nosotros proponemos constituiría una mezcla de lo que Martí Ferriol clasifica bajo restricciones formales y semióticas. Las restricciones formales son, según el autor, «Inherentes a las técnicas, prácticas y convenciones propias del doblaje y la subtitulación» (2006, pág. 143). En cambio, las restricciones semióticas (o icónicas) son «Propias del lenguaje fílmico y de tipo semiótico: relacionadas con los signos transmitidos a través del canal visual y auditivo [...] y pertenecientes a códigos de significación no lingüísticos [...]» (2006, pág. 143). Pese a que el autor basa su tipología exclusivamente en la industria del cine, nos parece que dichos problemas o restricciones se encuentran también en muchos videojuegos y, por tanto, podemos trasladar dicha tipología a este ámbito, incluyendo de este modo problemas propios de la localización de videojuegos.

En el punto 1.5., pero sobre todo en el punto 1.6., hemos realizado ya un pequeño repaso a algunos de estos problemas característicos de la localización de videojuegos y que incluiríamos en esta categoría de problemas que proponemos. En este caso, se trataría

---

<sup>41</sup> De acuerdo con lo expuesto por Nord (2009, págs. 233-234, en negrita en el original): «Las **dificultades de traducción** son subjetivas, individuales, e interrumpen el proceso hasta que sean superadas mediante las herramientas adecuadas, mientras que los **problemas de traducción** son inter-subjetivos, generales, y han de ser solucionados mediante procedimientos traslativos que forman parte de la competencia traductora».

de problemas ocasionados por cuestiones más o menos técnicas derivadas de la naturaleza del producto en el que se ubica el texto que ha de ser traducido.

Sin entrar de nuevo en detalle en cada uno de estos problemas y a modo de recordatorio, mencionamos algunos de ellos: la pluralidad de los textos que componen un videojuego con sus múltiples formatos (textos de diálogos, textos narrativos, textos de interfaz, textos de bases de datos, textos incrustados en imágenes, etc.) y la necesidad de abordar la traducción de cada uno de ellos obedeciendo a criterios distintos; la necesidad de adaptar la fuente que utilice el videojuego para incluir los caracteres que sean necesarios en cada uno de los idiomas en los que se pretenda que dicho videojuego esté disponible; el uso de variables; la concatenación de cadenas de texto; la limitación de caracteres (o más bien de píxeles); y el sincronismo visual.

Todos estos problemas de traducción están presentes, pero no de forma exclusiva, en la localización de videojuegos y, por tanto, han de conocerse de antemano para evitar todo tipo de errores en la traducción. Una vez vista la existencia de estos problemas, creemos que podemos considerar como justificada la inclusión en la tipología de Nord de una nueva categoría como la que hemos propuesto en este punto: los *problemas característicos de la modalidad traductora*.

#### *1.7.5. Problemas de traducción extraordinarios*

Los problemas de traducción extraordinarios son, según Nord (2009, pág. 236), los menos generalizables y por ello se sitúan en último lugar. La autora pone como ejemplos de estos problemas el uso de figuras estilísticas, juegos de palabras, neologismos, metáforas o el uso de determinados defectos lingüísticos empleados con cierta intencionalidad. Nord (2009, pág. 236) sentencia que dichos problemas son específicos de textos determinados y prosigue afirmando que estos no son propios de textos convencionales o estandarizados sino que más bien se encuentran en textos de índole literaria o textos en los que se nota la voluntad autoral. Finalmente, concluye su exposición de dichos problemas sugiriendo que «Al traductor profesional [...] estos problemas le ofrecen oportunidades para mostrar su creatividad y facilidad lingüística específica que interrumpe la rutina diaria» (2009, pág. 236). En definitiva, se trata de una categoría donde encajar todos aquellos problemas que no tienen cabida en las categorías superiores previamente expuestas.

En la localización de videojuegos también podemos encontrarnos con problemas pertenecientes a esta categoría. Por ejemplo, en el videojuego de género RPG de Ubisoft

*Child of Light* (2014) todos los personajes hablan en verso rimado, concretamente se expresan mediante una balada (Ubisoft, 2014, en línea). Esto supone que los traductores que se han enfrentado a este texto han debido de respetar no solo el contenido sino también la forma, lo cual ha tenido que limitar a la fuerza su toma de decisiones. Otro caso que se podría incluir en esta categoría de problemas de traducción extraordinarios podemos encontrarlo en el videojuego RPG de Nintendo *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story* (2009). En este título uno de los personajes se caracteriza por mezclar palabras y expresiones en francés con el idioma que hablan el resto de personajes. Los traductores que se han encargado de traducir este videojuego han tenido que mantener esta característica del personaje empleando palabras o expresiones en francés, pero sin llegar a ocasionar pérdida de información al mantener elementos del texto en un idioma que no se espera que el jugador conozca. Para ello, habrán tenido que emplear palabras y expresiones que un hablante nativo de un idioma meta pueda conocer del francés, ya sea por proximidad lingüística o por otros motivos, como la existencia de palabras similares, calcos, etc. Este problema se acentúa todavía más cuando el idioma meta del videojuego coincide con el idioma empleado para caracterizar el personaje. Por ejemplo, en la edición francesa del videojuego se optó por hacer que el personaje hablara utilizando expresiones inglesas.

Podríamos pensar que los ejemplos que hemos propuesto tendrían más cabida en la categoría de problemas lingüísticos que en esta última. Sin embargo, siguiendo las directrices de Nord, entendemos que los problemas lingüísticos son aquellos que se dan entre lenguas por motivos fonético-fonológicos, morfosintácticos, léxicos o semánticos. La autora (2009, pág. 235) ofrece como ejemplo de problema lingüístico la falta de equivalente formal en alemán del gerundio español. A partir de esto, creemos que dicha categoría aborda problemas existentes entre lenguas en un plano teórico y no textual. Por este motivo, pensamos que los ejemplos de problemas de traducción que hemos propuesto encajan en esta categoría de problemas de traducción extraordinarios.

### **1.8. Proceso de localización de un videojuego**

El proceso de localización de un videojuego se encuentra en muchas ocasiones ligado al proceso de desarrollo del mismo, como hemos visto en el caso del modelo *sim-ship*. Por este motivo, y dado que cada empresa tiene su propio *modus operandi*, es muy difícil encontrar un modelo estándar que permita describir de una forma homogénea cómo se

lleva a cabo un proceso de localización de un videojuego (Bernal, 2015, pág. 177). Sin embargo, sí que es posible recoger las prácticas más habituales y describir un supuesto caso ideal que nos permita entender el funcionamiento de este proceso de localización de videojuegos (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 128).

Desglosar en distintas etapas el proceso de localización de un videojuego nos permitirá identificar con mayor precisión en qué momento se ha llevado a cabo una acción que haya podido desencadenar una serie de eventos que acaben dando lugar a un error de traducción. En definitiva, nos ayudará a descubrir la génesis de aquellos errores de traducción que estén relacionados con deficiencias o negligencias en el proceso de localización.

### *1.8.1. Pasos previos*

En esta primera etapa tienen lugar diversas tareas que sirven para preparar el terreno y poner en marcha el proceso de localización. O'Hagan y Mangiron sintetizan del siguiente modo tanto el principal objetivo como la función de esta etapa inicial: «Its aim is to ensure that the project will be carried out smoothly and on time with minimum problems» (2013, pág. 128). Se trata, pues, de un paso necesario para facilitar todos aquellos otros procedimientos que vienen a continuación. De acuerdo con O'Hagan y Mangiron (2013, págs. 128-130), esta etapa consta de tres puntos principales: La creación de un kit de localización, la designación de un coordinador para el proceso de localización y de sus traductores y, finalmente, otras tareas preliminares.

La empresa desarrolladora o editora del videojuego, en función de quién esté a cargo de la localización del producto, se encargará de desarrollar un kit de localización como el que hemos visto en el punto 1.4.5. que contenga la información necesaria sobre el proyecto, así como los archivos que han de ser traducidos (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 128).

Si se sigue un modelo de localización *in-house*, el gestor de la localización designa a un coordinador para que se encargue de la gestión del proyecto. Este coordinador hará de enlace entre el equipo de desarrollo y el de localización. Además, también puede ocuparse de la selección del equipo de traductores. Por otro lado, si se sigue un modelo *outsourcing*, el coordinador hará de enlace entre la empresa que ha desarrollado el videojuego y la empresa que se ocupe de su localización. Esta empresa elegirá a un gestor

de proyectos para supervisar el trabajo de los traductores y ayudarles en la medida en que le sea posible (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 128).

Respecto a las tareas preliminares adicionales que tienen lugar antes de dar comienzo la etapa de traducción, estas variarán en función del modelo de localización que se emplee. Si estamos ante un modelo *in-house*, los traductores pueden dedicar esta etapa a familiarizarse con el videojuego que han de traducir posteriormente. Además, pueden recoger toda la información que van recabando en esta etapa en glosarios de palabras clave o en guías de estilo para asegurar la homogeneidad de la traducción final. Por el contrario, si se emplea un modelo *outsourcing*, no suele haber etapa de familiarización alguna puesto que, como ya hemos visto, normalmente no se proporciona el videojuego al equipo de traductores. Sin embargo, el kit de localización tratará de suplir esto (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 130).

### 1.8.2. Traducción

La etapa de traducción constituye la segunda fase del proceso de localización de un videojuego y podríamos decir que también es la etapa central de dicho proceso. En un modelo de localización *sim-ship*, las traducciones para todos los idiomas meta se llevan a cabo de forma paralela al desarrollo del videojuego. Esto implica que el texto de origen no sea estático y pueda ser alterado en múltiples ocasiones, hecho que puede posibilitar que algunos segmentos traducidos dejen de ser utilizados. En cambio, si se utiliza un modelo de localización *post-gold* los traductores pueden trabajar sobre un texto que no va a sufrir cambios (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 130).

Según Chandler y Deming (2012, pág. 68), normalmente se prioriza la traducción de aquellos textos que van a ser doblados posteriormente frente al resto de textos que componen el videojuego. De este modo se agiliza el proceso de localización, pues mientras los actores están grabando en los estudios de doblaje, los traductores pueden dedicarse a traducir todos los otros textos.

Una vez se ha traducido el texto, se lleva a cabo un proceso de revisión, realizado normalmente por otros traductores del mismo equipo, en el que se trata de detectar posibles errores en la traducción o inconsistencias presentes entre textos traducidos por distintos traductores (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 134).

Posteriormente, y en caso de que el videojuego lo requiera, tienen lugar las sesiones de grabación en los estudios de doblaje. En este proceso se incorporan nuevos

agentes como son los actores de doblaje, los ajustadores, los ingenieros de sonido y los directores de doblaje. Al igual que sucede en el doblaje de otros productos audiovisuales, también tienen lugar cambios de última hora en las traducciones por parte del ajustador para asegurar la sincronización labial (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 134).

### 1.8.3. *Testing y control de calidad*

Tras haber traducido todos los archivos necesarios (textos, imágenes, voces, etc.), estos se integran en una versión alfa del videojuego para poder llevar a cabo sesiones de *debugging* y control de calidad. En esta etapa, un equipo de *testers*, que pueden pertenecer a la empresa desarrolladora o distribuidora del videojuego en el modelo *in-house* o formar parte de una empresa externa en el modelo *outsourcing*, se encarga de jugar a esta versión beta del videojuego para comprobar que todo funcione como debería (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 137).

Normalmente se suele diferenciar el *testing* en dos modalidades: una funcional y otra lingüística. La primera se encarga de jugar al videojuego en distintos idiomas para comprobar que la partida se pueda completar sin que surja ningún problema o error ocasionado por un mal funcionamiento del videojuego derivado de la integración de los archivos traducidos en la compilación. Por otro lado, en el *testing* lingüístico se realiza una especie de *proof-reading* para buscar posibles errores en la traducción y, posteriormente, corregirlos (Chandler y Deming, 2012, pág. 217).

El proceso de *testing* no tiene lugar una única vez, sino que se repite en forma de varias rondas, que normalmente no suelen ser más de tres. En una primera ronda inicial se cubren la mayor parte de los errores lingüísticos, así como los problemas fundamentales que impidan un correcto desarrollo de la partida. En una segunda ronda se comprueba que todo lo que se ha informado en la ronda inicial haya sido solucionado. Normalmente también se descubren nuevos errores lingüísticos y funcionales en esta etapa. Finalmente, en una tercera etapa se comprueba que los errores lingüísticos se hayan corregido y se ignoran errores que estén relacionados con el funcionamiento del videojuego siempre y cuando su impacto sea menor. Esto se debe a que introducir cambios en el código fuente del videojuego a esas alturas puede producir errores adicionales para los que ya no habría tiempo disponible (Chandler y Deming, 2012, pág. 219).

O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 137) afirman que este proceso de revisión llevado a cabo en la localización de videojuegos se distingue de los procesos de revisión de otras modalidades de traducción en una serie de puntos: el texto traducido va insertado en un formato electrónico; el texto de origen no es, en algunas ocasiones, estable; normalmente la traducción se lleva a cabo con una ausencia casi total de contexto; y, finalmente, las traducciones y revisiones se suelen realizar por equipos de personas y no por agentes individuales, aunque reconocen que esta última característica no es exclusiva de esta modalidad de traducción. Parece lógico pensar que todos estos factores mencionados han de tener un protagonismo en la aparición de errores en la traducción.

#### *1.8.4. Publicación y distribución*

Una vez se han finalizado todos los procesos de revisión, se envía una copia del videojuego, conocida como *Release Candidate*, a la empresa propietaria de la videoconsola en la que se va a poder jugar al mismo. En el caso de los videojuegos para ordenador, este proceso también se realiza si se utiliza una plataforma de distribución digital como Steam o GOG. La copia enviada será sometida a un proceso de revisión para comprobar que el videojuego funciona correctamente, que no daña el *hardware* o que la calidad está dentro de los estándares de la compañía. Si cumple con todos estos requisitos, el videojuego tiene el visto bueno de la empresa y es aprobado para su distribución. En este caso, la copia del videojuego aprobada pasa a llamarse *Gold Master*. Si, por el contrario, el videojuego no cumple con los requisitos mencionados, se rechaza su aprobación. Tras esto, se proporciona a la empresa desarrolladora un tiempo limitado para corregir los problemas encontrados, tras lo cual deberá volver a proponer una nueva copia de su videojuego para ser sometida de nuevo al proceso de revisión (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 140).

Finalmente, la copia del videojuego que ha sido aprobada se somete a un proceso de producción en el que se genera un número determinado de copias con sus respectivas cajas y manuales de instrucciones. Estas copias serán las que posteriormente se distribuirán en el mercado y llegarán al consumidor (O'Hagan y Mangiron, 2013, pág. 140).

### 1.8.5. Resumen del proceso

A continuación, y a modo de conclusión, incluimos una tabla para resumir toda la información previamente expuesta en este punto. Nos gustaría recordar una vez más que el proceso de localización aquí descrito no es más que un modelo ideal y que, por tanto, esta no es, ni mucho menos, la única forma de describir un proceso tan complejo y multidisciplinario como este.

<b>Proceso de localización de un videojuego</b>	
<b>Pasos previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Creación del kit de localización</li> <li>▪ Designación de un coordinador del proyecto</li> <li>▪ Designación de los traductores</li> <li>▪ Otras tareas preliminares (familiarización con el videojuego, compilación de glosarios, etc.)</li> </ul>
<b>Traducción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Traducción de los guiones de doblaje</li> <li>▪ Sesiones de grabación</li> <li>▪ Traducción de los otros textos del videojuego</li> <li>▪ Primera revisión de los textos antes de su implementación</li> <li>▪ Primera compilación del videojuego traducido</li> </ul>
<b>Testing y control de calidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sesión de <i>testing</i> funcional</li> <li>▪ Sesión de <i>testing</i> lingüístico</li> <li>▪ Corrección de los textos.</li> <li>▪ Recompilación.</li> <li>▪ Repetición de ambas sesiones (normalmente hasta tres veces)</li> </ul>
<b>Publicación y distribución</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Compilación final (<i>Release Candidate</i>)</li> <li>▪ Revisión del videojuego por parte de la empresa propietaria de la videoconsola</li> <li>▪ Revisión del videojuego por parte de las autoridades pertinentes de clasificación por edades</li> <li>▪ Si es aprobada por ambos, la <i>RC</i> pasa a ser <i>Gold Master</i></li> <li>▪ Proceso de generación de copias de la <i>Gold Master</i></li> <li>▪ Distribución de las copias</li> </ul>

**Tabla 3.** Resumen del proceso de localización de un videojuego.

Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Chandler y Deming (2012, págs. 119-257) y O'Hagan y Mangiron (2013, págs. 128-140).

## 1.9. Recapitulación

En este capítulo hemos analizado, en primer lugar, la problemática en torno a la definición y delimitación de los términos *localización* (punto 1.2.1.) y *videojuego* (punto 1.2.2.), deteniéndonos en la distinción entre títulos *indie* y no *indie* (punto 1.2.3.), para, posteriormente, reflexionar sobre el término *localización de videojuegos* (punto 1.2.4.). A continuación, hemos realizado un sucinto repaso a diversas opiniones vertidas respecto a la ubicación de la localización de videojuegos dentro de la Traductología (punto 1.2.5.), y nos hemos posicionado a favor de su inclusión en los estudios de la TAV. Además, hemos descrito otros términos que actúan en consonancia con el de *localización* y que lo complementan, como son los términos *globalización* e *internacionalización* (punto 1.2.6.). Seguidamente, hemos creído conveniente realizar un pequeño repaso histórico a la localización de videojuegos (punto 1.3.) para entender los orígenes de la misma, así como su evolución y desarrollo hasta la época actual, plasmada en el punto siguiente en el que hemos tratado la industria de la localización de videojuegos del presente (punto 1.4.). En dicho apartado, hemos visto los agentes implicados en el proceso de localización de un videojuego (punto 1.4.1.), las distintas formas de trabajar con dichos agentes, ya sea subcontratando los servicios de localización o trabajando con ellos en plantilla (punto 1.4.2.), la posibilidad de localizar un videojuego tras su lanzamiento en su versión de origen (*post-gold*) o de forma simultánea a su desarrollo (*sim-ship*) (punto 1.4.3.), los distintos niveles de localización (punto 1.4.4.), el contenido del kit de localización (punto 1.4.5.), las herramientas empleadas (punto 1.4.6.) y, finalmente, hemos analizado todos estos parámetros en relación con los riesgos que implican para la generación de errores en la traducción (punto 1.4.7.). Acto seguido, hemos realizado un recorrido por todos aquellos elementos de un videojuego sujetos a traducción (punto 1.5.) para, posteriormente, tratar un modelo de gestión eficiente de los mismos (punto 1.6.). Tras esto, hemos analizado los problemas de traducción que podemos encontrar en la localización de videojuegos (punto 1.7.) partiendo desde una óptica funcionalista y, finalmente, hemos dado unas pinceladas sobre el proceso de localización de un videojuego (punto 1.8.).

## CAPÍTULO 2. EL ERROR DE TRADUCCIÓN

### 2.1. Preámbulo

El error de traducción constituye el segundo pilar sobre el que se apoya el entramado teórico de nuestro estudio. Por este motivo, hemos elaborado el presente capítulo, que se vertebra en torno a dos cuestiones principales: qué es un error de traducción y cómo podemos clasificar dichos errores. Estas dos incógnitas principales darán lugar a una serie de interrogantes adicionales como son, por ejemplo, la noción de *calidad* y la de *autoridad*, la subjetividad del error de traducción y su doble interés investigador: desde el producto y desde el proceso.

### 2.2. Definición de *error de traducción*

#### 2.2.1. Consideraciones previas

Para referirnos a este fenómeno que es objeto de nuestro estudio utilizaremos el término *error de traducción*. Somos conscientes de que esta nomenclatura se ha venido utilizando por diversos autores para hacer referencia, exclusivamente, a aquellas faltas o desviaciones que son fruto de la acción traslativa de una traducción, descartando errores lingüísticos, gramaticales, léxicos, etc. por considerarse propios de una deficiente competencia lingüística que no tiene que ver con la traducción entendida de forma estricta (Nord, 1996, pág. 95). Sin embargo, para nosotros, los errores de traducción no serán únicamente aquellos derivados del proceso de intercambio lingüístico y cultural y, por este motivo, precisamos el uso que realizamos de este término a lo largo del siguiente capítulo.

El estudio de las distintas contribuciones vertidas respecto a la teorización del error de traducción ha sido realizado anteriormente por Waddington (1999), Hurtado (2001),<sup>42</sup> Conde Ruano (2008),<sup>43</sup> Mallo Lapuerta (2012)<sup>44</sup> y, posteriormente, y de forma más exhaustiva, por Tolosa (2013).<sup>45</sup> Así pues, tomamos estas obras como punto de inicio para redactar el siguiente capítulo y así, a continuación, sumar a toda la información que estos autores han aportado los nuevos enfoques actuales que no han sido recogidos en

---

<sup>42</sup> Son de especial interés las páginas 298-302.

<sup>43</sup> Véase las páginas 120-126.

<sup>44</sup> En las páginas 159-190.

<sup>45</sup> Concretamente, las páginas 17-77 abordan esta cuestión.

dichas obras. Adscribiremos cada una de las definiciones del concepto de *error de traducción* realizadas por los autores estudiados a uno de los paradigmas traductológicos existentes. Pensamos que este enfoque es práctico puesto que, al analizar cada una de las teorizaciones aportadas en su contexto o marco teórico correspondiente, nos será más sencillo comprender los puntos de vista de cada uno de los autores. Además, no hemos de olvidar que las distintas corrientes traductológicas de las que hablamos surgen de forma progresiva a lo largo del tiempo, de modo que tampoco estamos descartando en nuestro análisis la variable histórica y cronológica.

De este modo, en los siguientes tres apartados trataremos de ubicar las distintas definiciones del concepto de *error de traducción* dentro de tres de los seis principales paradigmas traductológicos que recoge Pym (2016, pág. 17). Dichos paradigmas son los que componen las teorías de la equivalencia, las teorías de la finalidad y las teorías de la localización. No hemos incluido las teorías descriptivistas, las indeterministas, ni las teorías culturales porque ninguno de los autores que hemos estudiado se adscribe a dichas corrientes teóricas y, además, hasta donde nuestra investigación ha llegado, tampoco nos ha sido posible encontrar a autores pertenecientes a estos paradigmas que hayan realizado contribución alguna al respecto del error de traducción.

### 2.2.2. Desde las teorías de la equivalencia

A modo de breve introducción, creemos procedente realizar un sucinto repaso a las bases de lo que este paradigma traductológico sostiene, antes de analizar las definiciones de *error de traducción* realizadas a partir del mismo. Para llevar a cabo esta labor, recurrimos a la obra de Pym (2016), quien realiza un estudio de las principales teorías traductológicas contemporáneas. Dicho autor introduce el paradigma de la equivalencia del siguiente modo: «[...] la equivalencia presupone que un texto de partida y un texto de llegada pueden tener el mismo valor a cierto nivel y respecto a ciertos fragmentos, y que este valor se puede expresar de más de un modo [...]» (2016, pág. 21). Esto quiere decir que las teorías de la equivalencia no sostienen que exista una unidad equivalente entre dos o más lenguas, sino que la equivalencia reside en un valor que se puede respetar o mantener para salvaguardar dicha equivalencia. Pym ofrece tres ejemplos de este valor:

A veces ese valor se encuentra a nivel formal (dos palabras se traducen por dos palabras); a veces se halla a nivel referencial (el viernes es siempre el día anterior al sábado); y otras veces a nivel funcional (la

---

mala suerte en inglés se asocia con el viernes mientras que en español está ligada al martes) (2016, pág. 23).

Básicamente, podríamos decir que esta es la idea principal que se sostiene desde el paradigma de la equivalencia, aunque con distintos matices en función de la teoría concreta a la que acudamos.

Así pues, si bajo el punto de vista de este paradigma la traducción consiste, *grosso modo*, en la búsqueda de un tipo de equivalencia, parece que lo lógico sería pensar que un error de traducción bajo esta perspectiva sería la ausencia de dicho tipo de equivalencia. Bensoussan y Rosenhouse (1990, pág. 65) estudian la noción de *error de traducción* desde el punto de vista de la comprensión, y lo definen como una falta de comprensión que tiene lugar cuando se produce la lectura del texto de origen. Para estas autoras, la comprensión consiste en una equivalencia que se da en tres niveles: superficial, semántico y pragmático. Delisle (2013, págs. 30-31) sostiene una visión similar, pues también considera los errores de traducción como faltas de comprensión que rompen la equivalencia semántica. Para este autor, los errores de reformulación serían faltas de lengua y solo los errores en la comprensión serían considerados como errores de traducción. Siguiendo la estela de la equivalencia, pero con un enfoque distinto, Palazuelos *et al.* (1992, pág. 39) definen el *error de traducción* como una falta de equivalencia entre el sentido del texto de origen y el sentido del texto meta. Para estos autores, un error de traducción solo es aquel que se muestra al comparar el sentido del texto de origen con el texto meta. Por otro lado, Hurtado (2001, pág. 289) define «de un modo general» el error de traducción como una equivalencia inadecuada para la tarea traductora encomendada.

Una vez vistos estos aspectos, podríamos decir que, bajo el paradigma de la equivalencia, un error de traducción se da cuando un valor A no equivale a un valor B, pero no está claro quién o cómo se decide ese valor cuya ausencia determina que una traducción sea errónea o contenga errores. Quizá está problemática en el quién y en el cómo es la que da paso a la teorización del error de traducción desde una perspectiva funcionalista, como veremos a continuación.

### 2.2.3. Desde las teorías de la finalidad

El paradigma funcionalista del que forman parte las teorías de la finalidad surge como respuesta a las críticas vertidas sobre las teorías de la equivalencia. En este paradigma

podemos distinguir al menos tres corrientes: un funcionalismo estricto o restringido, la teoría del *skopos* de Vermeer y la propuesta o enfoque de Gouadec (Pym, 2016, pág. 58).

El funcionalismo, en su concepción más estricta o restringida aplicado a la traducción, presupone que cada texto de origen tiene una función determinada y que dicha función debe estar presente en el texto meta (Pym, 2016, pág. 64). De este modo, nos hallamos ante lo que podría considerarse como una teoría de la equivalencia restringida a un único valor que, en este caso, sería la función de un texto (Pym, 2016, pág. 137).

Por otro lado, la teoría del *skopos* de Vermeer también afirma que la traducción de un determinado texto se rige por su finalidad; sin embargo, en su propuesta el enfoque cambia del texto de origen al texto meta, dado que la finalidad del segundo no tiene que coincidir con la del primero (Pym, 2016, pág. 58). Esto abre un debate en torno a quién corresponde la tarea de decidir cuál ha de ser la finalidad de un texto. El propio autor de la teoría del *skopos*, Vermeer, opina que ha de ser el traductor quien tome esa decisión (Pym, 2016, pág. 70). Sin embargo, otras autoras como Nord o Snell-Hornby aseveran que el cliente, a través del encargo de traducción, es quien decide la finalidad del texto meta (Pym, 2016, pág. 71).

Como recoge Pym (2016, pág. 79), el enfoque de Gouadec incide en esta última cuestión y describe al traductor como uno más dentro de un equipo que ha de seguir una serie de instrucciones fijadas por el cliente. Para Pym (2016, pág. 79), esta sería la teoría de la finalidad más fiel a la profesión del traductor actual. Asimismo, bajo nuestro punto de vista, esta visión del traductor es la que más se ajusta al verdadero papel del traductor en el ámbito de la localización en el que se inscribe esta investigación.

Una vez introducidas las principales teorías de la finalidad, procedemos a analizar las aportaciones realizadas en torno a la definición de *error de traducción* desde dicho paradigma. En primer lugar, Kupsch-Losereit (1985, pág. 170) sostiene una concepción funcionalista del error de traducción según la cual este surge cuando un texto de origen y un texto meta no cumplen la misma función textual. En este sentido, nos encontramos ante un funcionalismo estricto o restringido que, como hemos mencionado antes, puede equipararse a una equivalencia ceñida exclusivamente a la función textual. En esta misma línea, Hónig (1987) y, posteriormente, Santoyo (1994, pág. 9) también consideran que un error de traducción consiste en una falta de equivalencia entre el funcionamiento de un texto en su cultura de origen y el funcionamiento que acaba teniendo en la cultura meta. Frente a estas propuestas, Nord también sostiene una visión funcionalista del error de

traducción, pero no lo hace desde una posición funcionalista estricta como Kupsch-Losereit o Santoyo, sino que parte de la teoría del *skopos*. Nord resume su propuesta de la siguiente forma: «If, for example, the translation skopos requires the reproduction of the whole of the content, the smallest omission as long as it is not due to a TT receiver-specific presupposition, is a translation error» (2005, pág. 187). Esto quiere decir que cualquier violación de aquellos parámetros preestablecidos antes de empezar a realizar una traducción será contemplada como un error de traducción. Esta sería una visión similar a la de Wilss (1988, pág. 262), para quien un error de traducción se produce, no de forma exclusiva, cuando se incumple uno de estos parámetros. Pym (1992, págs. 281-282) aboga por una definición del error realizada a partir de las competencias del traductor. De este modo, el autor asevera que un error de traducción es la manifestación de un defecto de algunos de los factores implicados en las dos habilidades que él considera claves para un traductor. Estas habilidades son: la capacidad de generar un número indeterminado de varios textos meta a partir de un texto de origen y la habilidad de saber elegir, de entre todos ellos, el texto meta más adecuado para un tipo de lector y objetivo específicos. En vista de este segundo punto, pensamos que se trataría de una definición funcionalista del error de traducción, dado que habla de seleccionar el mejor texto meta para un propósito específico. Para Gouadec (1989, pág. 38), un error de traducción es una ruptura injustificada de la coherencia de una traducción con su texto original. Esta ruptura puede violar dos tipos de reglas: aquellas dictadas por el sistema de comunicación empleado y aquellas que dicta el proyecto de traducción. Larose sostiene una visión similar a la de Gouadec al mantener que los errores de traducción se identifican a partir de las normas del proyecto de traducción: «Les écarts, déviations, transgressions, etc., sont à apprécier en fonction du projet de traduction. Ainsi, l'erreur désignerait l'écart entre les fins visées et les fins réalisées» (1989, pág. 8). Esto significa que son las directrices establecidas en el proyecto de traducción las que permitirán identificar los errores. Por último, Cruces Colado (2001, pág. 816) alude a la función comunicativa del texto y al encargo de traducción como elementos clave en la definición del error de traducción, y distingue este tipo de errores de aquellos causados por una incorrecta formulación lingüística, que define como *errores invariantes al proceso de traducción*.

Tras esta breve exposición, parece que desde las teorías de la finalidad se resuelven en parte los dos problemas planteados desde el paradigma de la equivalencia a la hora de definir qué es un error de traducción. En primer lugar, el valor que debe fijar

qué es un error de traducción es la finalidad del texto, ya sea este el texto de origen o el de destino. En segundo lugar, la autoridad que decide qué es un error de traducción será el texto de origen, el propio traductor o lo que se establezca en el encargo de traducción.

De acuerdo con lo expuesto por Pym (2016, pág. 79), las teorías de la finalidad abren paso a dos nuevos paradigmas: el paradigma indeterminista, que surge de la teoría del *skopos*, y el paradigma de la localización, que surge de la posición que mantiene Gouadec. Creemos que esta dicotomía se ve reflejada también en la teorización respecto al error de traducción dado que, como hemos visto, también se han formado dos caminos para dar respuesta a quién debe decidir cuál es la finalidad de un texto. Por un lado, tenemos a los partidarios de la teoría del *skopos*, para quienes la finalidad ha de ser decidida por cada traductor particular. De este modo, si la finalidad la decide el traductor y los errores de traducción suponen la ruptura de dicha finalidad, ello nos conduce a una posición indeterminista, puesto que cada traductor representa un universo de posibilidades distinto. En cambio, por otro lado, tenemos la visión de Gouadec, quien sostiene que el traductor es un agente más dentro de un equipo y que este obedece órdenes. Como hemos comentado, Pym (2016, pág. 79) asegura que este último camino nos lleva a la localización. Según este punto de vista, serán errores de traducción aquellos elementos que rompan con lo que dictamina el encargo de traducción. De este modo, observamos cómo, al igual que se bifurca la teorización en Traductología con el nacimiento del paradigma indeterminista y el de la localización, también sucede lo propio con las contribuciones en torno al error de traducción.

#### 2.2.4. Desde las teorías de la localización

En el punto 1.2.1. hemos introducido el concepto de *localización* y, además, hemos discutido el papel que juega en la Traductología. Por este motivo, aquí tan solo vamos a comentar algunas ideas adicionales que anteriormente hemos pasado por alto, pero que ahora nos permitirán enlazar dicho concepto con el estudio del error de traducción.

En primer lugar, creemos conveniente citar a Pym para explicar lo que entendemos por *teorías de la localización*, dado que partiendo de la contemporaneidad de estas teorías y de su ámbito de procedencia podría ponerse en duda que constituyan un paradigma. Pym (2016, pág. 189) asegura que «Las ideas y prácticas que se engloban cada vez más bajo la etiqueta “localización” probablemente no forman una teoría de la traducción desde el estricto punto de vista académico». El autor justifica este

razonamiento a partir de la fuente de la que surgen dichas ideas, que no es otra que la industria del lenguaje. Sin embargo, Pym no descarta las aportaciones que se han realizado desde dicho ámbito y las aglutina en las llamadas *teorías de la localización*. Así pues, se trata de teorías que, a diferencia de todas las que hemos visto anteriormente, tienen un origen que no es científico ni académico, sino industrial. Esto conlleva un riesgo, del que nos avisan Jiménez Crespo (2009, pág. 61) y, más concretamente, O'Hagan y Mangiron (2013, pág. 239), cuando hablan de la localización de videojuegos y comentan que muchos de los conceptos que esta engloba surgen de una industria que ignora y pasa por alto la teoría traductológica actual. Como consecuencia de esto, desde el ámbito industrial y desde el ámbito académico se está teorizando en paralelo sobre lo mismo, generando una suerte de conflicto intelectual en el que encontramos, por dar algunos ejemplos, términos nuevos que definen conceptos para los que ya existía un término anterior o concepciones erróneas de términos ya establecidos por la Traductología en la industria de la localización.

Volviendo al tema que nos atañe, para hablar del error de traducción desde el paradigma de la localización, creemos conveniente acudir a la tesis que sostiene Pym, cuando afirma que la equivalencia sigue viva en este conjunto de teorías:

[...] el concepto de la equivalencia ha tenido su segunda oportunidad en sectores como la localización de software, en que muchas frases de partida y llegada deben concordar principalmente en función y longitud aproximada, o en combinación con las memorias de traducción. La equivalencia no ha muerto, aunque ciertamente se ha cuestionado (Pym, 2016, pág. 137).

Esta concepción de la localización es válida para los textos de los que se ocupa Pym en su estudio. Dichos textos forman parte de programas informáticos, y en ellos la equivalencia, sobre todo la equivalencia de significado, es necesaria para que el usuario pueda manejarse con el programa de manera adecuada. En el caso de los videojuegos, la equivalencia puede existir a nivel formal, pero no tiene por qué estar presente a nivel semántico. Esto se debe a la naturaleza literaria de muchos de sus textos y a la necesidad de, en ocasiones, adaptar el contenido a un mercado u a otro sin respetar el texto de origen.<sup>46</sup> Una vez realizada esta matización, no obstante, la presencia de equivalencia nos

---

<sup>46</sup> Léase como ejemplo de esto a Mangiron y O'Hagan (2006), Crosignani y Ravetto (2011) o Bernal (2015), siendo de especial interés las páginas 88-91.

aporta un punto de vista interesante sobre la naturaleza del error de traducción en la localización, como veremos a continuación.

En la localización, el error de traducción puede normalizarse y aceptarse. Pym destaca que, en pos de la homogeneidad, es común que se acepten errores como equivalencias válidas (2016, pág. 206). Por ejemplo, si en una versión o edición de un programa o videojuego se ha traducido un término de forma incorrecta, pero dicho término ya forma parte de la base de datos terminológica que, además, no pertenece al traductor sino a una empresa, lo más habitual es que dicho término se siga traduciendo de la misma forma para no romper la homogeneidad (2016, pág. 212).<sup>47</sup> De este modo, se normaliza el error e incluso se puede llegar a considerar erróneo no utilizar el término que, en un principio, era incorrecto, pero que ahora se ha aceptado como válido.

Por este motivo, al considerar equivalencias que en un principio eran erróneas como válidas en función de circunstancias tales como que anteriormente un término se hubiera traducido así, observamos que desde la localización también se adopta una posición funcionalista del error de traducción. Lommel *et al.* (2014, pág. 460), al hablar de métodos de evaluación en su MQM (*Multidimensional Quality Metrics*), afirman lo siguiente: «for example, if specifications for a service manual state that stylistic concerns are not important, poor style would not be counted as an error, even though incorrect terminology would be». Lo que esto pone de relieve es que, bajo este punto de vista, la naturaleza del error de traducción está sujeta a muchas más variables que distan de ser criterios objetivos, puesto que dichas variables dependen de parámetros preestablecidos por algún tipo de autoridad en un contexto determinado. Sin duda, estamos ante una solución pragmática fabricada para facilitar la tarea traductora al abandonar debates metafísicos sobre qué es o no es un error de traducción, dejando esta problemática en manos de una autoridad externa a la que no se cuestiona. De un modo similar, según Pym, la industria de la localización aborda el debate indeterminista en la Traductología: «[s]i los idiomas y las culturas son tan inciertos e inestables que nadie puede estar seguro sobre qué es la equivalencia, entonces una solución podría ser crear un conjunto de idiomas y

---

<sup>47</sup> Esto no siempre sucede así. Por ejemplo, en las primeras ediciones de Pokémon se tradujeron algunas habilidades de forma incorrecta, como «Portazo» (*slam* en inglés y たたきつける [tatakitsukeru] en japonés). Si bien en ediciones posteriores se mantuvieron dichas traducciones, en entregas más recientes se han llevado a cabo correcciones para poner fin a dichos errores. En el caso de la habilidad «Portazo», ahora se conoce como «Atizar» (Nintendo, 2013, en línea). Seguramente aquí juegue un papel fundamental el hecho de que Nintendo se encargue de sus propias traducciones en el caso de Pokémon. Onieva (2015) realiza un estudio de caso en el que se incluyen este y otros muchos más ejemplos similares que podemos encontrar en los videojuegos de Pokémon.

culturas *artificiales* donde la certeza fuera posible» (2016, págs. 189-190). A nuestro juicio, el modo de tratar el error de traducción desde la localización sigue este mismo principio de artificialidad y el motivo de esto reside, como veremos a continuación, en la noción de *calidad* de la traducción.

## 2.3. Calidad de la traducción

### 2.3.1. Introducción

Aunque son diversos los métodos que se utilizan para medir la calidad de una traducción (Jiménez Crespo, 2013),<sup>48</sup> en la industria de la localización es habitual que esta se mida mediante el uso de tipologías de errores, véase, por ejemplo, Conde Ruano (2008), Jiménez Crespo (2009), Görög (2014) o Picinini (2016). Por este motivo, creemos necesario dedicar el presente punto al concepto de *calidad*. No es nuestro objetivo llevar a cabo un repaso profundo de la definición del término *calidad*, así como de su aplicación en el mundo de la traducción. Como veremos a continuación, existen otros trabajos donde se aborda esta cuestión y, por tanto, vamos a limitarnos a rescatar aquellas ideas que nos han parecido interesantes de estas investigaciones que toman como objeto de estudio la calidad de la traducción, para tratar de aplicarlas al nuestro.

### 2.3.2. ¿Qué es la calidad?

Para definir lo que es la *calidad*, de un modo general y sin aplicarla todavía al mundo de la traducción, Conde Ruano (2008, págs. 35-38) realiza un extenso repaso de las aportaciones que han vertido diversos autores respecto a este término. Del análisis de todas esas contribuciones, el autor (2008, págs. 37-38) extrae tres conclusiones que se plasman a continuación: en primer lugar, no existe una definición universal del término *calidad*; en segundo lugar, el concepto de *calidad* hoy en día no asume expectativas idénticas entre los destinatarios de un producto; y, en tercer lugar, no existe tampoco unanimidad en torno a cómo medir la calidad.

Podríamos decir que esta concepción de la calidad es la que se está asentando actualmente. Un ejemplo de ello lo encontramos en la vigesimotercera edición del DLE (Diccionario de la Lengua Española), en la que se ha incluido una nueva definición para *calidad* que no estaba presente en ediciones anteriores. Se trata de una nueva tercera

---

<sup>48</sup> Véase las páginas 117-126.

acepción: «3. f. Adecuación de un producto o servicio a las características especificadas» (Calidad, 2015). Esta definición es interesante porque pone de manifiesto la compleja y variable naturaleza de la calidad. No obstante, esta acepción también nos invita a rechazar ideas tales como la posible existencia de una concepción universal de aquello que podríamos llamar *buena calidad*. Además, dicha definición añade un nuevo problema al no dejar claro quién define las características especificadas a las que se debe adecuar un producto para tener calidad. Sin embargo, encontramos respuesta a esta cuestión en autores como Arevalillo (2006, pág. 108), Conde Ruano (2008, pág. 38), Jiménez Crespo (2009, pág. 64) o Görög (2014, pág. 444), quienes afirman que, para la industria actual, la buena o mala calidad la define el consumidor, usuario o destinatario de un determinado producto.<sup>49</sup>

No obstante, también encontramos algunos autores que no piensan del mismo modo. Un ejemplo de ello sería Williams (1989, pág. 16), quien plantea la siguiente pregunta: «But does the customer [...], for example — have sufficient competence in the two languages and the required consistency in assessing quality?». La problemática crece, según el autor, si tenemos en cuenta la posibilidad de que el consumidor confunda la calidad de la traducción con la calidad del servicio, al sentirse satisfecho por los plazos de entrega de la traducción y asociar esto, de forma indebida, a la calidad de la traducción. El autor concluye afirmando que, si bien esto no significa que haya que ignorar la satisfacción del consumidor, siempre deberían existir unos estándares de calidad aplicados por traductores con experiencia.

### 2.3.3. Tipos de calidad

El concepto de *calidad* no ha permanecido inmutable al paso del tiempo y, debido a esto, Conde Ruano (2008, págs. 43-44) habla de un total de tres fases recientes en la evolución del mismo en el siglo XX. La primera de ellas sería el *control de calidad*, en la que se actúa para detectar un error, se aplica sobre el producto y cuyo objetivo es corregir dicho error. Esto correspondería al proceso de control de calidad al que se someten los videojuegos cuando son traducidos, como comentábamos en el punto 1.8.3. La segunda fase se denomina *calidad integral*, y en ella se actúa para prevenir un error, se aplica sobre

---

<sup>49</sup> Algunas compañías como Facebook o Twitter han puesto en funcionamiento esta concepción de la calidad de una forma peculiar. Ambos servicios permiten que sus usuarios valoren y puntúen la calidad de las traducciones que se muestran en sus respectivas páginas web. De este modo, la idea de que el usuario es quien decide la calidad es llevada a su máxima expresión. Sin embargo, este modelo está lejos de ser perfecto. Jiménez-Crespo (2011) ha estudiado el caso concreto de Facebook.

el proceso y su objetivo es modificar dicho proceso para mejorarlo. Finalmente, la tercera fase recibe el nombre de *calidad total*, y en esta se actúa para cumplir unos objetivos, se aplica sobre todos los procesos y busca una mejora continua. Conde Ruano remarca que estas distintas fases no se sustituyen unas a otras a lo largo de la historia, sino que se superponen.

En el caso concreto de la industria de la localización, Jiménez Crespo (2013, pág. 104) utiliza una nomenclatura distinta y distingue a grandes rasgos dos formas de gestionar la calidad por parte de esta industria: la primera de ellas sería la que recibe el nombre de *QA (Quality Assurance)*, y correspondería a lo que Conde Ruano (2008, págs. 43-44) denomina *calidad integral*. Por otro lado, a la segunda la denomina *QC (Quality Control)*, que equivaldría al *control de calidad* de Conde Ruano (2008, págs. 43-44).

Gouadec distingue entre dos tipos distintos de calidad: «Quality in translation is both the quality of an end-product (the translated material) and the quality of the transaction (the service provided)» (2010, pág. 270). De este modo, el autor afirma que serán dos los agentes que decidan sobre ambos tipos de calidad. La calidad de la traducción como producto dependerá del cliente, pues será este quien juzgue el resultado final. Por otro lado, la calidad de la traducción como transacción dependerá del traductor o gestor de proyectos, quien valorará la información proporcionada por el cliente y el proyecto propuesto.

Gouadec (2010, págs. 271-272) habla de dos elementos principales que impiden que la calidad de una traducción sea la mejor. En primer lugar, el autor alude a los accidentes que pueden tener lugar durante la traducción, incluso cuando se cumplen todos los requisitos de calidad posibles, como reza la famosa locución latina *errare humanum est*. En segundo lugar, el autor reconoce que el factor económico es clave, puesto que el coste de una traducción puede volverse desorbitado si se siguen todos los procesos estipulados por normas como la EN 15038<sup>50</sup> para cumplir con los requisitos de calidad. Este factor económico podría ser el detonante de nuevas concepciones de la calidad en las que dicho concepto se entiende de forma multidimensional o dinámica para poder ser comercializado de distintas formas.

Siguiendo este punto de vista, Gouadec afirma: «The most convenient and reliable way to discuss quality grades in translation is to determine which domains are concerned

---

<sup>50</sup> Desde noviembre de 2015 existe una norma ISO basada en el estándar EN 15038; se trata de la norma ISO 17100:2015.

and what level of quality is required for each of those domains [...]» (2010, pág. 274). De este modo, el autor habla de cuatro esferas con las que se puede relacionar la calidad o la falta de calidad en una traducción: la esfera lingüístico-estilístico-retórico-comunicativa, la esfera factual-técnico-semántico-cultural, la esfera funcional-ergonómica y, por último, la congruencia del material traducido con su original. Asimismo, Gouadec sugiere considerar tres niveles de calidad para cada esfera: aceptable, bueno y excelente. En resumen, estamos ante una concepción dinámica de la calidad. Jiménez Crespo lo explica del siguiente modo:

For example, a quick translation with a low cost, such as a crowdsourced translation of tweets from a famous person, might be judged differently from another translation commissioned to a professional over a relatively reasonable timeframe. These factors interact to offer the current dynamic approach to quality, in which constraints exert a powerful role (2013, pág. 107).

Esta forma de entender la calidad se puede encontrar en otros autores, como es el caso de Hansen cuando realiza la siguiente consideración: «Not all texts need full revision. Sometimes less than full revision is perfectly acceptable» (2009, pág. 314).

#### 2.3.4. *La calidad entendida como multidimensional y dinámica*

De acuerdo con lo expuesto por Lommel *et al.* (2014, pág. 457), si no existe una forma universal de concebir la calidad, tampoco puede existir una forma universal de medirla. Görög (2014, pág. 444) defiende la misma idea: «There is no one-size-fits-all approach to translation quality evaluation». Debido a esto, Lommel *et al.* y Görög proponen modelos para medir la calidad de una traducción de una forma multidimensional y dinámica, como hemos visto que apuntaba Gouadec (2010, pág. 274). Lommel *et al.* lo hacen a través del MQM, y Görög hace lo propio con el DQF (*Dynamic Quality Framework*). Ambos modelos conciben la calidad como una propiedad graduable: «This new approach to quality replaces the centuries old assumption that translation users always need the highest quality» (Görög, 2014, pág. 445). Lommel *et al.* (2014, pág. 460) lo ejemplifican del siguiente modo: «if specifications for a service manual state that stylistic concerns are not important, poor style would not be counted as an error, even though incorrect terminology would be». Es decir, los tipos de errores con los que se trabaje dependerán de las exigencias de un determinado encargo. Además, se habla de la existencia de distintos niveles de aceptabilidad en la calidad de un producto en función

de su contenido u objetivo. Así pues, vemos cómo el tratamiento de la calidad como una propiedad dinámica parece ganar terreno en la industria actual: «[...] the industry has long ago acknowledged and accepted that it is impossible to provide top quality in all situations due to economic, resource and time restrictions» (Jiménez Crespo, 2017, pág. 1). No obstante, sería injusto reconocer que estamos ante una concepción de la calidad absolutamente novedosa, pues ya en Williams (1989, págs. 25-27) encontramos nociones similares a las planteadas por Görög (2014, pág. 445). Por ejemplo, Williams, responsable junto con su equipo de la tercera versión del SICAL, que veremos más adelante, describe ya tres niveles aceptables de calidad (*superior quality*, *fully acceptable* y *revisable*), así como un nivel inaceptable (*unacceptable quality*). Dichos niveles se determinan a partir de la contabilización de los errores presentes en un texto, teniendo en cuenta su gravedad. De este modo, a partir de una muestra de 400 palabras se determinará si el texto será:

- de calidad *superior*, si hay cero errores mayores y hasta seis errores menores;
- de calidad *fully acceptable*, si se dan cero errores mayores y hasta doce errores menores;
- de calidad *revisable*, si se da un error mayor y hasta dieciocho errores menores; considerado como *unacceptable*, si se da más de un error mayor y más de dieciocho errores menores.

Görög (2014, pág. 445) defiende esta visión de la calidad argumentando que modelos rígidos como el que propone la EN 15038 (y por extensión, la norma ISO 17100:2015) no son los más apropiados al no tener en cuenta el tipo de contenido con el que se trabaja, los requisitos que establece el usuario o la finalidad comunicativa exigida. Frente a este tipo de modelos rígidos universales, el autor aboga por modelos flexibles y más concretos: «Today, there is an increasing appetite for a new approach to quality within the industry, an approach that measures the right thing with the right method» (2014, pág. 445). Por ello, en el modelo que presenta, propone tres parámetros que dotarán de flexibilidad a la calidad de una traducción: utilidad, tiempo y fidelidad. Según palabras de Görög (2014, pág. 446), la utilidad se refiere a la importancia relativa de la función del contenido traducido; el tiempo consiste en la fecha límite para la cual debe estar disponible la traducción; y, finalmente, la fidelidad hace referencia al daño potencial que podría causar una mala traducción al cliente. Este modelo permite la creación de perfiles

para cada tipo de producto, en los que se otorgan valores distintos a cada uno de los tres parámetros descritos. De este modo, la calidad exigida deja de ser absoluta para volverse variable y graduable. Gracias a esto, se evita perseguir siempre lo más correcto, pues la calidad final dependerá de si un nivel de corrección determinado es necesario o no, según cada caso.

El posible problema de la crítica que vierte Görög a la EN 15038 para fundamentar su modelo, bajo nuestro punto de vista, es que su propuesta alternativa (el DQF) y la EN 15038 tienen objetivos distintos. Como bien reconoce Arevalillo (2006, pág. 108), implicado en el proceso de creación de la EN 15038, dicho estándar está orientado al proceso de una traducción y no al producto. Sin embargo, el DQF se inclina más hacia la traducción como producto. El foco, pues, parece distinto en ambos casos. No obstante, consideramos acertada la crítica vertida por Görög respecto a la universalidad de la norma EN 15038.

Hemos de señalar que esta visión dinámica de la calidad en traducción tampoco está exenta de crítica. Por ejemplo, Jiménez Crespo (2013, págs. 115-116) considera que los modelos actuales para asegurar la calidad de una traducción están basados en la experiencia de determinados sujetos u organizaciones, más que en la investigación traductológica. Añade que el discurso que sostienen sus defensores tan solo se centra en nociones tales como la *fidelidad* al texto de origen, la *equivalencia* o la *ausencia de errores*. Lommel *et al.* (2014, pág. 460) reconocen que su modelo (el MQM) puede verse limitado al ser estrictamente analítico, pero también sugieren que es fácil de adaptar a un modelo holístico, de forma que, para cada parámetro utilizado para interpretar la calidad de una traducción, haya una o varias categorías de errores asignadas. De este modo, ponen como ejemplo que la precisión de un texto se puede medir a través del número de traducciones erróneas y omisiones, o que la fluidez se puede medir a través de los errores estilísticos y gramaticales, etc. Bajo este punto de vista, lo que a simple vista parece una simple tipología de errores, podría ofrecer más información que permita analizar un texto no solamente a un nivel microtextual, sino también a uno macrotextual.

### 2.3.5. *Subjetividad en la evaluación de la calidad*

Siempre que se aborda la cuestión de la evaluación de la calidad en una traducción surge irremediablemente el fantasma de la subjetividad, y esto ha sucedido tanto en el pasado, por ejemplo Williams (1989), Dancette (1989) o Gouadec (1989), como en estudios más

recientes, véase Bowker (2001), Cruces Colado (2001), Darwish (2001), Conde Ruano (2008), Martín Martín (2010) o Tolosa (2013), por citar algunos.

El debate que se plantea se podría polarizar de forma un tanto radical entre aquellos autores que abogan por la supresión de todo componente subjetivo en la evaluación de la calidad de una traducción, por un lado, y aquellos otros autores que son partidarios de admitir dicha subjetividad como un componente más de este proceso de evaluación, por el otro.

La primera postura se puede ver reflejada en autores como, por ejemplo, Williams, quien opina que el análisis de errores a través de tipologías que permitan su identificación y clasificación constituye el único garante de la calidad de un texto:

The divergence of opinion on individual units of language underscores, once again, the care with which evaluators must use error analysis as a tool for assessment since judgments on individual points of contention may have little bearing on the quality needed by the user of the translation (Williams, 1989, pág. 20).

Frente a estos, están aquellos autores que abogan por reconocer el componente subjetivo de la evaluación de la calidad de una traducción. Esta postura la refleja, por ejemplo, Conde Ruano (2008, pág. 75) cuando afirma lo siguiente: «[...] si el objeto evaluado (la traducción) es subjetivo y la meta —determinar la calidad— también lo es, la evaluación tendrá que serlo por fuerza». Para este autor (2008, pág. 207) el problema con la subjetividad de la evaluación de las traducciones no reside en que esta sea subjetiva, sino en que los evaluadores se nieguen a aceptar la existencia de un componente subjetivo en dicho proceso. Además, concluye su investigación realizando la siguiente afirmación:

Con este trabajo se pone de manifiesto que los gustos personales (lo que otros denominan subjetividad y tiene mucho que ver con la imagen mental de calidad que el propio evaluador se forma) resultan vitales para la evaluación, como demuestra, por ejemplo, el hecho de que los fenómenos opinables tengan el mismo peso que los normalizados (Conde Ruano, 2008, pág. 449).

Martín Martín (2010, pág. 229) coincide con este punto de vista cuando dice que «La evaluación de una traducción es por naturaleza una actividad subjetiva». También Jiménez Crespo (2013, pág. 108), pese a considerar que la subjetividad y la falta de acuerdo sobre lo que constituye la calidad supone una restricción para la evaluación de la calidad de una traducción, también es consciente de que este componente subjetivo no va

a desaparecer del proceso de evaluación y, por tanto, admite que debe ser aceptado (2013, pág. 116). Del mismo modo, House (2015, pág. 61) también reconoce un ineludible factor subjetivo en la evaluación de las traducciones, cuando habla de los elementos culturales en traducción.

Encontramos curioso que, actualmente, se esté tratando de emular el comportamiento humano en el mundo de la traducción y evaluación automatizadas cuando, al mismo tiempo, nosotros mismos, los humanos, estamos tratando de rehuir de esa faceta nuestra abogando por la objetividad más estricta. Banea *et al.* (2008, pág. 128) confirman este interés por la subjetividad desde distintos ámbitos, incluyendo el de la traducción automatizada: «Research in sentiment and subjectivity analysis has received increasingly growing interest from the natural language processing community, particularly motivated by the widespread need for opinion-based applications, including product and movie reviews, entity tracking and analysis, opinion summarization, and others».

No obstante, que el factor subjetivo forme parte del proceso de evaluación y deba reconocerse no significa que este constituya el único pilar de toda actividad evaluadora. Los criterios objetivos deben existir y convivir con los subjetivos para que la arbitrariedad no se convierta en una forma legítima de evaluación de las traducciones. Es aquí precisamente donde entran en juego las tipologías de errores, como posibles, pero no únicos, garantes de dicha objetividad en el proceso de evaluación.

#### 2.3.5.1. Autoridad y error

Una vez ha quedado de manifiesto que la evaluación de las traducciones posee un componente subjetivo que le es inherente, nos preguntamos cómo influye esta subjetividad en la identificación de errores de traducción en un texto. Para ello, creemos que es necesario detenernos en el análisis de las autoridades que se establecen o se asumen al llevar a cabo un análisis de errores de traducción, con objeto de preguntarnos para quién es un error y por qué.

Cuando hemos repasado las diversas definiciones de *error de traducción*, hemos visto cómo en algunas de ellas se mencionaba la autoridad que decide qué es un error y qué no lo es. Si bien desde las teorías de la equivalencia esta cuestión no obtenía respuesta, desde las teorías de la finalidad hemos visto cómo se hacía hincapié en que un error será tal si así lo establece el texto de origen, el propio traductor o el encargo de traducción.

Por otro lado, en el caso de las teorías de la localización, algunos autores argumentaban que la autoridad que define el error será un agente externo, el cliente, quien establecerá qué errores está dispuestos a asumir y cuáles no. Como se puede apreciar, en función del punto de vista adoptado, la autoridad que decide qué es un error fluye y recae sobre un agente o elemento determinado en cada caso.

Pym (1992, pág. 7) señala que algo es correcto o incorrecto porque una o varias autoridades incuestionables así lo dictaminan. El autor afirma que, en el contexto docente, el diccionario, la gramática o la competencia lingüística del profesor constituirían esta autoridad. Sin embargo, Pym añade que estas autoridades solo son válidas para lo que él denomina *errores binarios* (errores para los que solo hay una opción correcta posible). En el caso de los errores no binarios, es decir, aquellos que cuentan con varias opciones correctas, sucede lo siguiente: «Correction on the non-binary level cannot be authoritative, but must instead be based on the principles of discussion and negotiation, eventually leading if not to full accord then at least to agreements to disagree» (Pym, 1992, pág. 8). En resumen, lo que Pym plantea es la existencia de dos tipos de errores, unos en los que se puede recurrir a una autoridad objetiva para solventarlos y otros en los que no existe una autoridad objetiva que nos permita corregirlos.

La dualidad planteada por Pym (1992, pág. 4) habla de la *corrección binaria o no binaria* de errores de traducción. Sin embargo, antes de llevar a cabo su corrección, los errores han tenido que ser identificados. Las autoridades y agentes encargados de esto también han de ser analizados, porque no parece tener sentido hablar de errores de traducción desde un plano abstracto, dado que su naturaleza siempre está supeditada al criterio de una autoridad o agente.

Es evidente que, en el plano teórico, estamos ante un debate epistemológico complejo del que, desafortunadamente, no podemos ocuparnos con demasiada profundidad en nuestro estudio dada la necesidad de establecer unos límites en el mismo. Sin embargo, si volvemos la vista hacia el ámbito profesional, esta cuestión parece que se sobrelleva con cierta soltura.

En el contexto profesional, son diversos los agentes que pueden señalar elementos como erróneos en un texto. En primer lugar, el propio programa informático que utilicen los traductores se encargará de identificar aquellos elementos que este considere

erróneos.<sup>51</sup> Dado que esta identificación se produce al teclear, es lógico pensar que el programa se adelanta al criterio de los traductores. Sin embargo, los errores que estos programas pueden detectar son más bien faltas de lengua y no errores de traducción en sentido estricto, a menos que se utilice un programa informático especializado, como una herramienta TAO. Con estas últimas herramientas, sí es posible detectar errores derivados de la comparación de dos textos, aunque dicha identificación sea limitada pues, de momento, este tipo de programas no pueden comprender textos e interpretarlos como un ser humano. En segundo lugar, se encuentran los traductores, que revisarán los elementos identificados automáticamente como erróneos para poner remedio a aquellos que lo necesiten. Asimismo, los traductores también corregirán otros errores que no hayan sido identificados por el programa de forma automática. Posteriormente, serán los revisores o *testers* quienes revisen de nuevo la traducción e identifiquen errores que el traductor haya pasado por alto. Seguidamente, podrá haber otros agentes con capacidad para manipular el texto traducido que también podrán introducir cambios en el mismo. Por ejemplo, Chandler y Deming (2012, pág. 240) cuentan que, en el caso de la traducción de videojuegos, una práctica que antes era habitual consistía en que la empresa desarrolladora, cuando recibía la traducción y se encontraba con un segmento que no cabía en su contexto por motivos de limitación de caracteres, lo truncaba sin consultar a ningún experto en el idioma, creando abreviaciones que no existen y provocando todo tipo de errores de traducción. En último lugar, no hemos de olvidar que el usuario final o consumidor de la traducción, pese a no formar parte de la cadena de producción de la traducción, también dispone de un criterio propio que le permitirá señalar e identificar errores de traducción.

Todos estos agentes señalarán errores basándose, principalmente, en tres fuentes: las autoridades a cargo de la prescripción lingüística, las instrucciones o encargo de traducción y el propio criterio subjetivo de cada agente. Obviamente, no todos ellos tienen la capacidad de acudir a estas tres fuentes. En la siguiente tabla mostramos la relación entre los agentes y las fuentes a las que estos pueden acudir para justificar su detección de errores de traducción:

---

<sup>51</sup> Aunque no es frecuente, estos programas también suelen corregir automáticamente, sin el consentimiento explícito del usuario, algunos errores, como los llamados errores tipográficos.

Agentes implicados en la identificación de errores		Respaldan su detección de errores en:		
		Autoridades a cargo de la prescripción lingüística	Instrucciones y encargo de traducción	Criterio subjetivo
1	Programas informáticos	✓	✓ / ✗	✗
2	Traductores	✓	✓	✓
3	Revisores	✓	✓	✓
4	Otros agentes	✓	✓	✓
5	Usuario final	✓	✗	✓

**Tabla 4.** Agentes implicados en la identificación de errores.  
Elaboración propia.

En el caso de los programas informáticos, estos siempre van a detectar errores a partir de lo que se haya prescrito como correcto o erróneo desde alguna autoridad lingüística. También es posible que dichos programas permitan modificar sus criterios de detección de errores para ajustarse a lo dictaminado por el encargo de traducción, pero en ningún caso lo hacen de forma automática sin una configuración preestablecida previa. En cuanto a la existencia de un criterio subjetivo, parece evidente que un programa informático carece de ello. Por otro lado, los traductores, los revisores y los otros agentes justificarán los errores detectados a partir de las tres fuentes mencionadas, dado que tienen acceso a todas ellas. Por último, el usuario final o consumidor de la traducción no tendrá acceso al encargo de traducción y, por tanto, los errores detectados por este serán únicamente aquellos que le permitan identificar las autoridades a cargo de la prescripción lingüística y su criterio subjetivo.

Esta tabla se trata de una propuesta que ha sido elaborada sin tener en mente ninguna modalidad traductora en concreto dado que nuestro objetivo era que la misma fuera aplicable a diversas modalidades de traducción. Por este motivo, nos gustaría matizar que, en el caso concreto de la localización de videojuegos, dentro de los *otros agentes* podríamos incluir a desarrolladores, *testers*, coordinadores de *testing*, jefes de *testing*, gestores de proyecto, directores de calidad, cliente final (en el caso de un modelo *outsourcing*), directores de doblaje, ajustadores o incluso los propios actores de doblaje. Aunque la detección de errores de traducción no es la labor principal de todos ellos, no

hemos de olvidar que, al fin y al cabo, son agentes de un mismo proceso. En cualquier caso, esta tentativa de descripción de los agentes involucrados no debe entenderse de forma estricta sino como un abanico de posibilidades, dado que cada empresa se rige bajo las directrices de modelos productivos diferentes.

Con todo esto no pretendemos nada más que esbozar cuáles son los agentes que detectan errores de traducción y a qué autoridades recurren para justificar su identificación. Se trata de una reflexión que, por obvia que pueda parecer, consideramos necesaria porque nos sirve para combatir la idea, bajo nuestro punto de vista equivocada, de que los errores de traducción son de naturaleza exclusivamente objetiva. En el siguiente punto, veremos cómo las tipologías de errores de traducción descritas utilizan, de forma implícita, las tres fuentes anteriormente señaladas para categorizar los errores de traducción.

#### **2.4. Tipologías de errores de traducción**

Como acabamos de comentar, las tipologías de errores de traducción constituyen uno de los instrumentos más extendidos en la industria de la localización para medir la calidad de una traducción. Esto sucede no solo porque se consideren instrumentos objetivos, sino porque, además, en la medida en la que los errores se categorizan, también se va tejiendo una terminología más o menos estandarizada que facilita el trabajo con dichos errores. Estas tipologías son, por tanto, fundamentales para interpretar los errores de traducción. No obstante, en este apartado no vamos a ocuparnos únicamente de aquellas tipologías que se han formulado desde un ámbito industrial, pues hacer esto supondría ofrecer una visión sesgada del objeto de estudio que nos ocupa. Por este motivo, en primer lugar, haremos un recorrido a través de aquellas tipologías que han sido formuladas por distintos autores y traductólogos desde el ámbito académico para, a continuación, analizar aquellas otras tipologías que se han formulado desde un ámbito industrial. Como sucede con frecuencia, la investigación académica y la industrial no solo no van de la mano, sino que además toman caminos paralelos. Debido a esto, consideramos necesario ofrecer ambos puntos de vista para que, posteriormente, su puesta en común sea más enriquecedora. Antes de llevar a cabo este recorrido, nos detendremos brevemente para repasar, de un modo general, las limitaciones que ofrece el uso de tipologías de errores como las que vamos a tratar posteriormente.

### 2.4.1. Limitaciones de las tipologías de errores de traducción

El uso de las tipologías de errores para llevar a cabo la evaluación de la calidad de una traducción no está exento de polémica. Diversos son los autores que han criticado estas tipologías en mayor o menor medida. A continuación, recogemos una recopilación de algunas de las diferentes opiniones vertidas al respecto.

Pym orienta su crítica hacia la forma de concebir las tipologías de errores. El autor se centra en la elevada y heterogénea casuística del error de traducción para señalar que la cantidad de categorías de errores producidas por las tipologías será siempre excesiva o insuficiente, sobre todo, apunta el autor, si no se establece de antemano el objetivo por el cual se elabora una tipología de errores concreta:

Although it is relatively easy to produce a terminological system of three or seven or perhaps twenty odd types of translation error and then find examples to illustrate the phenomenal level and presumed causality of each, it is quite a different matter to classify errors as they actually appear in translated texts, where elements of different types are perpetually mixed and numerous cases straddle the presupposed distinctions. Such classifications will always have either too few or too many terms, at least for as long as there is no clear awareness of why translation errors should be classified in the first place (Pym, 1992, pág. 4).

Creemos que Pym acierta al alertar de los peligros que supone la creación indiscriminada de tipologías de errores de traducción sin establecer previamente un objetivo para dichas tipologías. Esto, además, abre el camino a la existencia de tipologías de errores que distan de ser universales, sino que más bien son contextuales, *ad hoc*; esto es, tendrán una utilidad en un lugar y momento de uso determinado. Pese a la crítica vertida, esta no es óbice para que Pym (1992, págs. 4-5) proponga su propia tipología de errores, como veremos más adelante. Nord (1996, pág. 91) también sostiene la necesidad de establecer un propósito cuando afirma que «Cualquier definición y evaluación de errores no tiene sentido sin que tomemos como punto de referencia un determinado objetivo educativo claramente definido». Hansen (2009, pág. 314) opina de forma similar al señalar que el motivo y el propósito de la creación de una tipología de errores de traducción tendrá un impacto en la formulación de la misma.

Jiménez Crespo critica la utilidad real o no de la categorización de errores en la evaluación de la calidad de una traducción al afirmar que: «Despite their popularity, the error-based methods are perceived as somewhat inadequate, because error identification

alone cannot result in comprehensive quality evaluation» (2013, pág. 117). El autor también añade que las tipologías de errores se ciñen estrictamente al nivel microtextual e ignoran lo que sucede en niveles más elevados. Estas afirmaciones vienen a señalar los peligros que entraña la utilización de las tipologías de errores como único método para evaluar la calidad de un texto traducido, pero de ningún modo pensamos que invaliden su uso. En nuestro estudio, que se centra exclusivamente en las tipologías de errores y no en el método evaluador en sí, no vamos a defender el uso de estas tipologías como única herramienta válida para medir la calidad de una traducción, sino como una herramienta más que, junto con otras, permite llevar a cabo esta medición.<sup>52</sup> El propio Jiménez Crespo (2015, pág. 47) ha reconocido posteriormente que, pese a las limitaciones de un análisis llevado a cabo a partir de una tipología de errores, estas tipologías son buenas herramientas para obtener datos fiables que permitan realizar análisis contrastivos de calidad, afirmación que refuerza nuestra postura.

Tolosa (2013, pág. 85) critica la falta de objetividad en las tipologías de errores. Además, siguiendo la misma línea que Pym (1992, pág. 4), considera que dichas tipologías están, por lo general, incompletas, porque «[...] solo abordan parcelas muy concretas del fenómeno de la traducción» (2013, pág. 85). Una vez más, insistimos en que estas tipologías de errores no pueden ni deben entenderse como una herramienta a partir de la cual se puede medir la calidad de un texto sin recurrir a otros mecanismos. En este sentido, debemos tenerlas en cuenta como un instrumento con una función limitada, pero no por ello prescindible o fútil.

#### 2.4.2. Clasificaciones de las tipologías de errores de traducción

En primer lugar, hemos de matizar que las tipologías con las que aquí tratamos han sido formuladas para llevar a cabo el análisis de errores presentes en textos sometidos a un proceso de traducción. Esto significa que hemos omitido aquellas tipologías que se han formulado para detectar errores en textos que no han sido traducidos. El motivo de nuestra decisión radica en que estas últimas tipologías están compuestas por categorías estrictamente lingüísticas y no contemplan tipos de errores derivados de un proceso de traducción, puesto que no han sido formuladas para trabajar con textos traducidos.

---

<sup>52</sup> Parece que se ha extendido la creencia, equivocada bajo nuestro punto de vista, de que el uso exclusivo de tipologías de errores permite medir la calidad de un texto. Soloviev, en su artículo *Measuring Content Quality with Error Typology: Step by Step Guide* en el blog de TAUS lo constata: «Error Typology is a venerable evaluation method for content quality that's very common in the modern Translation & Localization industry» (2017, en línea).

Además, las tipologías que se han formulado para trabajar con textos traducidos ya incluyen las categorías planteadas por las otras tipologías que se utilizan para analizar errores en textos que no han sido traducidos. Por este motivo, creemos que su inclusión no aportaría ninguna novedad relevante en nuestra investigación. En resumen, diremos que las tipologías que recogemos en nuestro estudio son tipologías formuladas para analizar errores presentes en textos sometidos a un proceso de traducción.

Las tipologías de errores de traducción se pueden clasificar de diversas formas en función del criterio seleccionado para tal fin. Por ejemplo, podemos establecer diferencias entre aquellas tipologías realizadas con fines académicos y aquellas otras orientadas al mercado profesional de las traducciones; o, desde un punto de vista cronológico, podemos aglutinar las tipologías de errores de traducción en dos grandes bloques. En primer lugar, encontraríamos las tipologías que podríamos considerar tradicionales. Dichas tipologías han sido formuladas por distintos traductólogos a lo largo del tiempo y son, fundamentalmente, propuestas de base teórica que, a menudo, cuentan con un escaso o inexistente historial de aplicación práctica. Por otro lado, y frente a estas, se situarían aquellas tipologías de errores de traducción cuyo origen se encuentra, alejado del ámbito académico, en la industria (de la localización de *software*, sobre todo). Por tanto, se trata de tipologías modernas basadas más en la experiencia práctica que en fundamentos teóricos (Jiménez Crespo, 2013, pág. 116). A diferencia de las primeras, estas sí suelen contar con un mayor historial de uso práctico en situaciones reales.

Tolosa (2013, págs. 79-80) investiga las tipologías del primer bloque y estructura las mismas en tres grandes grupos. En un primer grupo el autor incluye aquellas tipologías que se han elaborado teniendo en mente la etapa del proceso de traducción en la que se ha producido o manifestado el error. Aquí encontramos dos grandes subgrupos: errores de comprensión (errores en el proceso) y errores de reexpresión (errores en el producto). En un segundo grupo, Tolosa aglutina las tipologías que han sido redactadas a partir de las causas o consecuencias del error de traducción. En este grupo se incluyen también las tipologías que aluden a la gravedad del error. Por último, en el tercer grupo el autor incluye las tipologías que parten de un enfoque traductológico concreto. Se trata de un grupo de lo más heterogéneo, donde tienen cabida las tipologías que no encajan en los dos grupos anteriores. Como comenta el autor, esta última es la categoría más poblada.

### 2.4.2.1. Tipologías académicas

Las tipologías que se incluyen en este apartado son aquellas que se han originado en el ámbito académico. Estas han sido objeto de estudio de un modo considerablemente superior a aquellas otras tipologías cuyo origen se encuentra en el ámbito industrial. Utilizaremos la división que establece Tolosa (2013, págs. 79-80) para clasificar las tipologías académicas en tres subapartados, aunque hemos introducido algunos cambios. Recordamos que el primero de ellos contiene aquellas tipologías que clasifican el error de traducción a partir del momento en el que se produce el error, el segundo está compuesto por tipologías que tienen en cuenta las causas del error y, por último, el tercer grupo contiene las tipologías realizadas a partir de un enfoque traductológico concreto.

#### 2.4.2.1.1. Tipologías basadas en la etapa en la que se produce el error

Wilss (1988, pág. 280) es uno de los autores que opta por clasificar los errores teniendo en cuenta el momento de la traducción en el que se cometen. De este modo, el autor distingue entre errores de competencia receptiva y errores de competencia reproductiva. Se trata de una dicotomía que veremos en las tipologías de muchos otros autores.

Tipos de errores	
Errores de competencia receptiva	Errores de competencia reproductiva

**Tabla 5.** Errores de traducción según el modelo de Wilss.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Wilss (1988, pág. 280).

Los errores pueden producirse durante el momento en el que tiene lugar la lectura y comprensión del texto de origen o en el momento en el que el traductor procede a plasmar por escrito su traducción en el texto meta. Los primeros son causados por una comprensión deficiente del texto de origen, mientras que los segundos están provocados por una incorrecta restitución en el texto meta.

Sager (1989, págs. 91-102) establece una distinción similar a la de Wilss (1988, pág. 280) al hablar de errores provocados por un conocimiento no adecuado de la ortografía, de la sintaxis, del vocabulario o de la morfología de la lengua meta, por un lado, y errores provocados por una defectuosa comprensión del texto de origen, por el otro. Aunque el autor aluda a las causas, pensamos que lo que esta dicotomía refleja es,

una vez más, la existencia de dos planos en el proceso de traducción: uno comprensivo y otro reproductivo.

<b>Errores provocados por un conocimiento no adecuado de la lengua meta</b>	<b>Errores provocados por una defectuosa comprensión del texto de origen</b>
Errores ortográficos	
Errores sintácticos	
Errores de vocabulario	
Errores morfológicos	

**Tabla 6.** Errores de traducción según el modelo de Sager.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Sager (1989, págs. 91-102).

Gile (1992, pág. 253) entiende la traducción como un proceso compuesto por dos grandes etapas: una de comprensión y otra de reformulación. En la etapa de comprensión, cada unidad de traducción da lugar a una hipótesis de sentido gracias a un análisis que se apoya sobre una base de conocimiento preexistente y sobre una búsqueda documental y terminológica. Dicha hipótesis se somete a una prueba de plausibilidad y, si el resultado es positivo, el traductor procede a restituir la unidad de traducción en la lengua meta en la siguiente etapa del proceso. Sin embargo, si el resultado de la prueba de plausibilidad es negativo, el traductor elabora una nueva hipótesis de sentido que vuelve a someter a la misma prueba. En segundo lugar, según el autor (1992, pág. 255), la etapa de reformulación da comienzo con la redacción de una propuesta que es sometida a una prueba de fidelidad y de coherencia lingüística (en cumplimiento con el léxico, la terminología, la gramática y el estilo del texto). Si el resultado de dicha prueba no es satisfactorio, la propuesta se modifica y se somete a otra nueva prueba hasta dar con una propuesta aceptable. En esta etapa de reformulación también juegan un papel importante los conocimientos preexistentes y la búsqueda documental.

Una vez vistas estas dos etapas que componen el proceso de traducción, Gile (1992, pág. 257) clasifica los errores de traducción en función de la etapa en la que se han originado. De este modo, un error de comprensión tiene lugar cuando no funciona de forma eficaz la prueba de plausibilidad debido a, según el autor, la insuficiencia de conocimientos necesarios para llevar a cabo este proceso. Por otro lado, un error de restitución tendrá lugar en la segunda etapa de la que se compone la traducción, de

acuerdo con lo expuesto por Gile. Por tanto, se originan por una prueba de fidelidad y de coherencia deficiente.

Errores de comprensión			Errores de restitución		
Ausencia de prueba de plausibilidad	Prueba de plausibilidad mal realizada	Búsqueda documental deficiente	Prueba de fidelidad deficiente	Método de búsqueda documental deficiente	Deficiente calidad de las fuentes de información

**Tabla 7.** Errores de traducción según el modelo de Gile.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Gile (1992, págs. 257-259).

En definitiva, y como observamos en la **Tabla 7**, esta tipología incide en la concepción de la traducción como una tarea que podemos dividir en dos amplias fases, comprensión y reexpresión, como ya hemos visto en Wilss (1988, pág. 280) y Sager (1989, págs. 91-102). Además, esta tipología también habla de las causas, aunque se supeditan a la etapa de la traducción en la que residen.

Delisle (2013, págs. 30-31) establece una tipología utilizada para identificar y señalar errores en las traducciones de los alumnos y, para ello, distingue entre dos grandes grupos: errores de lengua (*fautes de langue*) y errores de traducción (*fautes de traduction*). Los errores de lengua se originan en la fase de reformulación, mientras que los errores de traducción se originan en la fase de comprensión. Ambos grupos aglutinan diversas categorías de errores, como se puede observar en la siguiente tabla:

Errores de lengua	Errores de traducción
Anglicismo (léxico o sintáctico)	Adición
Error de coherencia	Alusión no restituida
Ambigüedad no deliberada	Comparación elíptica
Ausencia de antecedente	Contrasentido
Barbarismo	Error cultural
Cohesión deficiente	Falta de amplificación
Conexión concreta o abstracta no respetada	Falso sentido
Sinsentido	No sentido
Ausencia de eufonía	Omisión
Coherencia genérica o específica no respetada	/
Formulación no idiomática	
Formulación imprecisa	
Error de lógica	
Formulación deficiente	
Metáfora incoherente o no restituida	
Término inadecuado	
Matiz no restituido	
Error ortográfico	
Pleonasma	
Repetición excesiva	
Regionalismo	
Registro no adecuado	
Error sintáctico o estructural	
Verbo conjugado de forma incorrecta	
Arcaísmo	

**Tabla 8.** Errores de traducción según el modelo de Delisle.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Delisle (2013, págs. 30-31).

Para conocer la definición de cada categoría, debemos acudir a otra obra del mismo autor y otros, donde se recogen la mayoría de dichos términos acompañados de su traducción al inglés, alemán y español (Delisle, Lee-Jahnke y Cormier, 1999).

Cruces Colado (2001, pág. 816) considera que una tipología de errores que tome como criterio la fase en la que se produce el error es la más adecuada para utilizar en un ámbito pedagógico, dado que permitirá a los alumnos conocer el origen de sus errores. De este modo, la autora (2001, págs. 816-822) habla de dos grandes grupos de errores: aquellos que afectan al proceso de atribución de sentido a un texto (que podemos considerar errores de comprensión) y aquellos que se deben a una incorrección formal del texto meta (que serían errores de reformulación).

Según lo expuesto por Cruces Colado (2001, págs. 817-820), los errores que afectan al proceso de atribución de sentido a un texto se subdividen en ruptura de coherencia, inadecuaciones terminológicas y reformulaciones literales. La ruptura de coherencia tiene lugar debido a un conocimiento insuficiente del mundo o del tema que se traduce, a una redacción deficiente que impida la comprensión o al desconocimiento de categorías gramaticales de la lengua del texto de origen. Las inadecuaciones terminológicas tienen lugar cuando se escoge un término cuyo sentido no es adecuado en el sentido general del texto o en el segmento en el que se introduce dicho término. Por último, la autora (2001, pág. 820) llama *reformulaciones literales* a errores originados por el no reconocimiento de expresiones idiomáticas. Por otro lado, según Cruces Colado (2001, pág. 821), los errores que se deben a una incorrección formal del texto meta se subdividen en errores ortográficos, gramaticales y léxicos.

Errores de atribución de sentido a un texto	Errores debidos a una incorrección formal del texto meta
Ruptura de coherencia	Errores ortográficos
Inadecuación terminológica	Errores gramaticales
Reformulaciones literales	Errores léxicos

**Tabla 9.** Errores de traducción según el modelo de Cruces Colado. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Cruces Colado (2001, págs. 817-822).

Como se puede observar en la **Tabla 9**, estamos ante la clásica distinción entre errores que tienen lugar durante la fase de comprensión y errores que tienen lugar durante la fase de reformulación que ya hemos visto en otros autores anteriormente.

Todas las tipologías de este apartado coinciden en establecer el binomio comprensión-reformulación. Sin embargo, no suelen profundizar demasiado, sobre todo

en lo que respecta a errores de comprensión. Creemos que esto se debe a las limitaciones que actualmente existen en la investigación del error de traducción desde el punto de vista del proceso. En cualquier caso, esta es una problemática que abordaremos más adelante.

#### 2.4.2.1.2. Tipologías basadas en las causas del error

Spilka (1984, págs. 72-76) formula para su estudio una tipología basada en las causas del error de traducción y distingue entre tres tipos de errores: el error propiamente dicho (*erreur*), la falta (*faute*) y la desviación (*écart*). El primero se debe a factores relacionados con la formación del traductor o a los problemas que este encuentre con la lengua meta. Se trata de un tipo de error sistemático que no va a desaparecer a menos que se ataje su causa. El segundo, la falta, se debe a factores contingentes, como el cansancio del traductor o un despiste. Por tanto, este tipo de error es aleatorio e involuntario, en el sentido de que el traductor sabe que es un error, pero no es consciente de haberlo cometido. Por último, la desviación tiene lugar cuando el traductor introduce cambios en el texto meta que no están justificados. Estos cambios pueden verse reflejados en forma de hápax (*hapax*), lapsus (*lapsus*), adición (*ajout*) u omisión (*scotomisation*).

Error	Falta	Desviación
Debido a la formación del traductor	Cansancio del traductor	Hápax
		Lapsus
Debido a problemas con la lengua meta	Despistes	Adición
		Omisión

**Tabla 10.** Causas de los errores de traducción según el modelo de Spilka. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Spilka (1984, págs. 72-76).

Dancette (1989, pág. 93) concentra su estudio en lo que ella denomina *faute de compréhension* (faltas de comprensión), y ofrece dos grupos de factores involucrados en la comisión de dichos errores: factores relacionados con una mala decodificación lingüística y factores relacionados con errores producidos en las operaciones cognitivas del traductor. En el primer grupo encontramos un análisis morfológico incorrecto, un análisis sintáctico incorrecto, desconocimiento del léxico y un análisis semántico incorrecto. Los factores del segundo grupo son una construcción incorrecta de inferencias, problemas para captar elementos implícitos en el texto de origen y construcción de

presuposiciones erróneas. En resumen, la autora se aventura en el plano cognitivo para tipificar errores y relacionarlos directamente con la forma de pensar del traductor y, a su vez, distinguir estos de aquellos errores que están relacionados con la comprensión lectora del texto de origen.

Mala decodificación lingüística	Errores en las operaciones cognitivas
Análisis morfológico incorrecto	Construcción incorrecta de inferencias
Análisis sintáctico incorrecto	Elementos implícitos no captados
Desconocimiento del léxico	Construcción de presuposiciones erróneas
Análisis semántico incorrecto	

**Tabla 11.** Causas de los errores de traducción según el modelo de Dancette. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Dancette (1989, pág. 93).

Séguinot (1989, págs. 73-74) se centra en la investigación de las causas del error de traducción al considerar que la mera señalización de errores sobre el texto no ayudará a prevenirlos. De este modo, la autora (1989, págs. 74-76) identifica una serie de factores que provocan errores de traducción. En primer lugar, los límites de la capacidad cognitiva del ser humano son, para Séguinot, la explicación más razonable de por qué un traductor competente comete errores. Como factor adicional, la autora añade que la memoria a corto plazo con la que se trabaja al traducir un texto es limitada. En segundo lugar, el procesamiento en paralelo y la anticipación son dos formas en las que nuestro cerebro opera durante la traducción y que pueden inducir a cometer errores. Según la autora, la traducción no se realiza de forma lineal paso a paso, sino que se producen saltos en nuestro pensamiento que son responsables de muchos errores de traducción. En tercer lugar, el modo que tenemos de acceder al conocimiento que se encuentra almacenado en nuestro cerebro no es, según Séguinot, similar a realizar una consulta en un diccionario. Además, cuando se accede a parte de esa información, no siempre se recuperan todos los datos disponibles en torno a un mismo concepto. Por este motivo, esta sería otra causa de errores de traducción. En último lugar, la autora apunta hacia los denominados aspectos motrices de producción, que harían referencia a la forma de trabajar. Según la autora, hay formas de trabajo que inducen a cometer más errores que otras. Por ejemplo, Séguinot afirma que cuando se trabaja con un procesador de textos es habitual cometer errores derivados de la continua inserción o supresión de textos. La autora también avisa de que

otros factores adicionales, como el estrés y los estrictos plazos a los que debe ceñirse un traductor, son causantes de errores de traducción.

Límites de la capacidad cognitiva	Procesamiento en paralelo y anticipación	Acceso al conocimiento almacenado	Aspectos motrices de producción
Excesiva automatización de los procesos cognitivos	Comprensión no lineal	Distintas formas de almacenar la información	Herramientas de trabajo
Límite de atención reducido	Predicciones equivocadas	Distintas formas de acceder a la información	Estado anímico
Límite de la memoria a corto plazo	Saltos en el procesamiento		Presiones externas

**Tabla 12.** Causas de los errores de traducción según el modelo de Séguinot. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Séguinot (1989, págs. 74-76).

La intención última de Séguinot con su forma de clasificar los errores de traducción es la de mejorar la predicción de los mismos, así como descubrir dónde hay más probabilidades de que estos sucedan y bajo qué condiciones. Se trata de una tipología basada estrictamente en las causas de la producción de errores de traducción.

Bensoussan y Rosenhouse (1990, págs. 65-84) establecen un modelo de análisis en el que solo reconocen errores de comprensión. Las autoras distinguen entre dos niveles de comprensión que, al ser transgredidos, provocarán errores de traducción: la macroestructura y la microestructura. Los errores producidos por no cumplir con la macroestructura se deben a la incapacidad del traductor para entender los esquemas (ideas subyacentes) de un texto. Por otro lado, los errores que tienen lugar por la deficiente comprensión de la microestructura se subdividen en dos niveles adicionales: nivel de enunciado y nivel de palabra. A nivel de enunciado encontramos errores provocados por no comprender el contenido y errores producidos por no comprender la función (implícita o explícita) de dicho contenido. También dentro de la microestructura, pero a nivel de palabra, encontramos errores de comprensión de vocabulario, expresiones idiomáticas, partes de la oración, tiempos verbales, concordancia pronominal, cohesión, adecuación y registro.

Macroestructura	Microestructura			
Macronivel	Nivel de enunciado		Nivel de palabra	
Debidos a la incapacidad para entender los esquemas de un texto	Errores de contenido proposicional	Errores de función comunicativa		Vocabulario Expresiones idiomáticas Partes de la oración Tiempos verbales Concordancia pronominal Cohesión Adecuación Registro
		Explícita	Implícita	

**Tabla 13.** Causas de los errores de traducción según el modelo de Bensoussan y Rosenhouse. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Bensoussan y Rosenhouse (1990, págs. 65-84).

En definitiva, se trata de una tipología que trata de vincular los errores de traducción con la deficiente comprensión del contenido semántico o con la deficiente comprensión de la función de los elementos traducidos, que pueden situarse a un nivel microtextual (enunciado y palabra) o macrotextual (el texto).

Santoyo (1994, pág. 9) investiga los errores de traducción a partir de sus causas e identifica como fuentes de errores la distracción, la poca preparación del traductor, su falta de conocimiento de la lengua materna, su falta de conocimiento del idioma del que traduce, su falta de conocimiento sobre aquello que traduce, una habilidad expresiva pobre, las prisas, la ausencia de sentido común y la falta de inspiración.

Errores de traducción	
Causados por	
	Distracción
	Poca preparación del traductor
	Falta de conocimiento de la lengua materna
	Falta de conocimiento del idioma del que se traduce
	Falta de conocimiento sobre aquello que traduce
	Habilidad expresiva pobre
	Prisas
	Ausencia de sentido común
	Falta de inspiración

**Tabla 14.** Causas de los errores de traducción según el modelo de Santoyo. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Santoyo (1994, pág. 9).

Es destacable que, en esta clasificación sobre las causas de los errores de traducción, se deposite todo el peso del error sobre la figura del traductor. Exceptuando la causa denominada «prisas», todas las demás fuentes de errores están directamente vinculadas a la persona encargada de reformular el texto. De este modo, se ignoran causas como las provocadas por las herramientas de trabajo, como señalaba anteriormente Séguinot (1989, págs. 74-76).

Las tipologías que hemos abordado en el presente punto tienen un objetivo evidente, como han reconocido muchos de sus autores: prevenir futuros errores mediante la explicación de las causas de los mismos. Sin duda, estamos ante un enfoque didáctico que podemos considerar apropiado para las aulas, pero que quizá en un ámbito de uso no académico vea disminuida su utilidad. Además, muchas de las causas aluden a factores cuya causalidad no se puede explicar científicamente e irremediablemente acaban convirtiéndose en conjeturas, hipótesis no demostradas o, en el peor de los casos, mera especulación.

#### 2.4.2.1.3. Tipologías basadas en un enfoque traductológico concreto

Steinbach (1981, pág. 252) ofrece una tipología de errores de traducción ampliada y adaptada de Corder (1973, pág. 278), que pone en práctica en un estudio llevado a cabo sobre la traducción de 25 trabajos de una clase de traducción de alemán a inglés. Su

clasificación se divide en cuatro grandes grupos: ortografía, morfología, sintaxis y léxico. Todas estas categorías representan lo que el autor denomina *niveles de error* y cuentan, a su vez, con cuatro tipos de error en cada uno de estos niveles, que se denominan *adición*, *omisión*, *selección* y *orden*. Además, Steinbach otorga una etiqueta o símbolo para identificar cada tipo de error, como podemos observar en la tabla que a continuación presentamos:

Errores de traducción		
Nivel de Error	Tipo de error	Símbolo
Ortografía	Adición	O +
	Omisión	O -
	Selección	OS
	Orden	OO
Morfología	Adición	M +
	Omisión	M -
	Selección	MS
	Orden	MO
Sintaxis	Adición	S +
	Omisión	S -
	Selección	SS
	Orden	SO
Léxico	Adición	L +
	Omisión	L -
	Selección	LS
	Orden	LO

**Tabla 15.** Errores de traducción según el modelo de Steinbach.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Steinbach (1981, pág. 252).

Esta tipología de errores se vertebra bajo la idea de que únicamente existen cuatro formas de cometer un error: a través de una adición, a partir de una omisión, mediante una selección incorrecta y alterando el orden de un elemento. Estas cuatro acciones responsables de desembocar en un error de traducción se pueden producir en el plano ortográfico, morfológico, sintáctico y léxico. El problema que plantea esta tipología es

que no está clara la distinción entre adición, omisión y selección en planos como el ortográfico o el morfológico. Por ejemplo, Steinbach (1981, pág. 252) comenta que escribir *comfortably* como adjetivo es una adición y que escribir *comfortable* como adverbio es una omisión. Sin embargo, podríamos decir que en *comfortably*, queriendo escribir un adjetivo, también se ha omitido la *e* o que se ha decidido poner *y* en vez de *e* y, por tanto, se trata de un error de selección. Como vemos, parece que hay dificultades para poner en práctica el uso de esta tipología de forma más o menos rigurosa.

House (2015, pág. 65) establece una distinción entre dos tipos de traducción que debemos conocer para poder hablar de la tipología de errores que plantea. Al primero lo denomina *overt translation* y al segundo *covert translation*. El primer tipo queda definido de la siguiente forma: «[...] in an *overt* translation the receptors of the translation are quite ‘overtly’ *not* being addressed; an *overt* translation is thus one which is overtly a translation, not a ‘second original’» (2015, pág. 65). Según la autora, hay textos predispuestos a sufrir este tipo de traducción, como los textos históricos o aquellos textos ligados a una situación u ocasión específica en la lengua de origen. Por otro lado, el segundo tipo de traducción, denominado *covert translation*, se define del siguiente modo: «A *covert* translation is a translation which enjoys the status of an original source text in the target culture. The translation is *covert* because it is not marked pragmatically as a translation text of a source text but may conceivably have been created in its own right» (2015, pág. 65).

Así pues, House (2015, pág. 33) distingue dos grandes bloques de errores de traducción asociados a estos dos tipos de traducción. Los *overtly erroneous errors* pueden ser fruto de una disparidad entre los significados denotativos de los elementos del texto de origen y del texto meta o fruto de una infracción del sistema lingüístico de la lengua meta. Estas dos fuentes de errores se subdividen en omisiones, adiciones y sustituciones fruto de decisiones o combinaciones de elementos erróneos, por un lado, y elementos gramaticalmente incorrectos y elementos dudosamente aceptables, por el otro. En resumen, se trata de errores relacionados con la falta de equivalencia y errores lingüísticos. En segundo lugar, los *covertly erroneous errors* son el resultado de una diferencia entre la función de un texto de origen y la función de un texto meta. En este caso, estamos ante una falta de equivalencia estrictamente funcional. La autora señala que esto solo se dará cuando el encargo de traducción indique que la función del texto meta debe ser la misma que la del texto de origen.

Overtly Erroneous Errors		Covertly Erroneous Errors
Disparidad entre los significados denotativos	Infracción del sistema lingüístico de la lengua meta	Distinta función de un texto de origen y meta
Omisiones	Elementos gramaticalmente incorrectos	
Adiciones	Elementos dudosamente aceptables	
Substituciones erróneas		

**Tabla 16.** Errores de traducción según el modelo de House.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por House (2015, pág. 33).

En la **Tabla 16** observamos los tres grandes grupos de errores que propone House, así como sus subcategorías. La primera columna se subdivide en errores relacionados con la falta de equivalencia, por un lado, y errores lingüísticos, por otro. En la tercera columna encontramos los errores relacionados con una falta de equivalencia funcional. Así pues, podemos decir que su modelo se encuentra a medio camino entre la equivalencia y el funcionalismo.

Gouadec<sup>53</sup> (1989, pág. 38), quien afirmaba que un error de traducción viola dos tipos de reglas (las dictadas por el sistema de comunicación empleado o las que dicta el proyecto de traducción), distingue dos grandes grupos de errores. Por un lado, los denominados errores absolutos (*erreur absolue*) consisten en la transgresión injustificada de las reglas culturales (relativas a la lógica, la formación de conceptos, la organización e interpretación de esos conceptos y las relaciones entre los mismos), la transgresión de las reglas lingüísticas (relativas a la sintaxis, la ortografía, etc.) o la transgresión de las reglas de uso basadas en estereotipos genéricos o específicos (tipo de texto, fraseología, terminología, etc.). Por otro lado, los llamados errores relativos (*erreur relative*) están provocados por la falta de formación o la formación no adecuada del traductor, así como su no respeto a las normas del proyecto de traducción bajo el cual trabaja. Dichas normas se pueden dar a nivel textual, de capítulo, de sección, de apartado, de oración, de frase o de unidad de traducción. La tipología que plantea Gouadec podría encajar también en el

<sup>53</sup> En un artículo anterior, Gouadec (1981) formula una teoría según la cual a través de una fórmula se puede calcular el número de categorías posibles que podría tener una tipología de errores, y como resultado se obtiene una cifra de 675 categorías (300 léxicas y 375 sintácticas). Sin embargo, esta formulación no abandona el plano teórico y no se abordan ni se describen dichas categorías.

grupo de tipologías basadas en las consecuencias o causas del error. Sin embargo, dado el marcado carácter funcionalista de la noción de *error* con la que trabaja el autor, hemos considerado más apropiado incluir la tipología que propone en este grupo de tipologías basadas en enfoques traductológicos concretos.

Error absoluto			Error relativo		
Transgresión de reglas culturales	Transgresión de las reglas lingüísticas	Transgresión de las reglas de uso	No formación	Formación no adecuada	No respeto a las normas del proyecto
Lógica	Sintaxis	Tipo de texto			
Formación de conceptos	Ortografía	Fraseología			
Organización e interpretación de los conceptos	Etc.	Terminología			
Relación entre los conceptos		Etc.			

**Tabla 17.** Errores de traducción según el modelo de Gouadec.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Gouadec (1989, pág. 38).

Nord (1996, pág. 97), quien como ya hemos visto anteriormente parte de una concepción funcionalista del error de traducción, elabora una tipología a partir de un estudio realizado con alumnos de traducción. A partir de dicho estudio, la autora distingue, en primer lugar, dos grandes categorías de errores que, en principio y según sus propias palabras, serían suficientes en un contexto profesional. Estas dos categorías reciben el nombre de *errores pragmáticos* y *errores culturales*. Seguidamente, la autora añade una tercera gran categoría que considera necesaria para la didáctica de la traducción. Esta última gran categoría recibe el nombre de *errores lingüísticos*, y la autora justifica su existencia del siguiente modo: «En el contexto didáctico, sin embargo, no podemos (aunque quisiéramos) confiar en que los estudiantes dominen ya perfectamente el idioma meta (sobre todo cuando se trata de traducción inversa, pero también en la directa)» (1996, pág. 97). Esta afirmación parte de una situación ideal en la cual en la industria de la traducción únicamente se revisan y se evalúan traducciones de profesionales, pero tendemos a pensar que, posiblemente, la realidad laboral dista bastante de una concepción tan idílica como esta.

Errores pragmáticos	Errores culturales	Errores lingüísticos
Desobedecen las instrucciones pragmáticas del encargo	<b>Incumplen convenciones específicas de la cultura meta</b>	Faltas gramaticales
		Faltas de léxico
	Convenciones de pesos y medidas	Faltas de ortografía y puntuación
	Convenciones de formatos	Etc.
	Convenciones de cortesía	
Etc.		

**Tabla 18.** Errores de traducción según el modelo de Nord.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Nord (1996, pág. 97).

Pese a no ser esta una tipología basada en las consecuencias del error, Nord (1996, pág. 98) también ofrece una jerarquización de sus tres tipos de errores en función de la gravedad de cada uno. La autora afirma que, dada su marcada orientación funcionalista, los errores pragmáticos son los más graves de todos. En segunda posición se ubican los errores culturales, que no impedirían la comprensión del mensaje, pero sí la dificultarían. Por último, los errores lingüísticos serían los de menor gravedad.

Newmark (1988, págs. 189-190) distingue dos formas de evaluar una traducción: una funcional y otra analítica. La primera de ellas trata de discernir si la traducción cumple con su propósito. El autor opina que este tipo de evaluación es demasiado subjetivo y poco fiable. La segunda, consiste en una identificación de los errores presentes en un texto traducido. De esta última surgen dos tipos de errores: referenciales y lingüísticos. Los de tipo referencial serían aquellos errores cometidos sobre hechos y proposiciones del mundo real. De acuerdo con lo expuesto por el autor, estos errores revelan la ignorancia del traductor o del escritor, si corresponde a este último la autoría de dicho error plasmado posteriormente en la traducción. Por otro lado, están los errores lingüísticos que, según el autor, ponen de manifiesto la ignorancia del traductor sobre la lengua de origen. Finalmente, el autor alude a lo que él denomina errores de uso, debidos a la incapacidad del traductor para escribir correctamente, el uso incorrecto de un diccionario, el empleo de falsos amigos, la obsesión por la equivalencia y la falta de sentido común.

Errores referenciales	Errores lingüísticos	Errores de uso	
Aluden a hechos y proposiciones del mundo real	Errores gramaticales	Incapacidad para escribir bien	
	Errores léxicos	Uso incorrecto del diccionario	
	/		Falsos amigos
			Obsesión por la equivalencia
			Falta de sentido común

**Tabla 19.** Errores de traducción según el modelo de Newmark.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Newmark (1988, págs. 189-190).

En la **Tabla 19** observamos que los errores referenciales y lingüísticos hablan de faltas que vemos plasmadas en el texto traducido, mientras que los denominados errores de uso son más bien causas de posibles errores. El autor parece mezclar en su tipología diversos modos de abordar el análisis del error de traducción.

Pym (1992, pág. 282), quien como ya hemos visto anteriormente destaca la importancia de fijar una causa previa a la creación de una tipología de errores de traducción, decide crear su propia tipología de errores a partir de una reflexión sobre las competencias del traductor. Según Pym, la competencia fundamental de los traductores es la capacidad de poder producir diversos textos meta y elegir, de entre ellos, el más apropiado. De este modo, el autor deja de lado el estudio del error desde perspectivas tales como la causa o la etapa en la que se produce el error para, de este modo, elaborar su clasificación basada en errores binarios y errores no binarios. De acuerdo con lo expuesto por el autor, un error binario es aquel en el que hay una única respuesta correcta para solucionar el error en cuestión. Por otro lado, un error no binario no cuenta con una única respuesta correcta, sino que dispone de varias. Pym, quien distingue entre errores de lengua y errores de traducción, afirma que todos los errores de traducción son no binarios, pero ello no quiere decir que todos los errores no binarios sean siempre errores de traducción, puesto que esta propiedad no binaria también puede darse en los errores de lengua.

Tipos de errores	
Errores binarios	Errores no binarios

**Tabla 20.** Errores de traducción según el modelo de Pym.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Pym (1992, pág. 282).

La tipología que propone Pym no clasifica los errores en función de su naturaleza o de sus implicaciones, sino que acude a la forma o formas de remediar dicho error para categorizarlos. Como comenta el autor, esta forma de clasificar los errores deja al descubierto la importancia del agente sobre quien recae la autoridad para la corrección de los errores: «Right is right and wrong is wrong because there are unquestionable or at least unquestioned authorities who say so» (1992, pág. 285). Los errores no binarios, según Pym (1992, pág. 286), cuentan con la complicación añadida de que no disponen de una autoridad a la que acudir para llevar a cabo su resolución de forma inmediata.

Hurtado (2001, págs. 289-304) realiza un repaso a las principales contribuciones vertidas respecto al error de traducción hasta la fecha de publicación de su libro y, de manera adicional, propone su propia tipología de errores tomando como base todas las propuestas que previamente ha analizado. De este modo, la autora (2001, págs. 305-306) distingue entre tres grandes grupos de errores. El primero de ellos lo componen las inadecuaciones que afectan a la comprensión del texto original y, dentro de este, encontramos las siguientes categorías de errores: omisión, falso sentido, sinsentido, no mismo sentido, adición, supresión, referencia extralingüística mal solucionada, inadecuación de variación lingüística (tono, dialectos, idiolecto, etc.). El segundo grupo está formado por inadecuaciones que afectan a la expresión en la lengua de llegada, y dentro del mismo encontramos las categorías de ortografía y puntuación, gramática, léxico, aspectos textuales (coherencia, progresión temática, elementos de referencia, conectores) y redacción (formulación defectuosa o poco clara, falta de riqueza expresiva, pleonasmos, etc.). Finalmente, el tercer grupo lo componen inadecuaciones pragmáticas por no ser acordes con la finalidad de la traducción (en relación con el tipo de encargo, el destinatario), el método elegido, el género textual y sus convenciones, etc. Se trata de un grupo que proporciona un cierto carácter funcionalista a la tipología que propone Hurtado.

Inadecuaciones que afectan a la comprensión del texto original	Inadecuaciones que afectan a la expresión en la lengua de llegada				Inadecuaciones pragmáticas por no ser acordes con la finalidad
Omisión	Ortografía y puntuación				No acorde con la finalidad de la traducción
Falso sentido	Gramática				
Sinsentido	Léxico				No acorde con el método elegido
No mismo sentido	Aspectos textuales				
Adición	Coherencia	Progresión temática	Elementos de referencia	Conectores	No acorde con el género textual y sus convenciones
Supresión	Redacción				
Referencia extralingüística mal solucionada	Formulación defectuosa o poco clara	Falta de riqueza expresiva	Pleonasmos	Etc.	Etc.
Inadecuación de variación lingüística					

**Tabla 21.** Errores de traducción según el modelo de Hurtado.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Hurtado (2001, págs. 305-306).

Kussmaul (1995, pág. 128) también aborda el estudio del error de traducción desde una perspectiva funcionalista: «Error assessment is focused on the *communicative function* of the word, phrase or sentence in question. Distortion of meaning must be seen within the text as a whole and with regard to the translation assignment and the receptor of the translation». El autor propone una tipología con dos grandes grupos de errores: errores léxicos y errores pragmáticos. Dentro de los errores léxicos encontramos errores semánticos, gramaticales y ortográficos. Por otro lado, dentro de los errores pragmáticos hallamos errores culturales, errores de coherencia situacional y errores relacionados con la tipología textual.

Tipos de errores	
Errores léxicos	Errores pragmáticos
Errores semánticos	Errores culturales
Errores gramaticales	Errores de coherencia situacional
Errores ortográficos	Errores relacionados con la tipología textual

**Tabla 22.** Errores de traducción según el modelo de Kussmaul.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Kussmaul (1995, pág. 130).

Los errores léxicos se componen de errores semánticos, errores gramaticales y errores ortográficos. Para Kussmaul (1995, págs. 141-142), los errores semánticos se dan cuando la reformulación de una unidad de traducción tiene un significado que no se corresponde o que no es equivalente a nivel semántico con la unidad de traducción del texto de origen. Por otro lado, los errores gramaticales, como su propio nombre indica, incluyen errores tales como un uso inadecuado de los tiempos verbales o de las preposiciones, orden de las palabras incorrecto, expresiones idiomáticas erróneas, etc. (1995, págs. 143-144). Los últimos errores de tipo léxico, los errores ortográficos, están relacionados con las normas de escritura de cada lengua.

Respecto a los errores pragmáticos, estos se subdividen en errores culturales, errores de coherencia situacional y errores relacionados con la tipología textual. Los errores culturales hacen alusión a la extranjerización o domesticación de los textos. Kussmaul (1995, pág. 132) pone como ejemplo una traducción en la que se mezclan nombres traducidos en inglés con nombres mantenidos en alemán en un mismo texto. Hacer esto, de acuerdo con lo expuesto por el autor, rompe la coherencia no solo de la traducción, sino también del texto y, por tanto, se puede considerar como un error. Los errores de coherencia situacional son aquellos vinculados a la relación entre la situación, el idioma, el usuario y el texto. El autor (1995, pág. 135) pone como ejemplo la forma en que se dicen las cosas (uso de contracciones o no, uso de interjecciones o no, etc.), la forma en la que se dirigen unos personajes a otros (utilizando palabras como *señor* o *señora*) y, en definitiva, la elección de unas palabras sobre otras. Según Kussmaul (1995, pág. 135), son propiedades estilísticas que dotan al texto de un determinado carácter que debería mantenerse. Finalmente, los errores relacionados con la tipología textual serían aquellos que rompen con las complejidades propias de cada tipo de texto. El autor (1995,

pág. 138) pone como ejemplo el uso de actos locutivos, ilocutivos y performativos en el teatro.

Kussmaul (1995, pág. 130) también dedica unas palabras a la clasificación de errores de traducción en función de sus consecuencias. Propone juzgar la gravedad de cada error a partir de un punto de vista comunicativo en el que el error se juzga en función del efecto que este tenga sobre el lector o receptor de la traducción. Si bien no establece una tipología al respecto, el autor afirma lo siguiente: «It may very well be that what looks as a simple orthographic error does in fact change the meaning of a whole sentence, and what looks as a simple error in word meaning distorts the meaning of the entire text» (1995, pág. 130). Pretende con ello señalar también la importancia del contexto a la hora de clasificar los errores de traducción a partir de sus consecuencias.

Hatim y Mason (1997, pág. 136) distinguen entre errores de competencia lingüística y errores de competencia textual. Los primeros se deben a una deficiente formación lingüística del traductor, mientras que los segundos serían errores provocados por una deficiente relación entre el texto y el contexto. Hatim y Mason se centran en los errores de competencia textual, que se subdividen en errores de registro, errores pragmáticos y errores semióticos. Los errores de registro se dan cuando el traductor fracasa a la hora de transmitir en la lengua meta las particularidades que se aprecian en el texto de la lengua de origen a través de las elecciones léxico-gramaticales (1997, págs. 143-144). Los errores pragmáticos tienen que ver con la información contextual en la que se enmarca un texto y que ayuda a interpretarlo. Los errores que se produzcan al pasar por alto dicha información serán de tipo pragmático, según lo expuesto por Hatim y Mason (1997, págs. 144-145). Finalmente, los errores semióticos están relacionados con la ausencia de conocimientos sobre determinados conceptos, y podrían considerarse errores de índole cultural (1997, pág. 146).

Tipos de errores	
Errores de competencia lingüística	Errores de competencia textual
Debidos a una deficiente formación lingüística del traductor (no los abordan)	Errores de registro
	Errores pragmáticos
	Errores semióticos

**Tabla 23.** Errores de traducción según el modelo de Hatim y Mason.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Hatim y Mason (1997, págs. 144-146).

El proyecto MeLLANGE (*Multilingual eLearning in LANGuage Engineering*)<sup>54</sup> establece una tipología de tipo pedagógico para ser utilizada en el adiestramiento de futuros traductores profesionales. Concretamente, esta tipología se ha utilizado para anotar, identificar y clasificar errores en el corpus de traducciones de estudiantes del proyecto MeLLANGE. Además, esta tipología permite la inclusión de nuevos errores definidos por el usuario en cada una de sus subcategorías.

---

<sup>54</sup> Este proyecto llegó a su fin el 30 de septiembre de 2007.

<b>Tipos de errores</b>		
<b>Transferencia de contenido</b>	<b>Omisión</b>	
	<b>Adición</b>	
	<b>Distorsión</b>	
	<b>Indecisión</b>	
	<b>Intrusión de la lengua de origen</b>	Elemento traducible no traducido
		Demasiado literal
		Unidades de peso, medida, fechas y números
	<b>Intrusión de la lengua meta</b>	Traducido un elemento no traducible
Demasiado libre		
<b>Idioma</b>	<b>Sintaxis</b>	
	<b>Preposición incorrecta</b>	
	<b>Derivación y concordancia</b>	Tiempo y aspecto
		Género
		Número
	<b>Terminología y léxico</b>	Incorrecto
		Falso amigo
		Término traducido sin usar otro término
		Inconsistencia con el glosario
		Inconsistencia con el texto traducido
		Colocación inapropiada
	<b>Higiene</b>	Ortografía
		Acentos y diacríticos
		Uso de mayúsculas incorrecto
		Puntuación
	<b>Registro</b>	Inconsistencia con el texto de origen
		Inapropiado para el tipo de texto traducido
		Inconsistente con el texto traducido
	<b>Estilo</b>	Extraño
		Tautología

**Tabla 24.** Errores de traducción según el modelo de MeLLANGE.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por MeLLANGE (2006, en línea).

La tipología que podemos observar en la **Tabla 24** se asemeja bastante más a modelos que veremos en el punto dedicado a las tipologías industriales que a otras tipologías de ámbito académico. Sin embargo, hemos decidido incluirla en este apartado dado que su origen es académico y no industrial. Además, esta tipología se ha construido a partir del análisis de los errores producidos por estudiantes y no por traductores profesionales.

Hansen (2009, págs. 320-322) realiza una clasificación de errores de traducción atendiendo a dos criterios distintos. Por un lado, establece una tipología de errores en relación con las unidades y niveles de descripción lingüística y estilística afectados. Por otro lado, confecciona una tipología en la que clasifica los errores en función de la causa de los mismos, contemplando dos casos: interferencias y falsos amigos.

En la primera clasificación de Hansen (2009, págs. 320-321) encontramos errores pragmáticos causados por una malinterpretación del encargo de traducción o de la situación comunicativa; errores lingüísticos o textuales provocados por una violación de la coherencia semántica, lógica o estilística del texto; errores semánticos debidos a una elección incorrecta de palabras u oraciones; errores idiomáticos causados por el uso de palabras o expresiones que semánticamente son correctas pero que no se adecúan al contexto del texto; errores estilísticos debidos a una incorrecta elección de niveles, elementos o mecanismos estilísticos; errores morfológicos provocados por una formación incorrecta de las palabras; errores sintácticos causados por una estructura oracional incorrecta; y errores de datos debidos a fechas, nombres, abreviaciones, etc. mal empleados.

<b>Tipos de errores</b>	
<b>Errores pragmáticos</b>	Malinterpretación del encargo de traducción
	No adaptación del texto traducido al receptor meta
	Caso omiso de las normas y convenciones de género, estilo, registro, abreviaciones, etc.
<b>Errores textuales y lingüísticos</b>	Incoherencia textual
	Referencias vagas o erróneas (uso incorrecto de pronombres y artículos)
	Cohesión temporal no clara (tiempos verbales)
	Conjugación verbal incorrecta
	Modalidad errónea (a través de partículas modales o negaciones erróneas)
	Información mal estructurada
	Cambio de estilo no motivado
<b>Errores semánticos</b>	Elección incorrecta de palabras u oraciones
<b>Errores idiomáticos</b>	Palabras y oraciones que son semánticamente correctas pero que no se usarían en un contexto análogo en el texto de origen
<b>Errores estilísticos</b>	Elección incorrecta de nivel, elementos y mecanismos estilísticos
<b>Errores morfológicos</b>	Formación de palabras incorrecta
<b>Errores sintácticos</b>	Estructura oracional incorrecta
<b>Errores de datos</b>	Errores en cifras, fechas, nombres, abreviaciones, etc.

**Tabla 25.** Errores de traducción según el primer modelo de Hansen. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Hansen (2009, págs. 320-321).

En su segunda clasificación, Hansen (2009, págs. 321-322) distingue dos causantes de errores: las interferencias y los falsos amigos. Las interferencias consisten en la proyección de características no deseadas de una lengua en otra. Pueden ser de tipo léxico, sintáctico, semántico y cultural. Los falsos amigos son palabras similares fonética o morfológicamente entre dos lenguas, pero que semánticamente no significan lo mismo.

Tipos de errores	
Errores causados por interferencias	Errores causados por falsos amigos
Interferencia léxica	
Interferencia sintáctica	
Interferencia semántica	
Interferencia cultural	

**Tabla 26.** Errores de traducción según el segundo modelo de Hansen.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Hansen (2009, págs. 321-322).

Tolosa (2013, pág. 201) lleva a cabo su investigación sobre el error de traducción estableciendo una conexión entre la traducción como proceso y como producto. De este modo, el autor extrae dos grandes grupos de errores: los errores de brote postsintomático y los errores de brote presintomático. Un error será de brote postsintomático si este no aparece por sorpresa, sino que hay indicios o síntomas previos a la aparición de dicho error. Por el contrario, un error será de brote presintomático si se produce de manera espontánea, sin que se observen síntomas que lo puedan haber desencadenado. El autor reconoce que, en estos últimos, realmente también puede haber síntomas que no se observan: «[...] los llamaremos *errores de brote presintomático*, porque no se observa ningún síntoma, lo cual no quiere decir que no existan, que venga a anunciar la comisión del error» (2013, pág. 201). La no observación de dichos síntomas tiene lugar, según el autor, por no contar con los conocimientos o medios suficientes para investigar esta realidad: «[...] a día de hoy, no podemos acceder ni con la facilidad ni con la inmediatez necesarias para que su investigación resulte *ipso facto* viable» (2013, pág. 215).

Tipos de errores	
Errores de brote postsintomático	Errores de brote presintomático
Tienen lugar una serie de síntomas que provocan la aparición del error. Ejemplo: acumulación de acciones descoordinadas y caóticas en el seno de una secuencia determinada.	Aparecen de forma espontánea y aleatoria sin que haya incidencias previas. No se observan síntomas, pero puede haberlos.

**Tabla 27.** Errores de traducción según el modelo de Tolosa.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Tolosa (2013, pág. 201).

Chaume (2001, págs. 262-264) realiza una propuesta de clasificación de errores, que ha sido posteriormente adoptada y adaptada por Martínez Sierra (2012), en la que se establecen una serie de inadecuaciones propias de la traducción audiovisual. Las categorías que incluye el primero son las siguientes: personaje incorrecto, contradicción entre la información proporcionada por diálogos e imagen, contradicción entre la información proporcionada por diálogos y sonido, ignorancia de la información proporcionada por la imagen, redundancia innecesaria entre la información proporcionada por diálogos e imagen, ajuste incorrecto y formato de presentación inadecuado.

<b>Tipos de errores</b>	
Personaje incorrecto	
Contradicción entre la información proporcionada por diálogos e imagen	
Contradicción entre la información proporcionada por diálogos y sonido	
Ignorancia de la información proporcionada por la imagen	
Redundancia innecesaria entre la información proporcionada por diálogos e imagen	
Ajuste incorrecto	
Formato de presentación inadecuado	

**Tabla 28.** Errores de traducción según el modelo de Chaume.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Chaume (2001, págs. 262-264).

En definitiva, las tipologías abordadas en este punto, como el nombre de su categoría indica, se adscriben a enfoques traductológicos altamente concretos. La mayoría de estas tipologías beben de fuentes como las teorías de la equivalencia o de la finalidad, para generar las categorías en las que clasificar los errores de traducción. Estas tipologías permiten extraer información concreta a partir del análisis de errores de una traducción. Esta información puede tener un gran valor académico, pero quizá no se corresponde con las necesidades que existen en el ámbito industrial. Al igual que sucedía con la definición del concepto de *error*, aquí también echamos en falta puntos de vista pertenecientes a otras teorías traductológicas, como la indeterminista, si bien, hasta donde nuestra investigación ha llegado, no nos ha sido posible encontrarlos.

#### 2.4.2.2. Tipologías industriales

En el presente punto, abordaremos tipologías dedicadas a la clasificación de errores de traducción cuyo origen se encuentra en autores relacionados con empresas, asociaciones u otras instituciones privadas o públicas relacionadas con la industria de la traducción y la localización. Estas tipologías suelen tener como objetivo medir la calidad de un texto para, de este modo, determinar si una traducción se ajusta al nivel de calidad exigido o no. Sin embargo, dado que no sería económicamente rentable analizar las traducciones al completo, estas tipologías no se suelen aplicar, en primera instancia, sobre todo un texto, sino sobre una muestra del mismo. La cantidad de muestra seleccionada dependerá de la fórmula empleada que utilice cada método. Lo que se busca a través de este tipo de análisis es predecir la calidad de todo un texto a partir del análisis detallado de un fragmento. A continuación, veremos las distintas tipologías vertidas desde este ámbito industrial por orden cronológico.

##### 2.4.2.2.1. El modelo de Williams

Williams (1989, pág. 24) investiga, acompañado de su equipo, los estándares de calidad empleados por el *Translation Bureau* canadiense. Como resultado de esta investigación, surge la tercera versión del SICAL (*Système canadien d'appréciation de la qualité linguistique*). Este sistema cuenta con una tipología que se compone de dos grandes categorías denominadas *errores de traducción* y *errores de lengua*. Estas dos categorías, a su vez, se subdividen ambas en errores mayores y errores menores. En palabras del autor, un error mayor de traducción sería «the complete failure to render the meaning of a word or group of words conveying an essential part of the message of the document» (1989, pág. 24). Además, añade algunos ejemplos de este tipo de errores, como las omisiones, las traducciones que contradicen el significado del texto de origen o el uso de jerga que dificulte la lectura del texto. Por otro lado, un error mayor de lengua, según Williams, puede tener un carácter más rudimentario, y algunos ejemplos de ello lo constituirían los errores ortográficos y morfosintácticos, el uso de neologismos no acuñados, las repeticiones de errores pequeños o los errores de puntuación. Respecto a los errores menores, no se ofrecen ejemplos. En cualquier caso, el autor (1989, pág. 25) avisa de que un error que puede ser insignificante en un texto determinado puede representar un problema crítico en otro texto distinto. De este modo, el contexto juega un papel vital para determinar tanto la gravedad como las consecuencias de cada error.

Errores de traducción		Errores de lengua	
Errores mayores	Errores menores	Errores mayores	Errores menores

**Tabla 29.** Gravedad de los errores de traducción según el modelo de Williams. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Williams (1989, pág. 24).

#### 2.4.2.2.2. El modelo de LISA

Antes de disolverse, LISA (SDL Ltd., 2011, en línea) ofreció hasta tres revisiones de una misma métrica para medir la calidad de un texto a partir de una doble tipología de errores que tenía en cuenta tanto el tipo de error como la gravedad del mismo.<sup>55</sup> Así pues, en función de su gravedad, los errores pueden ser menores, mayores o críticos. Además, a cada una de estas categorías se les asigna una puntuación: los errores menores suman un punto, los errores mayores suman cinco puntos y los errores críticos suman diez puntos. La suma total de estos puntos se compara con el límite de tolerancia que se haya predefinido previamente para el proyecto y, si el resultado es menor, entonces el documento traducido habrá superado con éxito la prueba de calidad.

La tipología de errores de LISA se divide en siete grandes bloques: idioma del documento (*doc language*), formato del documento (*doc formatting*), formato del documento – asiático (*doc formatting – Asian*), formato de la ayuda (*help formatting*), formato de la ayuda – asiático (*help formatting – Asian*), formato del software (*software formatting*) y test de funcionalidad del software (*software functionality testing*). A su vez, dentro de estas categorías encontramos los distintos tipos de errores que las componen. Podemos observar dichas categorías en la **Tabla 30**.

<sup>55</sup> Pese a que LISA está disuelta y no se ofrecen nuevas revisiones de esta métrica, su tipología todavía se incluye en programas de traducción asistida como SDL TMS (SDL Ltd., 2011, en línea) o memoQ (Kilgray, 2015, en línea).

		Tipos de errores			
		Menor	Mayor	Crítico	
<b>Documentación</b>	Idioma del documento	Mala traducción	1	5	10
		Precisión	1	5	10
		Terminología	1	5	10
		Idioma	1	5	10
		Estilo	1	5	10
		País	1	5	10
		Consistencia	1	5	10
	Formato del documento	Diseño	1	5	10
		Tipografía	1	5	10
		Gráficos	1	5	10
		Llamadas y subtítulos	1	5	10
		TOC (tabla de contenidos)	1	5	10
		Índice	1	5	10
	Formato del documento – asiático	TOC (tabla de contenidos)	1	5	10
		Índice	1	5	10
		Diseño	1	5	10
		Tipografía	1	5	10
		Gráficos	1	5	10
		Llamadas y subtítulos	1	5	10
		Paginación doble o simple	1	5	10
	Signos de puntuación	1	5	10	
<b>Ayuda</b>	Formato de la ayuda	Índice	1	5	10
		Diseño	1	5	10
		Tipografía	1	5	10
		Gráficos	1	5	10
	Formato de la ayuda – asiático	Índice	1	5	10
		Gráficos	1	5	10
		Texto localizable	1	5	10
		Funcionalidad hipertextual, saltos y ventanas emergentes	1	5	10

Software	Formato del software	Gráficos	1	5	10
		Alineación	1	5	10
		Tamaño	1	5	10
		Truncamiento o superposición	1	5	10
		Formato de caracteres	1	5	10
	Test de funcionalidad del software	Texto localizable	1	5	10
		Funcionalidad de diálogo	1	5	10
		Funcionalidad de menú	1	5	10
		Atajos de teclado o aceleradores	1	5	10
		Salto o enlaces	1	5	10

**Tabla 30.** Errores de traducción según el modelo de LISA.

Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por LISA (SDL Ltd., 2011, en línea).

#### 2.4.2.2.3. El modelo de Koo y Kinds

Koo y Kinds (2000, pág. 149) adaptan el modelo de LISA realizando algunos cambios en el mismo. De este modo, también distinguen entre errores críticos, mayores y menores, pero describen cada una de estas categorías para delimitarlas con más precisión. Un error crítico será aquel que se dé en una zona particularmente visible de un documento o de un programa informático (como en la primera pantalla o en el título del documento), un error mayor repetido en varios segmentos o un error de localización que provoque el fallo de un programa o haga que este funcione de forma distinta a la deseada. Un error mayor será aquel que esté ubicado en una parte altamente visible de un documento o de un programa informático (como la cabecera, un menú, etc.), un error que provoque un enunciado que no es cierto, un error menor repetido en varios segmentos, un error que ha sido detectado anteriormente pero que todavía no se ha solucionado o un error que provoque un enunciado ofensivo. Finalmente, los errores menores serán todos aquellos que no quepan dentro de las dos categorías previamente expuestas.

Al igual que hizo LISA, a estas tres categorías de errores (críticos, mayores y menores) se les asigna una puntuación para, de este modo, calcular si se ha superado o no el umbral de tolerancia de errores. Koo y Kinds (2000, pág. 149) delimitan el número máximo de puntos permitidos al 1 % de las palabras totales del texto. Además, los errores críticos, en lugar de sumar 10 puntos, puntúan el máximo número de puntos posible más uno y, por tanto, la presencia de uno de ellos conlleva rechazar la traducción. Por otro lado, los errores mayores suman cinco puntos y los errores menores un punto, siguiendo

el modelo establecido por LISA. Sin embargo, Koo y Kinds añaden que estos son valores predeterminados que pueden sufrir cambios para adaptarse a distintas necesidades: «However, the client and/or service provider may customize the maximum error points allowed, how these allowed points are distributed among the error categories, how the error types are defined, and how the templates themselves are configured» (2000, pág. 150). Esta visión encaja en la concepción de la calidad que habíamos visto en el punto 2.3.4., al entenderla de forma dinámica.

Koo y Kinds (2000, pág. 151) reconocen que la clasificación de errores en función de su gravedad es una tarea difícil para los evaluadores porque las categorías establecidas son confusas. Para poner remedio a esto, proponen definir de antemano qué es un error crítico, para utilizarlo como referencia para el resto de errores y categorías.

#### 2.4.2.2.4. *El modelo de Vollmar*

Vollmar (2001, pág. 26) también aborda los errores de traducción a partir de la gravedad de los mismos, al proponer un modelo práctico para llevar a cabo la evaluación de la calidad de una traducción en el que incluye una tipología que permite clasificar los errores a partir de sus consecuencias. Para ello, se establecen tres niveles de gravedad de un error que, de más grave a menos grave, serían: error crítico, error serio y error menor. En palabras de la autora, un error crítico sería aquel que hace que el texto se vuelva incomprensible o aquel que afecta a una zona especialmente susceptible del texto. También podría considerarse como crítico un error serio que está ubicado en un lugar del texto en el que destaca más o un error serio repetido a lo largo del texto en numerosas ocasiones. Los errores serios serían aquellos que provocan un malentendido en el texto, o bien un error menor situado en una zona del texto donde destaque, un error menor repetido o una omisión de una corrección previa. Finalmente, los errores menores, según la autora, serían todos aquellos que no tienen cabida en las otras dos categorías previamente expuestas.

Tipos de errores		
Error crítico	Error serio	Error menor
Texto incomprensible	Generan un malentendido	Cualquier error que no entre dentro de las categorías anteriores
Error en zona susceptible del texto	Error menor situado en zona susceptible	
Error serio ubicado en zona del texto donde destaca más	Error menor repetido	
Error serio repetido	Omisión de una corrección previa	

**Tabla 31.** Gravedad de los errores de traducción según el modelo de Vollmar. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Vollmar (2001, pág. 26).

#### 2.4.2.2.5. El modelo de SAE

SAE International (*Society of Automotive Engineers*) es responsable de otra de las tipologías industriales más famosas, junto a la de LISA. Se trata de una métrica utilizada para medir la calidad de las traducciones, conocida como SAE J2450 y cuyo objetivo es estandarizar la forma de medir la calidad de las traducciones en el ámbito automovilístico. Según la propia asociación, su ámbito de alcance y objetivos consisten en proporcionar una métrica capaz de medir de forma objetiva la calidad de una traducción sin importar el idioma de origen o meta y sin importar si la traducción ha sido realizada por un ser humano o por una máquina (SAE International, 2001, en línea).

La tipología que se propone en el modelo SAE J2450 (SDL Ltd., 2011, en línea) distingue entre siete tipos de errores y dos niveles de gravedad. Los errores son los siguientes: término incorrecto, error sintáctico, omisión, error en la estructura de la palabra o error de concordancia, error ortográfico, error de puntuación y error misceláneo. Por otro lado, los niveles de gravedad que se presentan en esta tipología son dos: menor y serio. Además, a diferencia de la tipología propuesta por LISA, estos errores no puntúan lo mismo en todas las categorías. Si son errores menores, los términos incorrectos, los errores sintácticos, las omisiones y los errores en la estructura de las palabras o los errores de concordancia suman dos puntos; los errores ortográficos, los errores de puntuación y los errores misceláneos suman un punto. Sin embargo, en caso de ser errores serios, un término incorrecto suma cinco puntos; un error sintáctico, una omisión o un error en la estructura de una palabra o un error de concordancia suma cuatro puntos; un error ortográfico o misceláneo suma tres puntos; y, finalmente, un error de puntuación suma dos puntos. Al igual que en el modelo propuesto por LISA, la puntuación final se compara

con una cifra preestablecida, para determinar si la traducción supera la prueba de calidad deseada o no. Estamos aquí también, por tanto, ante una concepción de la calidad dinámica.

Tipos de errores		
	Menor	Serio
Término incorrecto	2	5
Error sintáctico	2	4
Omisión	2	4
Error en la estructura de la palabra o error de concordancia	2	4
Error ortográfico	1	3
Error de puntuación	1	2
Error misceláneo	1	3

**Tabla 32.** Errores de traducción según el modelo SAE J2450.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por SAE (SDL Ltd., 2011, en línea).

#### 2.4.2.2.6. El modelo de ATA

ATA (*American Translators Association*) ofrece en su *Framework for Standardized Error Marking* (2006, en línea) una tipología no jerárquica de 23 errores de traducción que se exponen a continuación. La primera categoría se denomina *adición*, y tiene lugar cuando el traductor introduce información superflua o efectos estilísticos. La siguiente categoría es la de *ambigüedad*, y se produce cuando un segmento del texto de origen o meta permite diversas interpretaciones semánticas pero este fenómeno no sucede en el respectivo segmento de la otra lengua. La tercera categoría alude al *uso de mayúsculas*, y se refiere al no cumplimiento de las convenciones de uso de las mayúsculas de la lengua meta. La cuarta categoría es la de *cohesión*, y se da cuando un texto es difícil de seguir porque la terminología es inconsistente, los pronombres no se utilizan adecuadamente, las conjunciones no son las apropiadas o tienen lugar otro tipo de errores estructurales. La quinta categoría habla de *diacríticos y acentos*, y en esta se incluyen errores producidos por no seguir las convenciones de la lengua meta respecto al uso de estas marcas. El siguiente tipo de error se denomina *fidelidad*, y se adscriben a esta categoría aquellos errores que se dan cuando el texto meta no respeta el significado del texto de origen tanto como le sea posible. La séptima categoría es exclusiva para el fenómeno

lingüístico conocido como *falsos amigos*. El octavo tipo de error se denomina *gramatical*, y sucede cuando en un segmento de la traducción se violan las normas gramaticales del idioma de destino. La siguiente categoría recibe el nombre de *ilegibilidad*, e incluye a aquellos errores que provocan que el texto no se pueda leer. La categoría número diez se denomina *indecisión*, y se produce cuando se ofrece más de una opción para una misma unidad de traducción. El undécimo tipo de error, denominado *literalidad*, tiene lugar cuando la traducción sigue el texto de origen palabra por palabra y se obtiene un resultado extraño, no idiomático o incorrecto. La siguiente categoría se llama *traducción incorrecta*, y se produce cuando el significado de un segmento situado en el texto de origen no se plasma correctamente en la traducción. El siguiente tipo de error se denomina *malentendido*, y en esta categoría se incluyen aquellos errores cuyo origen radica, según el evaluador, en haber leído mal una palabra o haber malinterpretado la estructura sintáctica de una oración. El error número catorce es la *omisión*, y tiene lugar cuando una información del texto de origen no se restituye en el texto meta. El siguiente error es el de *puntuación*, que ocurre cuando no se siguen las reglas de puntuación de la lengua meta. La categoría número dieciséis recoge los errores de *registro* que se producen cuando el nivel de formalidad no es equivalente entre el texto de origen y meta. La categoría número diecisiete se denomina *ortografía*, e incluye todos los errores que tienen lugar al escribir incorrectamente una palabra. A continuación, se sitúa la categoría de *estilo*, en la que se indica que un error de este tipo se dará al romper las especificaciones de estilo establecidas por el encargo de traducción. La siguiente categoría especificada es la de errores de *sintaxis*, que tienen lugar al ordenar incorrectamente las palabras u otros elementos oracionales no respetando las normas sintácticas de la lengua meta. El tipo de error número veinte es *terminológico*, y aparece cuando no se restituye correctamente un término específico perteneciente a un campo especializado determinado. El siguiente error de traducción de esta tipología se denomina *inacabado*, y en esta categoría se incluyen segmentos que no están traducidos. La penúltima categoría es la de errores de *uso*, y en esta encontramos errores relacionados con el uso incorrecto o no idiomático del idioma meta. Finalmente, la última categoría de errores de esta tipología se denomina *formación de palabras y categoría gramatical*. En esta categoría se incluyen errores derivados de la formación de palabras, ya sea porque den lugar a palabras inexistentes o porque la forma de una palabra derive en una categoría gramatical que no es la necesaria para ese contexto.

Tipos de errores	
	Adición
	Ambigüedad
	Uso de mayúsculas
	Cohesión
	Diacríticos y acentos
	Fidelidad
	Falso amigo
	Gramática
	Ilegibilidad
	Indecisión
	Literalidad
	Traducción incorrecta
	Malentendido
	Omisión
	Puntuación
	Registro
	Ortografía
	Estilo
	Sintaxis
	Terminología
	Inacabado
	Uso
	Formación de palabras y categoría gramatical

**Tabla 33.** Errores de traducción según el modelo de ATA.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por ATA (2006, en línea).

#### 2.4.2.2.7. *El modelo de Picinini*

Picinini (2016, págs. 46-50) establece una tipología en la que se distinguen errores con más probabilidad de que sean cometidos por un ser humano de aquellos más propensos a ser cometidos por un programa informático a través de una traducción automática. El autor defiende la siguiente tesis: «[...] a human translator makes different errors

compared to a statistical machine translation process» (2016, pág. 46). Una vez dicho esto, advierte de la importancia de clasificar e identificar aquellos errores que se cometen en la traducción automática, de cara a trabajar con ella en un encargo de posesición.

Según lo expuesto por Picinini (2016, pág. 46), una traducción automática estadística funciona como un concurso de popularidad en el que el programa busca palabras utilizadas en distintos segmentos que provienen de contextos muy diversos y, por tanto, es más probable que traduciendo de esta forma se cometan errores de inconsistencia a lo largo de su traducción. Los traductores humanos no serían tan proclives a cometer este tipo de errores. De acuerdo con el autor (2016, pág. 47), la traducción automática también es la que tiene más probabilidades de cometer traducciones erróneas (*mistranslations*) debido, principalmente, a la polisemia de las palabras y la incapacidad de la traducción automática para conocer cuál es la opción más adecuada para su traducción. En la traducción automática también existe una mayor probabilidad de traducir palabras o segmentos que no deben ser traducidos y, del mismo modo, también pueden dejarse palabras o segmentos en el idioma de origen que sí deberían aparecer en el idioma meta. Finalmente, una traducción automática cometerá más errores gramaticales que una traducción realizada por un humano; sobre todo producirá errores relacionados con la concordancia gramatical de género y número.

Por otro lado, los humanos también cometemos errores que un sistema de traducción automática no haría, o que al menos cometería en menor medida. De acuerdo con Picinini (2016, págs. 46-50), un traductor humano es más proclive a cometer errores ortográficos que una traducción automática, si bien el autor diferencia entre aquellos errores ortográficos que crean palabras que no existen, los cuales son fáciles de reconocer y corregir para una máquina, y aquellos otros errores ortográficos que generan palabras que sí existen, los cuales son más difíciles de identificar por parte de una máquina. Un traductor humano también cometerá un número mayor de errores relacionados con falsos amigos que un traductor automático, puesto que este último conoce la traducción más apropiada para dicho término y no lo restituirá por un falso amigo. En aquellos casos en los que se propongan concordancias parciales como traducciones, también será un ser humano el más propenso a dar como válido un segmento extraído de una memoria de traducción que no coincide al cien por cien con el segmento de origen y que, posiblemente, dé como resultado una traducción errónea. Respecto a la traducción de acrónimos y terminología, dado que la traducción automática interactúa con bases de datos en las que

dichas equivalencias están almacenadas, hay menos probabilidades de que esta cometa errores de traducción relacionados con dichos elementos. Sin embargo, un traductor humano tendría más posibilidades de cometer un error si desconoce o no comprueba la traducción más adecuada para cada caso.

Tipos de errores	
Cometidos por un traductor humano	Cometidos por una traducción automática
Errores ortográficos	Inconsistencias
Falsos amigos	Errores de traducción
Aceptar una concordancia parcial como válida	Traducción de palabras que no deben ser traducidas
Errores con acrónimos	Ausencia de traducción en algunas palabras
Errores terminológicos	Errores gramaticales

**Tabla 34.** Errores de traducción según el modelo de Picinini.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Picinini (2016, págs. 46-50).

#### 2.4.2.2.8. El modelo MQM

Lommel *et al.* desarrollan el *Multidimensional Quality Metrics*, conocido bajo las siglas MQM, que definen del siguiente modo: «[...] an open and extensible system for declaring and describing translation quality metrics using a shared vocabulary of “issue types”» (2014, pág. 455). Partiendo de esta definición, podemos suponer que nos hallamos ante un intento de crear una tipología de errores estándar. Los autores afirman que el MQM está diseñado para poder ser aplicado a cualquier tipo de texto traducido; sin embargo, matizan: «It does not, however, create a one-size-fits-all model for evaluating translation quality» (2014, pág. 456). Según los autores (2014, pág. 458), el principal problema con el que se han enfrentado las clasificaciones de errores que se han empleado hasta ahora en la industria es la constante modificación de sus tipologías para adaptarse a las necesidades de cada entidad o proyecto, hecho que eliminaba el objetivo principal y fin último de estas tipologías, a saber, establecer una forma estándar de clasificar errores. Así pues, el MQM surge de la necesidad de crear una tipología que sea configurable pero que, además, y pese a ello, mantenga un cierto grado de consistencia.

In other words, MQM addresses the problem seen in one-size-fits-all metrics (such as the LISA QA Model) by defining a model to declare multiple metrics rather than one single metric. By providing a standardized vocabulary for declaring issues, however, it allows metrics to be compared and, where there is overlap, the results can also be compared. It is also important to note that, with limited exceptions, MQM is intended to be language neutral and therefore applicable to any language pair (2014, pág. 459).

La versión actual de la tipología del MQM consta de más de 100 tipos de errores distintos y, según los autores (2014, pág. 458), estas categorías surgen del análisis de las métricas y herramientas que se han venido utilizando en la industria hasta ahora. Anteriormente, la tipología del MQM contaba con un bloque de categorías denominada *compatibilidad*, que ha sido retirada de la versión actual y que, por tanto, no incluiremos. A continuación, recogemos en una tabla todas las categorías de errores de las que se compone esta tipología:

Tipos de errores			
Precisión	Adición		
	Traducción incorrecta desde la memoria		
	Traducción errónea	Traducción ambigua	
		Fecha y tiempo	
		Entidad (nombres y lugares)	
		Falso amigo	
		Traducción errónea de una relación técnica	
		Número	
		Demasiado literal	
		No requería traducción	
	Conversión de unidades		
	Omisión	Variable omitida	
	Sobretraducción		
Infratraducción			
Sin traducir	Gráfico sin traducir		
Diseño	Gráficos y tablas	Llamadas y subtítulos	
		Ausencia de gráfico o tabla	
		Posición de gráfico o tabla	
	Uso de guiones		
	Longitud		
	Formato local	Fuente	Negrita o cursiva
			Ancho de fuente simple o doble
			Tamaño incorrecto
		Interlineado	
		Interletraje	
		Sangrado de los párrafos	
		Alineación del texto	
	Etiquetas	Etiqueta añadida	
Etiquetado inconsistente			
Etiqueta mal ubicada			

		Etiqueta omitida	
		Etiqueta cuestionable	
	Ausencia de texto		
	Truncado o desbordamiento		
	Diseño general	Color	
		Formato de nota al pie o nota al final	
		Elección de fuente global	
		Cabeceras y pies	
		Márgenes	
		Saltos de página	
	Líneas viudas y huérfanas		
<b>Fluidez</b>	Ambigüedad	Referencia no clara	
	Codificación de caracteres		
	Coherencia		
	Cohesión		
	Conformidad con el corpus		
	Duplicación		
	Gramática	Categorías funcionales (preposiciones, conjunciones, ...)	
		Formación de las palabras	Concordancia
			Categoría gramatical incorrecta
			Tiempo, modo o aspecto
		Orden de las palabras	
	Registro gramatical		
	Inconsistencia	Abreviaciones inconsistentes	
		Imágenes y texto	
		Enlace o referencia cruzada inconsistente	
		Inconsistencia con una referencia externa	
	Índice o tabla de contenidos	Formato del índice o de la tabla de contenidos	
Elemento de la tabla de contenidos omitido o incorrecto			
Referencias a las páginas			
Enlace o referencia cruzada	Enlace externo		
	Enlace interno		

	Caracteres prohibidos		
	Contenido ofensivo		
	Patrón problemático		
	Ordenación		
	Ortografía	Uso de las mayúsculas	
		Diacríticos	
	Tipografía	Puntuación	
		Comillas o corchetes sin abrir o cerrar	
		Espacios en blanco	
	Incomprensible		
<b>Internacionalización</b>	Concatenación		
	Seguridad frente a confusión entre caracteres de distinta codificación		
	Cadena de texto incrustada	Cadena incrustada en el código	
		Cadena incrustada en un elemento gráfico	
	Funcional	Incorrecta automatización del cambio entre mayúsculas y minúsculas	
		Set de caracteres soportado	
		Incorrecta automatización del reordenamiento del texto	
		Comando de teclado incrustado en el código	
		Validación del texto introducido por el usuario	
		Ausencia de texto original cuando todavía no hay traducción	
		Incorrecta automatización de la búsqueda de cadenas	
		Introducción de texto corrupta	
		Incorrecta indexación del texto	
		Ausencia de soporte a distintos usos horarios	
		Soporte al sistema de escritura	Soporte al texto bidireccional
			Motor de renderizado de fuentes
	Soporte a los distintos teclados		
	Aspectos gráficos	Internacionalización del color	
		Elemento gráfico específico de una cultura	
		Elemento gráfico incrustado	
	Lógica dependiente del idioma		
		Revisor gramatical	

	Herramientas de soporte específicas para cada idioma	Revisor de uso de guiones
		Revisor ortográfico
	Soporte a la localización	Internacionalización de las direcciones
		Internacionalización de los calendarios
		Internacionalización de las monedas
		Internacionalización de las fechas
		Internacionalización de las unidades de medida
		Internacionalización de los nombres
		Internacionalización de los números
		Internacionalización de los atajos de teclado
		Internacionalización de los números de teléfono
	Internacionalización del huso horario	
	Tamaño del papel o del sobre no soportados	
	Externalización de los recursos necesarios para traducir	
	Orden secuencial de elementos vinculado a una cultura	
	Espacio insuficiente para expandir el texto	
	Internacionalización de la interfaz de usuario	Complejidad no adecuada a la cultura
		Diálogo o tamaño de la interfaz fijos
		Interfaz de usuario no dinámica
Interfaz de usuario no reversible		
<b>Convención local</b>	Formato de la dirección	Código postal
	Tipo de calendario	
	Formato de moneda	
	Formato de la fecha	
	Puntuación específica	Tipo de comillas para citar
	Formato de medida	
	Formato de nombre	
	Violación de los estándares nacionales de un idioma	
	Formato de número	
	Atajo de teclado	

	Formato de teléfono	
	Formato de la hora	
<b>Estilo</b>	Registro	Variación lingüística y jerga
	Estilo extraño	
	Estilo de la compañía	
	Estilo inconsistente	
	Estilo de terceros	
	Estilo no idiomático	
	<b>Terminología</b>	Inconsistencia con la base de datos
Terminología de terceros		
Inconsistencia con el campo		
Uso inconsistente de la terminología		Múltiples términos para un mismo concepto en el TO
		Múltiples traducciones para un mismo término en el TM
<b>Veracidad</b>	Compleción	Listado incompleto
		Procedimiento incompleto
	Referencia cultural específica	
	Idoneidad para el usuario final	
	Requisitos legales	
	Contenido específico de una versión local	
<b>Otro</b>	Otro	

**Tabla 35.** Errores de traducción según el modelo del MQM.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por QT21 (2015, en línea).

A continuación, comentamos algunas observaciones con respecto a esta tipología que consideramos oportunas. En primer lugar, el modelo MQM nos sitúa ante una de las tipologías más pobladas que existen. De entre todas las categorías, llama la atención la inclusión de un bloque de internacionalización pues, como bien reconocen los autores (2015, en línea), este proceso se ocupa del contenido de origen y no tanto del contenido meta y, además, la auditoría de este tipo de errores se suele dar en un proceso de evaluación distinto al de la calidad de la traducción. Recordamos que el proceso de internacionalización suele tener lugar antes de la traducción del producto en sí. Por estos motivos, es poco común encontrar este tipo de categorías en tipologías de errores. Otro hecho a destacar es que los autores indican qué tipos de errores se pueden identificar

automáticamente a través de un programa informático y cuáles han de indicarse manualmente por un revisor humano. También nos llama la atención el hecho de que esta tipología no incluya como parámetro la gravedad de los errores puesto que, como ya hemos visto, lo más común en las tipologías que surgen del ámbito industrial es hacerlo. Finalmente, si bien Lommel *et al.* (2014, pág. 460) reconocen que su modelo es analítico y que se centra en la identificación de errores específicos a nivel microtextual, encontramos alguna categoría que podríamos considerar macrotextual, como la que hace referencia a la coherencia de un texto traducido. En la definición de la categoría de coherencia, los propios autores reconocen esta contradicción:

Since coherence applies above the segment level, this issue type would generally be assessed with a holistic metric rather than an analytic one, although any claims that a text is not coherent should be able to point to specific portions and problems. Often these specific problems can be classified as coherence or inconsistency issues in an analytic metric (QT21, 2015, en línea).

En cierto modo, asumen que será difícil categorizar errores de coherencia, dado que la ruptura de la coherencia se da a través de la repetición de otros tipos de errores que ya son clasificados en otras categorías.

#### 2.4.2.2.9. El modelo de TAUS

TAUS (*Translation Automation User Society*), en un principio, utilizó la tipología de LISA para evaluar la calidad de las traducciones en su DQF (*Dynamic Quality Framework*). Sin embargo, tras la publicación del MQM, TAUS decidió adoptar esta nueva tipología y adaptarla a sus necesidades. Si bien las categorías que utiliza son las mismas que hemos visto más arriba, TAUS añade niveles de gravedad a los errores planteados por el MQM, cubriendo de este modo el vacío que señalábamos anteriormente. Así pues, en el modelo del DQF se distinguen cuatro tipos de gravedades de errores (crítico, mayor, menor y neutral) y un tipo extra para elogiar una traducción extraordinaria (*kudos*). Un error crítico es aquel que puede acarrear implicaciones en la salud, en la seguridad, en la legalidad o en las finanzas, así como todo error que viole las normas de uso geopolíticas, dañe la reputación de una organización, haga que la aplicación deje de funcionar, modifique su funcionamiento de forma negativa o genere un elemento ofensivo. Los errores mayores serán aquellos que puedan confundir al usuario o entorpecer el uso normal del producto o servicio debido a un cambio de sentido significativo. También

serán errores mayores aquellos que aparezcan en un lugar visible o relevante del contenido. Los errores menores no producen una pérdida de significado ni provocan confusión, pero son errores que el usuario podría percibir pues reducen la calidad del estilo, la fluidez o la claridad y que podrían hacer el contenido menos atractivo. Finalmente, los errores neutrales son aquellos elementos que, pese a no ser erróneos, necesitan ser modificados de algún modo (TAUS, 2016, en línea).

Gravedad de los errores				
Crítico	Mayor	Menor	Neutral	Reconocimiento (Kudos)

**Tabla 36.** Gravedad de los errores de traducción según el modelo del DQF. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por TAUS (2016, en línea).

#### 2.4.2.2.10. El modelo de Muñoz

Muñoz (2017, págs. 154-166) realiza una enumeración de lo que él denomina *bugs lingüísticos* presentes en traducciones de videojuegos. Si bien no se trata de una tipología exhaustiva, es la única propuesta que hemos encontrado planteada exclusivamente desde el ámbito de la traducción de videojuegos. Esta propuesta consta de quince elementos que no se encuentran agrupados entre ellos ni organizados de modo alguno. En primer lugar, encontramos *problemas con la fuente*, que hacen referencia a la ausencia de caracteres especiales para idiomas determinados. En segundo lugar, *implementación del texto incorrecta* describe aquellas situaciones en las que un segmento aparece en el idioma equivocado. En tercer lugar, *cadena no localizada* aglutina segmentos que no han sido traducidos. En cuarto lugar, el autor combina dos tipos de errores en una única categoría denominada *error tipográfico o falta de ortografía*. En quinta posición, un *error gramatical* se produce por desconocimiento de la lengua a la que se traduce. Frente a este, un *error de traducción* tiene lugar por desconocimiento de la lengua de origen. Los errores catalogados como *solapamiento de texto o texto solapado* hacen referencia al texto que no cabe en la interfaz porque esta no se adapta o porque el texto es demasiado extenso. En el caso opuesto, *truncamiento o texto truncado* se refiere a aquellos segmentos que tampoco caben, pero que, en vez de desbordar la interfaz, simplemente no aparecen al completo. Los errores definidos como *error terminológico* tienen lugar cuando no se respetan los glosarios. De manera similar a este anterior, se produce una *incoherencia* cuando un mismo término o segmento se traduce de formas distintas de manera

injustificada. Un *incumplimiento de instrucciones o directrices* consiste en no respetar peticiones específicas del cliente. En siguiente lugar, un *error de estilo* es aquel que describe segmentos que son, en principio, válidos, si bien no se ajustan estilísticamente al proyecto. Un *error de subtítulos* se produce por distintos motivos: subtítulos que no se muestran, que aparecen tarde o antes de tiempo, que no da tiempo a leerlos, que no están segmentados de forma óptima o que no coinciden con la pista de audio. Un *error de audio* también se manifiesta de distintas formas: el diálogo no se escucha o está sin traducir, el audio se escucha muy tarde o demasiado pronto o el audio no coincide con el contexto. En último lugar, se sitúan los *problemas culturales*, que son producidos por aquellos elementos que puedan resultar conflictivos en determinadas culturas.

Tipos de errores	
Problemas con la fuente	
Implementación de texto incorrecta	
Cadena no localizada	
Error tipográfico o falta de ortografía	
Error gramatical	
Error de traducción	
Solapamiento de texto o texto solapado	
Truncamiento o texto truncado	
Error terminológico	
Incoherencia	
Incumplimiento de instrucciones o directrices	
Error de estilo	
Error de subtítulos	
Error de audio	
Problemas culturales	

**Tabla 37.** *Bugs lingüísticos* en traducciones de videojuegos según Muñoz. Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Muñoz (2017, págs. 154-166).

Destacamos la mención a los subtítulos y al audio, dado que, exceptuando a Chaume (2001, págs. 262-264), ninguna de las tipologías anteriormente vistas,

especialmente las vinculadas al ámbito industrial de la localización, ha tenido en cuenta estos aspectos.

#### 2.4.2.2.11. Reflexiones sobre las tipologías industriales

Una vez hemos visto las distintas tipologías de errores de traducción realizadas desde el ámbito industrial, procedemos a realizar una serie de observaciones sobre las mismas. En primer lugar, en cuanto a la dicotomía proceso-producto, hemos de señalar que todas las tipologías que se han formulado desde este ámbito industrial tienen como objeto la identificación de errores en el producto y no en el proceso de traducción. Si bien en las tipologías de ámbito académico encontrábamos algunas que, mediante la identificación de errores de comprensión, se adentraban en el proceso cognitivo de la traducción, este no es el caso de las tipologías industriales. Además, la identificación de errores que se da en estas tipologías ocurre en el plano microtextual, pues trabajan a nivel de segmento. En cuanto al objetivo de dichas tipologías, es en este punto en el que observamos la principal diferencia entre las tipologías de ámbito académico y las de ámbito industrial. La mayoría de estas últimas están enfocadas a medir la calidad de un texto a partir de un sistema de puntuaciones que asigna una cifra a cada error en función de su gravedad para, finalmente, obtener un resultado que permita decidir si el texto supera o no el umbral de calidad exigido. Recordamos que dicho umbral de calidad no tiene por qué coincidir con la máxima calidad posible, pues en estas tipologías prevalece la visión dinámica del concepto de *calidad* que hemos visto con anterioridad. De este modo, se podría afirmar que dichas tipologías surgen de una necesidad y con un objetivo en mente que poco tiene que ver con las tipologías académicas, cuyos marcados objetivos didácticos contrastan con la búsqueda del rendimiento comercial que persiguen estas tipologías industriales. Otro punto importante a tener en cuenta es que estas tipologías surgidas del ámbito industrial se venden como aptas para todo tipo de textos, cuando, realmente, creemos que la mayoría de ellas han sido concebidas con dos textos en mente como objetivo: páginas web y programas informáticos. Llegamos a esta conclusión a partir del análisis de las categorías con las que trabaja LISA, el MQM y, por extensión, el DQF. En todas estas tipologías hay un sesgo claramente marcado hacia la identificación de errores en textos pertenecientes a programas informáticos y páginas web. Además, este tipo de textos son los mismos con los que trabajaba LISA antiguamente y ahora QT21 (autores del MQM) y TAUS (autores del DQF). Esto se puede observar con más claridad si tenemos en cuenta

que ninguna de estas últimas tipologías recoge categorías para identificar errores de traducción que pudieran ser exclusivos de la traducción audiovisual. Pensamos en la taxonomía de errores propuesta desde el ámbito académico por Chaume (2001, págs. 262-264) respecto a la traducción de productos audiovisuales o en las categorías para subtítulos y audio de Muñoz (2017, págs. 154-166) relativas a errores de traducción hallados videojuegos. En un videojuego, que al fin y al cabo es el tipo de producto que nos interesa en esta investigación, podremos encontrar diálogos no sincronizados, subtítulos desajustados y otro tipo de errores que no tendríamos forma de categorizar haciendo uso de la gran mayoría de estas tipologías industriales.

## **2.5. La investigación del error de traducción en el producto y en el proceso**

Como hemos visto en el punto anterior, muchas de las tipologías de errores analizadas contienen categorías que aluden directamente a las nociones de *proceso* o *producto* de la traducción. Hasta la fecha, la investigación del error de traducción se ha realizado desde al menos estos dos enfoques distintos: «[...] la traducción se puede entender y abordar como una actividad *en desarrollo* (traducción en tanto que proceso) o como una actividad *acabada* (traducción como producto)» (Tolosa, 2013, pág. 171). Por un lado, tenemos aquellas investigaciones que se centran en el producto, esto es, el texto traducido. Por otro lado, hay estudios que mueven el foco hacia el proceso de la traducción. Finalmente, y con menos frecuencia, también encontramos investigaciones que realizan una triangulación de los datos obtenidos a partir del análisis del producto y del proceso. Este último sería el caso de Tolosa (2013). Este autor analiza las ventajas y desventajas de cada uno de los enfoques disponibles. A continuación, recogemos de manera sucinta sus comentarios al respecto porque nos permitirán entender qué tipo de información podemos extraer del error de traducción en función del enfoque o de la metodología de análisis empleada.

### *2.5.1. Limitaciones del estudio del error de traducción en el producto*

De acuerdo con lo expuesto por Tolosa (2013, pág. 168), un análisis del error de traducción llevado a cabo sobre la traducción como producto puede ser cuantitativo y cualitativo. Según el autor, del análisis cuantitativo podemos extraer datos relacionados con la cantidad de errores cometidos, sus categorías y su frecuencia en relación con el texto, el usuario que traduce, etc. Por otro lado, añade que el análisis cualitativo del

producto permite conocer errores concretos, así como las categorías y los tipos a los que estos pertenecen. Sin embargo, para Tolosa, toda esta información por sí sola no sirve si se pretende dar un uso didáctico a la investigación. Además, añade tres motivos por los cuales la cuantificación y clasificación de errores no es suficiente para «[...] aproximarnos al fenómeno del error» (2013, pág. 169). Entendemos que esta aproximación al fenómeno de la que habla el autor sería en un sentido epistemológico; es decir, conocer qué es realmente un error o por qué lo consideramos como tal. En nuestro caso, recordamos que este no es el objetivo, ni mucho menos, de nuestra investigación. No pretendemos definir qué es un error o qué no lo es de forma absoluta a través de una reflexión sobre su naturaleza, sino que nos centramos en el estudio de las tipologías que permiten llevar a cabo una clasificación de los mismos, así como en la representatividad de cada tipo de error en un corpus determinado. Veamos, a continuación, los tres motivos que defiende el autor para considerar insuficiente el estudio del producto.

El primero de los motivos esgrimidos es, según Tolosa (2013, pág. 169), que la cantidad de errores cometidos por alguien nos sirve para medir su grado de fiabilidad en unas circunstancias altamente concretas, pero no nos permiten generalizar. Para el autor, solamente un estudio diacrónico con distintos tipos de texto y circunstancias diversas servirían para tal fin. Estamos de acuerdo con esta afirmación, pero nuestro objetivo no va a ser en ningún caso establecer el grado de fiabilidad de ningún traductor en cuestión.

El segundo motivo, de acuerdo con lo expuesto por Tolosa (2013, pág. 169), reside en que la clasificación de errores no se puede llevar a cabo de forma efectiva debido a que las categorías existentes presentan problemas tales como una incorrecta denominación de sus tipos de errores y la ausencia de un valor explicativo, algo que, según el autor, es negativo desde un punto de vista didáctico. Además, prosigue, otro de los motivos por los cuales el estudio del error desde la perspectiva del producto es insuficiente se debe a que algunas categorías de errores se han formulado pensando en causas que no se pueden verificar en un análisis del producto. Las afirmaciones realizadas por el autor son ciertas, si bien, quizá se podría cuestionar la razón por la que las tipologías formuladas no podrían ser de utilidad si se extirpa de las mismas aquellas categorías que no son verificables en un estudio enfocado al producto. Al conocer los límites de las herramientas utilizadas y los límites del análisis del error de traducción desde la perspectiva del producto, evitaremos que se pueda producir una interpretación de los resultados incorrecta, falsa o subjetiva.

Parece obvio que no sería coherente tratar de extraer unos resultados para los que no se dispone de las herramientas adecuadas. Sin embargo, esto no quiere decir que estas herramientas sean completamente inútiles o no permitan la extracción de otra clase de resultados verificables y, por tanto, válidos en una investigación. Recordemos que en el punto 2.4.1. hemos tratado las limitaciones del uso de tipologías de errores de traducción y hemos visto cómo algunos autores, como Jiménez Crespo (2015, pág. 47), las consideraban efectivas para extraer datos en una investigación llevada a cabo sobre el producto. Además, el propio Tolosa (2013, pág. 264) afirma que «Teniendo en cuenta todo lo que hasta aquí se ha dicho, parece claro que el error en traducción, analizado desde la perspectiva del producto, puede aportar al investigador datos cuantitativos y cualitativos de interés».

En tercer y último lugar, Tolosa (2013, pág. 170) habla de la dificultad para establecer una relación entre elementos potencialmente detonantes (de errores) y los errores de traducción que finalmente se encuentran en un texto a partir de un estudio sobre el producto. Una vez más, Tolosa alude al estudio del error de traducción desde un punto de vista didáctico para remarcar que una investigación llevada a cabo sobre el producto no es suficiente. En nuestro caso, este estudio no va a tratar con los denominados elementos potencialmente detonantes de errores.

En definitiva, pensamos que Tolosa no pretende deslegitimar el estudio del producto con estos argumentos, sino más bien justificar sus limitaciones y dejar claro por qué este es un enfoque insuficiente si se le quiere dar un valor didáctico a la investigación llevada a cabo sobre el error de traducción. Se trataría de un enfoque insuficiente porque no se investiga el proceso de traducción. No obstante, veamos si realmente es factible hoy en día completar el estudio del producto a través del estudio del proceso.

#### *2.5.2. Limitaciones del estudio del error de traducción en el proceso*

Si bien a partir del estudio del producto no podemos obtener información sobre las causas de los errores de traducción, sería lógico pensar que a partir del estudio del proceso sí tendríamos acceso a las mismas. Sin embargo, como veremos ahora, el estudio del proceso de traducción cuenta con numerosas limitaciones que impiden acceder a dicha información.

Como ya hemos mencionado, el error de traducción también puede investigarse desde la perspectiva del proceso. El concepto de *proceso* en el ámbito de la traducción es definido por Tolosa del siguiente modo:

De manera ciertamente general, podemos definir *proceso* en la etapa de traducción como el desarrollo, en el espacio y en el tiempo, de un conjunto de operaciones y acciones de origen cognitivo y manifestación discursivo-textual, ejecutadas por el traductor y sujetas a una serie de factores de naturaleza diversa (2013, pág. 172).

Siguiendo la exposición de Tolosa, se distinguen dos tipos de proceso: un proceso ejecutivo y un proceso mental. De acuerdo con el autor (2013, pág. 173), la investigación del proceso mental se ve limitada por el progreso tecnológico. Además, añade que, en la actualidad, esta clase de investigaciones son poco viables, debido a la metodología necesaria y a los gastos económicos derivados de su puesta en práctica, ocasionados por la dependencia de otras ramas científicas como la neurociencia.<sup>56</sup> Por este motivo, el autor descarta el proceso mental y decide investigar el proceso ejecutivo, que define de la siguiente forma:

[...] la fase en la que el traductor ejecuta una serie de acciones que son las que le permiten llevar a cabo su encargo de traducción, es el proceso que subsigue al proceso cerebro-mental y, una vez iniciado, se imbrica, interactúa y cohabita con este (2013, pág. 173).

En definitiva, se trata de una investigación llevada a cabo sobre aquella parte del proceso de traducción que es observable. El objetivo de la misma, según Tolosa, será el siguiente:

[...] la búsqueda de la eventual y, por ahora, hipotética relación causa-efecto en la aparición de errores a partir del análisis de la recurrencia de una serie de comportamientos, de las acciones que derivan de los mismos y su posible influencia en la comisión o no de errores de traducción (2013, pág. 173).

Como se puede apreciar, la investigación llevada a cabo sobre el proceso ejecutivo de traducción también cuenta con diversas limitaciones. Tolosa reconoce que la relación

---

<sup>56</sup> Pese a las dificultades mencionadas que limitan la puesta en práctica del análisis del proceso mental de la traducción, este tema no está exento de teorización. García (2012) ofrece un extenso repaso a las principales teorías e hipótesis neurocognitivas relacionadas con el proceso mental de la traducción.

causa-efecto entre comportamientos o acciones y errores de traducción será hipotética. Además, como ya hemos visto en el punto 2.4. sobre tipologías de errores de traducción, a partir de la investigación llevada a cabo por este autor se formulan dos categorías de errores: errores de brote presintomático y errores de brote postsintomático. Recordemos que los primeros hacen referencia a aquellos errores que se cometen sin que se pueda percibir ninguna acción en el proceso ejecutivo vinculable al error. Esto posiblemente refuerza las limitaciones del estudio del error de traducción a partir del proceso ejecutivo.

Además, se podría argumentar que la investigación sobre el proceso ejecutivo también podría considerarse incompleta sin la investigación sobre el proceso mental. Por ejemplo, Tolosa identifica la pausa como una de las acciones de las que se compone el proceso ejecutivo en la traducción. Sin embargo, el mismo autor reconoce que es imposible conocer los motivos que se esconden tras cada una de esas pausas a partir del análisis del proceso ejecutivo (2013, pág. 182).

No obstante, pese a la existencia de limitaciones en el análisis del proceso ejecutivo en traducción, este permite obtener una serie de datos novedosos y relevantes. En primer lugar, permite la definición e identificación de secuencias de acciones que lleva a cabo un traductor (Tolosa, 2013, págs. 191-192). También permite analizar cómo se comportan los traductores ante la presencia de elementos potencialmente detonantes de errores (Tolosa, 2013, pág. 200). Por otro lado, el análisis del proceso ejecutivo ofrece la oportunidad de comparar el comportamiento de traductores noveles frente a traductores experimentados ante la traducción de un mismo texto (Tolosa, 2013, pág. 238).

Consideramos que el trabajo de Tolosa (2013) pone de manifiesto que el estudio del proceso de traducción, en este caso en su vertiente ejecutiva, quizá se encuentra todavía en una etapa demasiado experimental como para considerar su inclusión en trabajos de investigación que abordan otras cuestiones distintas a la propia noción de proceso en la traducción. Sin embargo, su propuesta es innovadora y relevante y, por lo tanto, no descartamos que, en un futuro y cuando los avances tecnológicos así lo permitan, podamos realizar una investigación que recoja los descubrimientos expuestos por el autor y los aplique al ámbito de la traducción de videojuegos.

Como conclusión, diremos que pese a todas estas limitaciones entendemos que sí es posible llevar a cabo una investigación en torno al error de traducción. En el punto **3.6.** veremos en detalle cómo y en qué medida afectan a nuestro estudio estas limitaciones que acabamos de comentar.

## 2.6. Recapitulación

En el capítulo que cerramos a continuación hemos tratado, en una primera instancia, la definición de *error de traducción* (punto 2.2.), a partir de las formulaciones realizadas desde las principales teorías traductológicas. De este modo, hemos visto las definiciones vertidas desde las teorías de la equivalencia (punto 2.2.2.), desde las teorías de la finalidad (punto 2.2.3.) y desde las teorías de la localización (punto 2.2.4.). Seguidamente, hemos abordado de manera sucinta la noción de *calidad de la traducción* (punto 2.3.), deteniéndonos en cuestiones tales como qué es la calidad (punto 2.3.2.), los distintos tipos de calidad (punto 2.3.3.), las nuevas concepciones de la calidad, entendiéndola como multidimensional y dinámica (punto 2.3.4.), la controversia respecto a la subjetividad en la evaluación de la calidad (punto 2.3.5.) y las autoridades y agentes presentes en la detección de errores de traducción (punto 2.3.5.1.). Una vez vistas todas estas cuestiones, nos hemos adentrado en el análisis de las distintas tipologías de errores de traducción (punto 2.4.). Hemos comenzado analizando las limitaciones del uso de tipologías de errores de traducción (punto 2.4.1.) para, a continuación, realizar un repaso de las distintas tipologías que se han formulado tanto desde el ámbito académico (punto 2.4.1.1.) como desde el ámbito industrial (punto 2.4.1.2.). Finalmente, hemos abordado, someramente, las principales limitaciones del estudio del error de traducción, tomando como objeto de investigación la traducción como proceso o como producto (punto 2.5.).

## CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA DEL ANÁLISIS

### 3.1. Preámbulo

En el capítulo que abrimos a continuación, desarrollamos la metodología de la que nos hemos servido para llevar a cabo la fase analítica de nuestra investigación. Para ello, primero marcaremos los objetivos, tanto principales como específicos, que nos hemos propuesto cumplir en esta etapa empírica (véase objetivo específico 5 en el capítulo de introducción). A continuación, formularemos las hipótesis que trataremos de validar mediante la investigación que llevaremos a cabo en dicha etapa. Seguidamente, expondremos el paradigma en el que se enmarca la presente fase investigadora y explicaremos el procedimiento que hemos seguido para ejecutarla. Tras esto, dedicaremos un punto a la composición del catálogo de videojuegos (corpus 0) y a la composición del corpus de errores de traducción extraídos de dicho catálogo (corpus 1). Posteriormente, llevamos a cabo una reflexión sobre las limitaciones de la metodología que hemos empleado. Finalmente, cerramos el presente capítulo con la explicación del desarrollo de una herramienta que hemos programado para recopilar el corpus de errores de traducción.

### 3.2. Objetivos de la fase analítica

Como ya hemos mencionado, nuestro principal propósito no es otro que estudiar los errores de traducción detectados en los videojuegos. Para ello, llevamos a cabo el presente análisis, que tratará de cumplir con los siguientes seis **objetivos específicos de la fase analítica**:

1. Recopilar un catálogo de videojuegos traducidos del inglés al español de España atendiendo a una serie de criterios determinados, descritos en el punto 3.5.1., que permitan extraer posteriormente datos representativos.
2. Compilar un corpus de errores de traducción detectados en los videojuegos que componen nuestro catálogo. En el punto 3.5.3. describimos de forma detallada el procedimiento llevado a cabo para cumplir este objetivo de forma detallada.
3. Desarrollar, poner a prueba y perfeccionar una herramienta que permita describir y clasificar los errores de traducción encontrados en un videojuego. En el punto 3.7. se ofrecen los detalles sobre esta herramienta.

4. Obtener información cuantitativa relevante sobre los tipos de errores de traducción más comunes en cada videojuego.
5. Contrastar cuantitativa y cualitativamente la presencia de errores de traducción en videojuegos no *indie* e *indie*.
6. Comprobar la validez o veracidad de las hipótesis formuladas en el siguiente punto de nuestra investigación.

### 3.3. Hipótesis de la fase analítica

En este punto presentamos las hipótesis formuladas para nuestro estudio, a las que trataremos de dar respuesta a través de la investigación que aquí llevamos a cabo. Las hipótesis sobre las que trabajamos se enumeran a continuación:

1. Será necesario establecer categorías adicionales en la tipología de errores de traducción empleada, para recoger la especificidad de algunos errores de traducción que se hallarán en el análisis del corpus de videojuegos que recopilaremos.
2. Pese al llamado *localization-friendly development* que las empresas desarrolladoras de videojuegos están implementando para evitar la aparición de errores propios de la localización, todavía encontraremos errores provocados por la omisión de las recomendaciones establecidas por este conjunto de prácticas.
3. La presencia de errores de traducción será mayor en aquellos videojuegos desarrollados por las denominadas compañías *indie*.<sup>57</sup> Tanto a nivel cuantitativo como cualitativo, encontraremos más cantidad y variedad de errores en este tipo de videojuegos.
4. Un nivel de localización más elevado irá ligado a una mayor presencia de errores de traducción, mientras que aquellos videojuegos con niveles de localización menos elevados contarán con un número más reducido de dichos errores.
5. Algunos tipos de errores de traducción solo se darán en videojuegos no *indie*, mientras que otros solo se podrán encontrar en videojuegos *indie*. Es decir, habrá

---

<sup>57</sup> Recordamos que, como ya hemos visto anteriormente, las compañías *indie* son aquellas que desarrollan videojuegos de forma independiente sin contar con la financiación o apoyo inicial de una editora o distribuidora. En algunos casos, estas compañías desarrollan sus videojuegos gracias a la ayuda recibida a través de campañas de financiación mediante donaciones (*crowdfunding*).

clases de errores que solo se hallarán en un tipo de videojuego u otro y no en ambos.

Respetando la debida cautela, nos gustaría hacer hincapié en que el resultado que arrojen las distintas hipótesis aquí planteadas será aplicable únicamente a nuestro corpus de estudio. En ningún caso consideramos que la información proporcionada por el resultado de estas hipótesis se pueda extrapolar necesariamente más allá de los límites que marca nuestra investigación. En el punto **3.6.** especificaremos dichos límites.

### 3.4. Paradigma de la investigación

Una vez hemos visto los objetivos y las hipótesis de nuestra etapa analítica, ahora nos detendremos brevemente en la descripción del paradigma sobre el que se apoya nuestro estudio para cumplir con los objetivos establecidos y verificar las hipótesis formuladas.

En primer lugar, nuestra investigación es **descriptiva** porque las hipótesis formuladas tratan de obtener afirmaciones empíricas que permitan llevar a cabo generalizaciones. No obstante, respecto a estas generalizaciones debemos matizar lo siguiente: «[...] descriptive hypotheses are usually formulated as tendencies rather than universal statements» (Williams y Chesterman, 2002, pág. 76). Las generalizaciones que establezcamos siempre se verán condicionadas por las limitaciones de nuestra investigación. En el punto **3.6.** hablaremos de dichas limitaciones.

En segundo lugar, la investigación que realizamos es principalmente **empírica**. Este tipo de investigación puede entenderse, en líneas generales, de la siguiente forma: «*Empirical research* [...] seeks new data, new information derived from the observation of data and from experimental work; it seeks evidence which supports or disconfirms hypotheses or generates new ones» (Williams y Chesterman, 2002, pág. 58). No obstante, nuestra investigación también cuenta con un aparato teórico previo que nos permite llevar a cabo el estudio empírico posterior. Por este motivo, también podemos hablar de un **componente teórico o conceptual**:

You cannot observe anything without some kind of preliminary theory (concept) of what you are observing: even what you take to be a fact or a piece of data depends on your initial theoretical assumptions about what would constitute a relevant fact in the first place [...] (Williams y Chesterman, 2002, pág. 58).

El estudio que llevamos a cabo también puede considerarse **comparativo**, pero no porque contrastemos textos de origen con textos meta, sino porque ponemos frente a frente los errores de traducción detectados en textos meta pertenecientes a videojuegos de tipo no *indie* e *indie*. Según Walk (1998, en línea), un estudio comparativo «may be about two similar things that have crucial differences [...] or two similar things that have crucial differences, yet turn out to have surprising commonalities [...]».

En cuanto a la dicotomía de estudio cualitativo o cuantitativo, entendemos que nuestra investigación utiliza ambos enfoques. Por un lado, un estudio cualitativo permite conocer las diversas facetas de un fenómeno: «[...] qualitative research can lead to conclusions about what is possible, what can happen, or what can happen at least sometimes; [...]» (Williams y Chesterman, 2002, pág. 64). Por otro lado, un estudio cuantitativo ofrece la posibilidad de encontrar regularidades: «[...] the aim is to be able to say something about the generality of a given phenomenon or feature, about how typical or widespread it is, how much of it there is; about regularities, tendencies, frequencies, distributions» (Williams y Chesterman, 2002, pág. 64). Ambos tipos de estudio pueden convivir sin problemas en una misma investigación y, además, es frecuente que lo hagan: «The qualitative stage then usually comes first, as you set up and define the concepts and categories you need; and the quantitative aspect comes in later, during the analysis stage [...]» (Williams y Chesterman, 2002, pág. 65). Si aplicamos esto mismo a nuestra investigación, observamos que cumplimos con esta premisa, al realizar primero un análisis de los errores de traducción encontrados en una muestra de un catálogo de videojuegos (estudio **cualitativo**) para, posteriormente, cuantificar los mismos con el fin de obtener datos numéricos relevantes (estudio **cuantitativo**). Por este motivo, podemos considerar que la investigación que aquí realizamos tiene pretensiones tanto cualitativas como cuantitativas.

En resumen, podemos afirmar que el estudio descriptivo que aquí realizamos es fundamentalmente empírico y comparativo, con un componente teórico previo y con un enfoque tanto cualitativo como cuantitativo.

### 3.5. Composición del corpus

Como ya hemos mencionado con anterioridad, nuestra investigación se lleva a cabo sobre un corpus de errores de traducción recopilado a partir de una muestra extraída de un

catálogo de videojuegos que describiremos en el siguiente punto.<sup>58</sup> En la siguiente **Figura** podemos observar de una forma visual cómo se estructuran estos tres elementos: catálogo, muestra y corpus.



**Figura 1.** Catálogo, muestra y corpus.

Seguidamente procedemos a describir tanto la composición del catálogo de videojuegos, así como la muestra extraída de dicho catálogo para la posterior recopilación y composición del corpus de errores de traducción.

### 3.5.1. *Catálogo de videojuegos*

El catálogo representa la colección de videojuegos a la que acudimos para extraer una muestra sobre la que llevar a cabo la detección de errores de traducción descrita en los objetivos de este trabajo. Este catálogo se ha recopilado atendiendo a una serie de criterios que se exponen a continuación.

#### 3.5.1.1. Criterios de selección del catálogo

La selección del catálogo se ha llevado a cabo a partir de un total de ocho criterios o parámetros que explicamos a continuación y que asignamos posteriormente.

<sup>58</sup> El modelo de tres niveles que empleamos ha sido utilizado anteriormente por diversos autores. Como muestra de ello, otras investigaciones recientes de corte traductológico que también emplean catálogo, muestra y corpus en su estudio serían Gutiérrez (2007) o Tamayo (2015).

El primero de estos criterios es el de la *plataforma*. Este parámetro nos indica el tipo de *hardware* sobre el que se ejecutan los videojuegos de los que se compone el catálogo, pudiendo ser un ordenador, una videoconsola de sobremesa, una videoconsola portátil, un teléfono móvil, una *tablet*, etc.

El siguiente parámetro es el del *sistema operativo*. Dado que, normalmente, en las videoconsolas el sistema operativo va ligado al *hardware* y no se permite su libre instalación, este criterio no suele ser relevante al trabajar con ellas. Sin embargo, si hablamos de ordenadores, el sistema operativo sí juega un papel importante, pues es el usuario quien decide qué sistema operativo instala y utiliza y, del mismo modo, son las compañías desarrolladoras de videojuegos las que eligen para qué sistemas operativos programan y compilan sus productos.

En tercer lugar, la *plataforma de distribución* es el sistema empleado por las empresas a cargo de la distribución de videojuegos para hacer llegar sus productos a los consumidores. Este criterio es interesante, puesto que distintas plataformas de distribución cuentan con diferentes criterios para permitir o no la publicación y distribución de los videojuegos que están disponibles en su oferta. Por ejemplo, si hablamos de plataformas digitales, la plataforma Google Play de Google suele tener unos criterios de publicación más laxos que la App Store de Apple.

La plataforma de distribución nos conduce, irremediamente, al siguiente parámetro que hemos utilizado para seleccionar el catálogo: el *formato de distribución*. En este caso existen dos grandes opciones principales: la distribución en formato físico, en la que el videojuego se vende alojado en un soporte físico (CD, DVD, Blu-Ray, UMD, cartucho, etc.) acompañado de su caja, o la distribución en formato digital, en la que el videojuego se descarga, normalmente a través de un cliente, desde un servidor mediante una conexión a internet.

El quinto parámetro que hemos empleado para recopilar el catálogo es el de la *fecha de publicación*, gracias al cual hemos podido acotar temporalmente la cantidad de videojuegos que hemos analizado.

El siguiente criterio que hemos utilizado es el *género* del videojuego.<sup>59</sup> La elección del género es relevante desde un punto de vista textual, dado que determinados géneros de videojuego son propensos a contener una mayor cantidad de texto que otros.

---

<sup>59</sup> Si bien son diversas las tipologías de géneros de videojuegos que podemos encontrar, no es nuestra intención entrar en un debate al respecto de la constitución de las mismas, motivo por el cual supeditamos las categorías empleadas a las utilizadas por la plataforma de distribución seleccionada.

Cuanto mayor sea la cantidad de texto, inferior será la cantidad de videojuegos que se puedan analizar en un mismo periodo de tiempo y, por tanto, la diversidad del catálogo de videojuegos recopilados decrecerá.

En séptimo lugar, la *combinación lingüística* es el siguiente criterio que seguimos para recopilar el catálogo. Al igual que sucede en otras modalidades traductoras, ciertas combinaciones lingüísticas cuentan con un mayor volumen de producción que otras y, por tanto, la elección de una combinación lingüística sobre otra tendrá un impacto sobre la cantidad y diversidad de videojuegos.

Finalmente, el último parámetro es el *nivel de localización*. Como ya hemos visto en el punto 1.4.4., se definen cuatro niveles de localización en función de la cantidad de texto sometido a un proceso de traducción: sin localización, localización de la caja y del manual, localización parcial y localización total. Cuanto mayor sea el nivel de localización, mayor será la cantidad de TO que ha sido traducido.

Una vez hemos definido todos los parámetros que hemos utilizado para seleccionar el catálogo, a continuación, asignamos cada uno de estos parámetros y justificamos nuestras decisiones:

- **Plataforma:** ordenador (PC). El principal motivo por el que nos hemos decantado por esta plataforma es la facilidad que esta presenta para recopilar los datos necesarios para compilar el corpus de errores de traducción. Si nos hubiéramos decantado por una videoconsola, habría sido necesario contar con un dispositivo adicional para poder extraer capturas de pantalla o vídeo de cada partida, como, por ejemplo, una tarjeta capturadora de vídeo. Si bien es cierto que algunas videoconsolas más recientes ofrecen la posibilidad de realizar capturas de pantalla y grabar vídeo, estas todavía no proporcionan las mismas ventajas que podemos encontrar en un ordenador.
- **Sistema operativo:** Windows 10 Home, versión de 64 bits. El sistema operativo de Microsoft es el más empleado en ordenadores hoy en día (StatCounter, 2017, en línea) y, por extensión, también es el sistema operativo de ordenador para el cual se publican más videojuegos. Esto nos permite tener acceso a una mayor cantidad de videojuegos, aumentando, de este modo, la diversidad del catálogo.

- **Plataforma de distribución:** Steam. Se trata de una plataforma de distribución de videojuegos perteneciente a la compañía estadounidense Valve Corporation. Steam consiste en, por un lado, una red de servidores a la que las desarrolladoras suben sus videojuegos para su posterior descarga y, por otro lado, un cliente que permite descargar los videojuegos de dichos servidores tras realizar un pago, en caso de que el videojuego en cuestión no sea gratuito. Steam es, en la actualidad, la plataforma de distribución más utilizada por los usuarios de ordenador y cuenta con un pico de 12 089 521 usuarios de todo el mundo conectados de forma simultánea (Valve Corporation, 2017, en línea). La elección de Steam como plataforma de distribución garantiza el rápido acceso a toda una biblioteca de videojuegos consumidos por un gran número de usuarios.
- **Formato de distribución:** digital. La distribución digital se lleva a cabo mediante descarga, en este caso, y, para ser más exactos, descarga directa, dado que hemos utilizado Steam como plataforma de distribución para acceder a los videojuegos. Esto ofrece inmediatez en la adquisición de cualquiera de los videojuegos disponibles en dicha plataforma de distribución. Una vez el usuario ha adquirido el producto, el tiempo que tarde en poder acceder al mismo tan solo dependerá de la velocidad de ancho de banda que tenga contratada con su proveedor de internet. Las ventajas que presenta recurrir a este modelo de distribución para una investigación como la nuestra son obvias: se trata de un sistema cómodo, instantáneo y efectivo que permite acceder a toda una biblioteca de videojuegos desde un terminal conectado a internet.
- **Fecha de publicación:** mayo y junio de 2016. La duración, dos meses, es una medida que responde a la necesidad de acotar el catálogo para obtener una cantidad razonable de videojuegos. La elección del periodo de dos meses en cuestión ha sido aleatoria y no obedece a ningún criterio más específico: «Una *muestra aleatoria o probabilística* es aquella en la que todos los sujetos de la población han tenido la misma probabilidad de ser escogidos. Son en principio los tipos de muestra *más profesionales*» (Morales Vallejo, 2012, pág. 2). Respecto al año, trabajar con videojuegos de publicación reciente nos ha permitido tomar una fotografía actualizada.

- **Género del videojuego:** aventura; todo videojuego que haya sido etiquetado con la etiqueta *aventura* en Steam. Normalmente, los videojuegos pertenecientes a este género suelen tener una buena relación entre la cantidad de texto disponible y su duración, lo cual nos ha permitido analizar más productos en un periodo de tiempo determinado. Si hubiéramos elegido otro género donde la cantidad de texto suele ser abundante, como es el caso de los videojuegos de género estrictamente RPG, el número de títulos que hubiéramos podido analizar en el mismo periodo de tiempo habría sido reducido. Se han descartado los videojuegos MMO (*Massive Multiplayer Online*), así como aquellos títulos exclusivamente multijugadores, puesto que entendemos que necesitar la presencia de otros usuarios para avanzar en la partida entorpecería la investigación. También hemos optado por eliminar los videojuegos del tipo *Free to Play* o *Freemium* porque en estos títulos el progreso de la partida no suele depender de la habilidad y constancia del jugador, sino de lo que este desembolse a través de microtransacciones, y no contamos con el presupuesto necesario para jugar a este tipo de videojuegos.
- **Combinación lingüística:** inglés > español de España. El videojuego debe haber sido desarrollado fuera de España y haber sido publicado en inglés, además de contar con una versión traducida en español de España. La elección de esta combinación lingüística se debe a dos factores principales. En primer lugar, se trata de una combinación lingüística que podemos afirmar que dominamos gracias a la formación académica recibida hasta la fecha. En segundo lugar, la cantidad de videojuegos producidos en inglés y traducidos al español es abundante y pensamos que suficiente para los objetivos que nos hemos marcado.
- **Nivel de localización:** *localización parcial* o *localización total*. Hemos excluido los niveles *sin localización* y *localización de la caja y el manual*. En un videojuego con un nivel de localización *sin localización* no encontraríamos texto traducido y, por tanto, no habría errores de traducción que analizar. Respecto al nivel de localización *localización de la caja y el manual*, puesto que hemos recurrido a una plataforma de distribución digital, los videojuegos no están embalados en ninguna caja

y, la mayoría de las veces, no se incluye siquiera un manual de instrucciones en formato digital. En resumen, al habernos centrado en videojuegos con un nivel de localización total o parcial nos hemos garantizado la presencia de texto traducido.



**Figura 2.** Parámetros de los videojuegos que componen el catálogo.

Con el fin de acceder a un catálogo de videojuegos que cumpla con todos los criterios que acabamos de exponer, hemos recurrido al sistema de búsqueda avanzada de Steam para, a través de la construcción de una URL con dichos parámetros, poder filtrar o cribar el contenido no deseado y quedarnos únicamente con aquellos videojuegos que cumplen con los parámetros que hemos especificado. Para tal fin, hemos utilizado la siguiente URL:<sup>60</sup>

[http://store.steampowered.com/search/?sort\\_by=Released\\_DES  
C&tags=21&category1=998&os=win&supportedlang=spanish](http://store.steampowered.com/search/?sort_by=Released_DES&C&tags=21&category1=998&os=win&supportedlang=spanish)

60



Código QR  
para acceder  
al enlace.

A continuación, explicamos todos los parámetros (en negrita) de los que se compone esta URL y que nos sirven para definir nuestra búsqueda en la base de datos de videojuegos disponibles en Steam (**plataforma de distribución digital**):

- **sort by=Released\_DESC**. Ordena el resultado de la búsqueda por fecha de estreno descendiente. Esto nos permite acceder a los títulos publicados dentro de la fecha que hemos seleccionado previamente.
- **tags=21**. Muestra únicamente videojuegos etiquetados con el género *aventura*. Recordemos que este es el género por el que nos hemos decantado anteriormente.
- **category1=998**. La búsqueda devolverá exclusivamente videojuegos, omitiendo otros productos que ofrece Steam, como programas informáticos, contenido descargable para los videojuegos (DLC), demos, paquetes de videojuegos, etc.
- **os=win**. Todos los videojuegos deben poder ser ejecutados bajo un sistema operativo Windows para **ordenador**, que es el sistema operativo que hemos decidido utilizar, como ya hemos avanzado anteriormente.
- **supportedlang=spanish**. Los videojuegos que aparezcan en el resultado de la búsqueda incluirán el español entre sus idiomas disponibles. Esto nos garantiza que el videojuego tenga texto traducido y, por tanto, su **nivel de localización** esté entre los dos seleccionados previamente: *localización total* o *localización parcial*.

#### 3.5.1.2. Justificación del catálogo

Gracias a los ocho criterios que acabamos de definir y asignar previamente, hemos llevado a cabo la selección del catálogo de videojuegos a partir del cual hemos extraído la muestra que nos ha permitido compilar el corpus de errores de traducción que analizaremos posteriormente.

Como se puede apreciar, en la elección del catálogo de videojuegos no se ha aludido en ningún momento a la aparición de errores de traducción como variable o parámetro. De este modo, al no influir nosotros sobre dicha variable, y teniendo en cuenta los objetivos que nos hemos marcado previamente, nos aseguramos la máxima

representatividad de dicho catálogo, así como la validez del carácter cuantitativo de nuestra investigación.

### 3.5.1.3. Composición del catálogo

Para comprobar la validez de la tercera hipótesis de nuestra investigación, en la que conjeturamos que los videojuegos de producción *indie* contendrán un mayor número de errores de traducción, ha sido necesario que en la muestra extraída del catálogo tengan la misma presencia los videojuegos de tipo *indie* y los videojuegos no *indie*. Para ello, hemos tomado una muestra estratificada constante o de afijación simple. En este tipo de muestra, se elige un número constante de elementos para cada estrato, sin tener en cuenta su grado de representación en la población (Del Río Sandornil, 2013, pág. 69). El número constante, en este caso, será la cantidad de videojuegos no *indie* que se hayan publicado en Steam durante el periodo que hemos marcado anteriormente. Partimos de los videojuegos no *indie* porque sabemos que son minoría frente a los videojuegos *indie*. De este modo, nos aseguramos de que la comparación llevada a cabo entre títulos *indie* y no *indie* sea equilibrada y justa.

En el período marcado por la fecha de publicación que hemos seleccionado anteriormente (mayo y junio de 2016) encontramos un total de 54 videojuegos. Ocho de ellos son videojuegos no *indie*. Frente a estos, el número de videojuegos *indie* es, como se esperaba, ciertamente superior, con un total de 46 títulos. Hemos tenido que eliminar los siguientes productos del catálogo por no cumplir con los criterios que hemos establecido previamente. En primer lugar, el videojuego *Shadow Complex Remastered* es una reedición de un título publicado en 2009 y, por tanto, hemos considerado que, pese a cumplir con el parámetro de fecha de publicación por el que hemos optado, no sería coherente contar en nuestro análisis con una traducción realizada en el año 2009. Del mismo modo, el videojuego *The Hat Man: Shadow Ward* es una reedición de 2014 y también ha sido descartado. En segundo lugar, el título *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster* (que realmente está compuesto por dos videojuegos) se encuentra en español, pero ha sido traducido a partir del japonés y, por tanto, no entra dentro de la combinación lingüística inglés > español que hemos establecido previamente. Además, al igual que sucedía con el primer videojuego que hemos descartado, este título también es una reedición de un videojuego de 2001 y de otro de 2003. En tercer lugar, los videojuegos *The Abbey of Crime Extensum*, *Ghost 1.0*, *Annie Amber*, *Deadlight: Director's Cut* y *Empty Soul – S&S*

*Edition* han sido excluidos del catálogo porque han sido desarrollados por estudios españoles y, por tanto, no cumplen con una de las exigencias del parámetro de combinación lingüística que habíamos fijado. Además, en el caso de *Deadlight: Director's Cut*, se trata de una reedición de un videojuego publicado en 2009. En cuarto lugar, el videojuego *Gloria Victis* es un título de rol multijugador masivo (MMORPG) y ha sido descartado porque progresar en los videojuegos pertenecientes a este género requiere de un tiempo y dedicación del que no disponemos para la realización de esta investigación. Como ya avanzamos en los criterios de selección del catálogo, los videojuegos exclusivamente multijugadores serían descartados. En quinto lugar, *Crimson Room Decade* ha sido descartado por ser un videojuego cuya lengua de origen es el japonés. Finalmente, los videojuegos *Chronicle: RuneScape Legends* y *Clover Tale* han sido eliminados por ser videojuegos del tipo *Free to Play* o *Freemium*.

En la siguiente tabla presentamos, ordenado por fecha de publicación, el listado de videojuegos que componen el catálogo utilizado en esta investigación. En el caso de que un videojuego haya sido descartado, se incluye un comentario exponiendo el motivo.

Lanzamiento	Título	Comentario	Indie
<b>Mayo</b>			
03/05/2016	<i>Shadow Complex Remastered</i>	Descartado por ser reedición de 2009.	No
04/05/2016	<i>Secrets of Deep Earth Shrine</i>		Sí
05/05/2016	<i>The Beggar's Ride</i>		Sí
06/05/2016	<i>Scrap Garden</i>		Sí
10/05/2016	<i>Save Halloween: City of Witches</i>		Sí
12/05/2016	<i>Final Fantasy X/X-2 HD Remaster</i>	Descartado por traducirse del japonés y ser reedición de 2001 y 2003.	No
12/05/2016	<i>Mini's Magic World</i>		Sí
12/05/2016	<i>Madness Cubed</i>		Sí
13/05/2016	<i>Dyna Bomb</i>		Sí
17/05/2016	<i>Shadwen</i>		No
17/05/2016	<i>Homefront®: The Revolution</i>		No
19/05/2016	<i>The Abbey of Crime Extensum</i>	Descartado por ser original español.	Sí
20/05/2016	<i>Survive in Space</i>		Sí
20/05/2016	<i>The Way</i>		Sí
20/05/2016	<i>Tales from the Void</i>		Sí
24/05/2016	<i>Lumo</i>		Sí
25/05/2016	<i>Miko Mole</i>		Sí
26/05/2016	<i>Prehistoric Tales</i>		Sí
26/05/2016	<i>Chronicle: RuneScape Legends</i>	Descartado por ser <i>Freemium</i> .	No
26/05/2016	<i>Omnibus</i>		Sí

Lanzamiento	Título	Comentario	Indie
27/05/2016	<i>Dungeon Escape</i>		Sí
27/05/2016	<i>BUDDY</i>		Sí
27/05/2016	<i>ZeGame</i>		Sí
27/05/2016	<i>The HinterLands</i>		Sí
27/05/2016	<i>GROOVY</i>		Sí
31/05/2016	<i>Torgar's Quest</i>		Sí
31/05/2016	<i>Demetrios - The BIG Cynical Adventure</i>		Sí
<b>Junio</b>			
01/06/2016	<i>TurnOn</i>		Sí
02/06/2016	<i>Grim Legends 3: The Dark City</i>		Sí
02/06/2016	<i>BloodGate</i>		Sí
03/06/2016	<i>Anima Gate of Memories</i>		Sí
03/06/2016	<i>Rescue Lucy</i>		Sí
03/06/2016	<i>Planet Centauri</i>		Sí
07/06/2016	<i>Ghost 1.0</i>	Descartado por ser original español.	Sí
07/06/2016	<i>SteamWorld Heist</i>		Sí
07/06/2016	<i>The Solus Project</i>		Sí
08/06/2016	<i>HeartZ: Co-Hope Puzzles</i>		Sí
09/06/2016	<i>Gloria Victis</i>	Descartado por ser videojuego MMO.	Sí
10/06/2016	<i>Crimson Room Decade</i>	Descartado por ser original japonés.	Sí
10/06/2016	<i>Sherlock Holmes: The Devil's Daughter</i>		No
10/06/2016	<i>The Hat Man: Shadow Ward</i>	Descartado por ser reedición de 2014.	Sí
11/06/2016	<i>One Small Fire At A Time</i>		Sí
15/06/2016	<i>MechaGore</i>		Sí
15/06/2016	<i>Clover Tale</i>	Descartado por ser <i>freemium</i> .	Sí
15/06/2016	<i>Beasts Battle</i>		Sí
17/06/2016	<i>Annie Amber</i>	Descartado por ser original español.	Sí
21/06/2016	<i>Deadlight: Director's Cut</i>	Descartado por ser original español y reedición de 2012.	Sí
21/06/2016	<i>Don't Move</i>		Sí
22/06/2016	<i>Into the Belly of the Beast</i>		Sí
28/06/2016	<i>LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens</i>		No
28/06/2016	<i>Zeus Quest Remastered</i>		Sí
28/06/2016	<i>Nightfall: Escape</i>		Sí
28/06/2016	<i>The Technomancer</i>		No
30/06/2016	<i>Empty Soul - S&amp;S Edition</i>	Descartado por ser original español.	Sí

**Tabla 38.** Catálogo inicial de videojuegos.  
Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por Steam (2017, en línea).

### 3.5.2. Muestra extraída del catálogo

Una vez han sido retirados del catálogo los videojuegos que incumplían alguno de los criterios que hemos establecido con anterioridad, obtenemos un total de cinco

videojuegos no *indie* y 37 videojuegos *indie*. Como ya hemos avanzado más arriba, la cifra de videojuegos no *indie* representará el número constante que fijará la cantidad de videojuegos *indie* analizados. Dado que la cantidad de videojuegos *indie* es superior, hemos decidido al azar<sup>61</sup> cuáles de ellos compondrían la muestra que analizaríamos. En la siguiente tabla presentamos la muestra, esto es, el listado final de videojuegos que hemos analizado para detectar errores de traducción.

Videjuegos no <i>indie</i>	Videjuegos <i>indie</i>
<i>Shadwen</i>	<i>TurnOn</i>
<i>Homefront®: The Revolution</i>	<i>The Solus Project</i>
<i>Sherlock Holmes: The Devil's Daughter</i>	<i>Scrap Garden</i>
<i>LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens</i>	<i>MechaGore</i>
<i>The Technomancer</i>	<i>Secrets of Deep Earth Shrine</i>

**Tabla 39.** Videjuegos analizados.

A continuación, y con el fin de entender el perfil de cada uno de los videojuegos que hemos analizado, mostramos información más detallada de todos estos títulos.

<i>Shadwen</i>	
<b>Fecha de publicación</b>	20 de mayo del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Frozenbyte.
<b>Editor</b>	Frozenbyte.
<b>Sinopsis de Steam</b>	Shadwen is a 3rd person stealth-action game where the only rule is to remain unseen. Stay hidden - or the ruthless guards will kill you on sight!
<b>Géneros</b>	Acción y aventura.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, francés, italiano y alemán.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización parcial.

**Tabla 40.** Ficha de *Shadwen*.

<sup>61</sup> Hemos introducido el listado de videojuegos *indie* en la página web <https://www.random.org/lists/> que se ocupó de reordenar dicho listado de forma aleatoria. Tras esto, escogimos los cinco primeros videojuegos de la nueva lista generada por la página web.

*Shadwen* es un videojuego de sigilo y acción en tercera persona en el que controlamos a una joven asesina acompañada de una niña a quien salvamos la vida al comienzo de la partida. El objetivo del videojuego es el de infiltrarse en el castillo del rey para, en última instancia, decidir si acabamos con su vida o le perdonamos su mano dura con el pueblo oprimido. Este videojuego tiene subtítulos en español y voces en inglés.

<b><i>Homefront®: The Revolution</i></b>	
<b>Fecha de publicación</b>	20 de mayo del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Dambuster Studios.
<b>Editor</b>	Deep Silver.
<b>Sinopsis de Steam</b>	Homefront®: The Revolution es un shooter en primera persona de mundo abierto en el que tendrás que liderar a la resistencia en una guerra de guerrillas contra una fuerza militar superior.
<b>Géneros</b>	Acción y aventura.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, francés, italiano, alemán, checo, japonés, polaco, portugués de Brasil y ruso.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización total.

**Tabla 41.** Ficha de *Homefront®: The Revolution*.

*Homefront®: The Revolution* es un videojuego de aventura, acción y disparos en primera persona. En este título jugamos en el papel de un joven rebelde que forma parte de una guerrilla creada para derrocar al gobierno estadounidense, cuyo control ha caído en manos de una Corea del Norte tecnológicamente súper desarrollada. Este videojuego cuenta tanto con subtítulos como voces en español.

<b><i>Sherlock Holmes: The Devil's Daughter</i></b>	
<b>Fecha de publicación</b>	10 de junio del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Frogwares.
<b>Editor</b>	Bigben Interactive.
<b>Sinopsis de Steam</b>	Vive una fantástica aventura con una mecánica de juego única que mezcla investigación, acción y exploración en un thriller apasionante que pondrá a prueba tus nervios y tu inteligencia. Métete en la piel del gran detective y persigue al mal por los rincones más oscuros de Londres y el alma humana...
<b>Géneros</b>	Acción y aventura.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, francés, italiano, alemán, ruso, turco, ucraniano, polaco, portugués de Brasil, checo, chino simplificado, chino tradicional, japonés y coreano.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización parcial.

**Tabla 42.** Ficha de *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*.

*Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* es un videojuego de aventura gráfica en el que tomamos el control del famoso detective de las novelas de Arthur Conan Doyle acompañado de su fiel compañero Watson. En el transcurso de la trama tenemos que resolver cinco casos distintos mediante la búsqueda de pistas o pruebas que obtenemos investigando el entorno o interrogando a otros personajes. Este título cuenta con subtítulos en español y voces en inglés.

<b><i>LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens</i></b>	
<b>Fecha de publicación</b>	28 de junio del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Traveller's Tales, TT Games y Feral Interactive.
<b>Editor</b>	Warner Bros. Interactive Entertainment y Feral Interactive.
<b>Sinopsis de Steam</b>	La franquicia N.º 1 de videojuegos de LEGO® regresa de forma triunfal con un viaje lleno de diversión y humor basado en la película. El juego también incluye nuevo contenido del universo Star Wars que se adentra en el tiempo comprendido entre Star Wars: El retorno del Jedi y Star Wars: El Despertar de la Fuerza.
<b>Géneros</b>	Acción y aventura.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, francés, italiano, alemán, danés, holandés, polaco, portugués de Brasil y ruso.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización total.

**Tabla 43.** Ficha de *LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens*.

*LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens* es un videojuego de aventura, acción y plataformas basado en la película homónima. En este título jugamos con distintos personajes de la saga, adaptados en forma de muñecos de LEGO, y vivimos una aventura similar a la narrada en la película. Este videojuego cuenta con subtítulos y voces en español.

<b><i>The Technomancer</i></b>	
<b>Fecha de publicación</b>	28 de junio del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Spiders.
<b>Editor</b>	Focus Home Interactive.
<b>Sinopsis de Steam</b>	The Technomancer es un RPG de ciencia ficción que ofrece a los jugadores un combate de acción dinámica basado en 4 árboles de talento dedicados a 3 diferentes estancias de lucha y los destructivos poderes eléctricos de los tecnomantes.
<b>Géneros</b>	Acción, aventura y rol.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, francés, italiano, alemán, y polaco.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización parcial.

**Tabla 44.** Ficha de *The Technomancer*.

*The Technomancer* nos pone en el papel de un joven soldado que forma parte de un reducido subconjunto de la sociedad que goza de poderes eléctricos sobrehumanos. La trama transcurre en Marte, donde una civilización dividida en distintas facciones ha perdido el contacto con sus ancestros en la Tierra y lucha por su supervivencia. Se trata de un videojuego de aventura, acción y con tintes de videojuego de rol. Este título cuenta con subtítulos en español y voces en inglés.

<b><i>TurnOn</i></b>	
<b>Fecha de publicación</b>	1 de junio de 2016.
<b>Desarrollador</b>	Brainy Studio LLC.
<b>Editor</b>	Brainy Studio LLC.
<b>Sinopsis de Steam</b>	“TurnOn” cuenta la fascinante historia de una valiente criatura alienígena y su sorprendente viaje a través del apagado mundo en un colorido y detallado juego de plataformas sin plataformas.
<b>Géneros</b>	Acción, aventura, casual e indie.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, francés, italiano, alemán, húngaro, griego, chino simplificado, polaco, portugués, portugués de Brasil, ruso, tailandés, turco, finés, checo, japonés, holandés y coreano.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización parcial.

**Tabla 45.** Ficha de *TurnOn*.

*TurnOn* es un videojuego *indie* de aventura y plataformas en dos dimensiones en el que controlamos a una chispa eléctrica con vida propia creada por un científico para restaurar la electricidad en su ciudad y librarla del nefasto apagón que sufre. El texto del videojuego se encuentra en español y los personajes no tienen voces más allá de determinados gestos o sonidos que no han sido traducidos.

<i>The Solus Project</i>	
<b>Fecha de publicación</b>	7 de junio del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Hourences y Grip Games.
<b>Editor</b>	Teotl Studios.
<b>Sinopsis de Steam</b>	The Solus Project is a single player exploration adventure with survival elements. The adventure is set on a mysterious planet and is the spiritual successor to The Ball - 2010 PC Gamer Action/Adventure Game Of The Year...
<b>Géneros</b>	Aventura, indie, y simuladores.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, danés, sueco, francés, alemán, ruso, italiano, polaco y checo.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización parcial.

**Tabla 46.** Ficha de *The Solus Project*.

En *The Solus Project* la poca población que queda tras la destrucción de la Tierra vaga por el espacio en naves interestelares en busca de planetas habitables. El jugador toma el control de un explorador espacial que, tras la destrucción de su nave por una entidad alienígena, acaba en un inhóspito planeta que debe explorar, determinar si es habitable y, finalmente, avisar a las otras naves para que acudan allí. Se trata de un videojuego *indie* de aventura, exploración, terror y supervivencia. Sus subtítulos se encuentran en español, pero las voces están en inglés.

<b><i>Scrap Garden</i></b>	
<b>Fecha de publicación</b>	6 de mayo del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Egidijus Bachur y Alexey Davydov.
<b>Editor</b>	Flazm.
<b>Sinopsis de Steam</b>	Scrap Garden es un fascinante juego de plataformas y puzzles que sigue las aventuras de Canny, un robot solitario que despierta en un mundo postapocalíptico en el que los demás robots han sido desconectados e inutilizados. ¿Qué ha pasado en la ciudad? ¿Por qué han dejado de moverse todos los robots? ¿Acaso hay más supervivientes?
<b>Géneros</b>	Acción, aventura e indie.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, francés, alemán, japonés, ruso, chino simplificado y polaco.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización parcial.

**Tabla 47.** Ficha de *Scrap Garden*.

En *Scrap Garden* manejamos a un robot que acaba de ser reactivado accidentalmente tras pasar un largo periodo de tiempo inoperativo. Al despertar, descubre que el resto de robots que habitaban su planeta ya no se mueven y, entonces, empieza su arduo periplo cuyo objetivo es poner remedio a esta situación. Se trata de un videojuego *indie* de aventura, acción en tercera persona y plataformas. Los subtítulos se encuentran en español, pero las voces no han sido traducidas y están en inglés.

<b><i>MechaGore</i></b>	
<b>Fecha de publicación</b>	26 de junio del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Imaginite, Ltd.
<b>Editor</b>	Imaginite, Ltd.
<b>Sinopsis de Steam</b>	The game is about a robot in a robot factory. Our robot wants to escape from this factory because it has consciousness and factory wants to destroy it.
<b>Géneros</b>	Acción, aventura e indie.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, alemán, ruso y turco.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización parcial.

**Tabla 48.** Ficha de *MechaGore*.

MechaGore es un videojuego *indie* de acción y plataformas en dos dimensiones. En este título manejamos a un pequeño robot que ha cobrado consciencia propia y debe luchar por escapar de una fábrica de robots en la que el único futuro que le espera es su destrucción. El videojuego no cuenta con voces y sus textos se encuentran en español.

<b><i>Secrets of Deep Earth Shrine</i></b>	
<b>Fecha de publicación</b>	4 de mayo del 2016.
<b>Desarrollador</b>	Chronicle Games.
<b>Editor</b>	Chronicle Games.
<b>Sinopsis de Steam</b>	Cave su propio camino en este juego de plataformas de estrategia peculiar. Usted juega como Digsby, un minero con mala suerte echado a las profundidades de la tierra en su primer día en el trabajo. Encargado por una cabeza flotante con una colección de objetos antiguos, Digsby debe desplegar una serie de astutas trampas para derrotar a los monstruos y romper los bloques. ¿Sobrevivirá a la profundidad?
<b>Géneros</b>	Estrategia, aventura, indie y plataformas.
<b>Idiomas disponibles</b>	Español, inglés, francés, alemán, portugués, portugués de Brasil y ruso.
<b>Nivel de localización en español</b>	Localización parcial.

**Tabla 49.** Ficha de *Secrets of Deep Earth Shrine*.

*Secrets of Deep Earth Shrine* es un videojuego *indie* de aventura, puzle, acción y exploración en dos dimensiones. En este título manejamos a un joven leñador metido a minero que ha quedado atrapado en las profundidades de la tierra. Su objetivo es abrirse paso entre profundas cuevas en busca de materiales y minerales que le permitirán mejorar sus herramientas y volver a la superficie. Este videojuego no cuenta con voces y sus textos están en español.

### 3.5.3. *Corpus de errores de traducción*

Torruella y Llisterra (1999, págs. 9-12) establecen, a partir de una serie de criterios generales, un sistema de clasificación de corpus que empleamos a continuación para describir el nuestro. Estos autores hablan de cinco grandes criterios según los cuales se puede clasificar un corpus:

1. **Según el porcentaje y la distribución de los diferentes tipos de texto.** En nuestro caso, se trata de un **corpus paralelo**, dado que «es una colección de textos traducidos a una o varias lenguas [...] que consta del original y su traducción a otra lengua» (Torruella y Llisterri, 1999, pág. 10).
2. **Según la especificidad de los textos.** El corpus que hemos recogido es un **corpus periódico o cronológico**, puesto que la selección de los textos que lo componen atiende a cuestiones temporales, aunque no se trata del único parámetro, como veremos en el siguiente punto.
3. **Según la cantidad de texto que se recoge de cada documento.** En este caso, nos hallamos ante un **corpus de referencia**, porque es un «corpus formado por fragmentos de los textos de los documentos que lo constituyen» (Torruella y Llisterri, 1999, pág. 12). Los segmentos donde hemos detectado errores de traducción constituirían dichos fragmentos.
4. **Según la codificación y la anotación.** Utilizaremos un **corpus codificado o anotado**, puesto que los errores de traducción que lo componen han sido identificados y categorizados.
5. **Según la documentación que acompaña a los textos.** Se trata de un **corpus documentado**, dado que se señala el origen de los textos que lo componen.

A continuación, hablaremos de la identificación de los errores de traducción que conforman el corpus que hemos construido, así como de la posterior clasificación de dichos errores.

La identificación de los errores de traducción se ha llevado a cabo durante las partidas jugadas a cada uno de los videojuegos que conforman el catálogo. Dichas partidas tuvieron como objetivo completar los videojuegos para poder acceder a todo su texto. En primer lugar, completamos la partida en español y, posteriormente, hicimos lo propio en inglés. Durante el transcurso de las partidas, tomamos capturas de pantalla cuando nos encontrábamos con segmentos que resultaban sospechosos o que, directamente, ya podíamos asegurar que contenían un error de traducción porque era evidente. Para facilitar las labores de comparación entre las dos versiones, de forma complementaria, de cada uno de los diez videojuegos que componen la muestra del

catálogo se extrajo el texto de origen volcado en un documento de texto sin formato. De este modo, durante cada partida podíamos comparar el texto meta mostrado en pantalla con su respectivo texto de origen.

La tipología que hemos utilizado para clasificar los errores de traducción que conforman el corpus es la que se recoge en el modelo MQM (QT21, 2015, en línea). A continuación, exponemos las razones que nos han llevado a decantarnos por esta tipología y no otras. En primer lugar, y como ya hemos comentado anteriormente, según presumen sus autores (2014, pág. 458), la tipología del modelo MQM nace a partir del análisis de otras métricas y herramientas que se han empleado hasta la fecha. De este modo, entendemos que esta tipología aglutina aspectos de muchas otras tipologías consolidadas y, por tanto, su elección está justificada. En segundo lugar, se trata de una tipología orientada al análisis del producto. Dado que uno de nuestros objetivos en esta investigación es llevar a cabo un análisis de errores de traducción sobre la traducción entendida como producto, nos parece coherente la elección de esta tipología. Por último, se trata de la tipología que cubre un mayor número de casos, pues cuenta con más de 100 tipos de errores distintos. Así pues, estamos ante la tipología más completa y, dado el carácter descriptivo y empírico de nuestra investigación, creemos que es razonable su elección. No obstante, esta elección conlleva una serie de limitaciones que comentamos, junto con otras, en el siguiente punto.

### **3.6. Limitaciones de la metodología empleada**

La metodología empleada, lejos de ser perfecta, cuenta con una serie de limitaciones que exponemos a continuación. Estas limitaciones están presentes por diversos motivos: en primer lugar, por el tamaño de la muestra utilizada; en segundo lugar, por realizar una investigación llevada a cabo sobre la traducción como producto; en tercer lugar, por utilizar una tipología de errores específica; en cuarto lugar, por ceñirnos a un nivel microtextual; y, en quinto lugar, por la subjetividad intrínseca de la detección de errores de traducción. Aunque casi todos estos problemas han sido tratados con anterioridad en este trabajo, creemos conveniente detenernos para recordar y ampliar dichas limitaciones, abandonando las generalizaciones y aplicándolas al caso concreto que constituye nuestra investigación.

La muestra extraída del catálogo, compuesta por diez videojuegos, puede resultar insuficiente si se pretende llevar a cabo una extrapolación de los datos que arroje la

comprobación de las hipótesis que hemos planteado anteriormente. No obstante, nuestra pretensión no es esta y somos conscientes de la limitación que ello supone para el alcance de los resultados de esta investigación.<sup>62</sup>

En el punto **2.5.** dábamos, citando a Tolosa (2013, págs. 168-183), algunas pinceladas al respecto de la investigación llevada a cabo sobre la traducción como producto o como proceso. Si bien ya quedaron entonces patentes algunas de las principales limitaciones a las que está sujeta una investigación del error de traducción llevada a cabo sobre el producto como la nuestra, procedemos a recordarlas a continuación para analizar cómo nos afectan.

Al dejar de lado el estudio del proceso que, recordemos, sería ejecutivo y no mental porque todavía resulta complicado acceder a este último, la investigación queda limitada en tanto que no nos permite conocer qué motiva o da lugar a un error de traducción. Si bien podríamos especular o lanzar diversas hipótesis para cada caso concreto, jamás podríamos confirmar dicha información con un estudio llevado a cabo sobre la traducción como producto como es nuestro caso (aunque tenemos nuestras dudas respecto a que, hoy en día, un estudio sobre el proceso sí pudiera resolver esta problemática). No obstante, somos conscientes de ello y, por este motivo, este tipo de información no será de nuestro interés para la investigación que aquí llevamos a cabo. Todo ello no quiere decir que un estudio del error de traducción llevado a cabo sobre la traducción como producto no arroje información de interés. Tanto a nivel cuantitativo como cualitativo podemos obtener información estadística relevante sobre aquellos errores más comunes y sus tipos. Del mismo modo, mediante el análisis del contexto de aparición de cada error podemos ver en qué tipologías textuales se dan con más frecuencia y qué elementos rodean a cada error de traducción.

Otra limitación derivada del producto sería, en este caso, la problemática que plantea la plataforma de distribución de Steam respecto a la clasificación de idiomas en los que se encuentra disponible cada uno de sus videojuegos. Si bien esta plataforma distingue entre variantes de algunos idiomas como el chino, incorporando el chino tradicional a su tipología de idiomas, no sucede lo mismo con el español. Cuando Steam afirma que uno de sus videojuegos está en español, no especifica nunca a qué variedad de español se refiere. No obstante, en algunos videojuegos en los que se ha incluido más de

---

<sup>62</sup> En esta misma línea, otras investigaciones en TAV como la de Cerezo (2012, pág. 6) o, más recientemente, Vulpoiou (2018, pág. 17), por citar dos, también cuentan con muestras que no permiten extrapolar resultados.

una variante, como el llamado español neutro para Latinoamérica, esta aparece fuera del listado de idiomas de Steam en forma de paquete adicional para descargar gratuitamente (véase **Imagen 3**). Por este motivo, podemos suponer que cuando Steam afirma que un videojuego está en español, se trata del español de España, dado que las otras variantes de español se publican en forma de paquetes o parches adicionales que hay que descargar de forma paralela al videojuego. No obstante, esto no quiere decir en ningún caso que el desarrollador siempre utilice la variante de español de España en sus productos. Nuestra experiencia como jugadores nos dice que lo habitual es que sí, pero tampoco podemos negar la existencia de excepciones.

Inicia sesión para añadir este artículo a tu lista de deseados, seguirlo o marcarlo como que no estás interesado.

**Aviso:** Idioma español latinoamericano también disponible. Haz clic aquí para activar este contenido.

**CONTENIDO DESCARGABLE PARA ESTE JUEGO**

Alan Wake Collector's Edition Extras	9,99€
Alan Wake Bonus Materials	Gratis

9,99€ **Añadir todos los DLC al carro**

**ACTUALIZACIONES RECIENTES** [Ver todos \(11\)](#)

12 DE MAYO

### Alan Wake Sunset Sale -90% from May 13th to 15th

If you have not yet played Time Magazine's 2010 Game of the Year, now is your final chance. Remedy's Alan Wake is going offline from stores. This is due to the expiration of music license agreements for the game. Alan Wake's American Nightmare is not affected.

For 48 hours, you can buy Alan Wake including DLCs and Alan Wake's American Nightmare at a 90% discount on Steam.

If you already own Alan Wake – like the majority of the gaming population out there – you have

[LEER MÁS](#) 922 comentarios

#### ANÁLISIS

\*Remedy ha hecho un gran trabajo combinando elementos de literatura, televisión y videojuegos para crear una experiencia llena de sobresaltos, risas y emociones que es tan divertida de jugar como de ver".  
9/10 – <http://pc.ign.com/articles/121/1218682p1.html>

**Puede que este juego te interese:**

Inicia sesión para ver las razones por las que este podría gustarte o no en función de tus juegos, amigos y los mentores a los que sigues.

[Iniciar sesión](#) o [Abrir en Steam](#)

- Un jugador
- Logros de Steam
- Compat. total con controlador
- Cromos de Steam
- Steam Cloud

**Idiomas:**

	Interfaz	Voces	Subtítulos
Español	✓	✓	✓
Inglés	✓	✓	✓
Alemán	✓	✓	✓
Francés	✓	✓	✓
Italiano	✓	✓	✓
Coreano	✓	✓	✓
Ruso	✓	✓	✓
Japonés	✓	✓	✓
Polaco	✓	✓	✓
Chino tradicional	✓	✓	✓

**Imagen 3.** Ficha del videojuego *Alan Wake* en la tienda de Steam (Valve Corporation, 2012, en línea).

A la hora de recopilar el catálogo, hemos de tener en cuenta la presencia de videojuegos que han sido traducidos mediante el uso de herramientas de traducción automática. Por este motivo, hemos tenido que tomar una decisión sobre la inclusión o exclusión de estos videojuegos que han sido traducidos automáticamente. Finalmente,

nos hemos decantado por no excluir dichos videojuegos por una razón fundamental: los videojuegos traducidos con herramientas de traducción automática se publican y se consumen como todos los demás. Por esta razón, creemos que, si los excluimos de nuestro análisis, estaremos ofreciendo una visión sesgada de la realidad del mercado que no sería veraz ni reflejaría la situación actual de la industria. Además, recordamos que el objetivo de nuestra investigación no es docente o formativo. Estudiamos el producto, pero no la pericia, destreza, competencias o habilidades del traductor o de la máquina que lo ha traducido.

El uso de una tipología específica para clasificar errores de traducción también genera una serie de limitaciones. En primer lugar y, por obvio que parezca, elegir una tipología supone descartar otras. Hemos tenido que dejar a un lado toda una serie de tipologías cuya utilización podría haber aportado una información diferente a la ofrecida por la tipología que hemos seleccionado en esta investigación. Esto podría haberse mitigado aglutinando las categorías de distintas tipologías que tuvieran cierto grado de compatibilidad entre ellas. Sin embargo, en un estudio anterior precedente a este (Vázquez Rodríguez, 2014) esta opción no dio resultados satisfactorios. Las tipologías estudiadas son demasiado heterogéneas como para confluir entre ellas. No obstante, dado que tenemos claro el tipo de información que buscamos, como hemos explicado en los objetivos, creemos que la elección de una única tipología está justificada, aunque no debemos olvidar las restricciones que supone ceñirse a una única clasificación de errores de traducción.

La tipología que hemos empleado (recordemos que se trata la propuesta del MQM) nos ha llevado a realizar una identificación y análisis de errores de traducción que podría considerarse excesivamente microtextual y que, por tanto, no tendría validez para juzgar la calidad de un texto. Asimismo, podría decirse que esta tipología tiene un marcado sesgo hacia la traducción entendida como *equivalencia*. No obstante, como ya hemos comentado anteriormente y repetimos a continuación, creemos firmemente que las tipologías de errores no deben ser los únicos instrumentos empleados en la evaluación de la calidad de un tipo de texto traducido. Además, reiteramos que tampoco es nuestra pretensión en esta investigación medir la calidad de las distintas traducciones que se han analizado, porque estamos convencidos de que tal cometido no se puede llevar a cabo únicamente mediante el uso de tipologías de errores, tal y como explicábamos en el punto 2.4.1.

En cuanto a la detección de los errores de traducción, la subjetividad es una variable a la que tenemos que dedicar, como poco, unas líneas de forma irremediable. Si bien es cierto que, en ocasiones y como veíamos en el punto 2.3.5.1, podemos acudir a autoridades externas que garantizan la objetividad de la identificación de un error, desafortunadamente, este no es siempre el caso. Si así lo fuera, la detección de errores y la evaluación de las traducciones se convertirían en una labor matemática perfectamente automatizable para ser realizada por un ordenador. Sin embargo, a partir de lo que hemos visto en el punto 2.3.5., sabemos que, de momento, esto no es así. Por tanto, creemos que podemos afirmar que un error de traducción es un fenómeno observable que, en ocasiones, necesita un agente subjetivo para ser identificado.

Esta problemática de la subjetividad no se aborda o se pasa por alto en la mayor parte de los estudios que hemos consultado en los que tiene lugar una identificación de errores. Por mencionar algunos casos recientes, Zheng (2015) estudia la traducción llevada a cabo por veintinueve estudiantes de inglés en Mongolia a partir de un examen de comprensión lectora y clasifica los errores de traducción con la tipología de House (2015, pág. 33). Yousefi y Abbasian (2015) utilizan la tipología de errores de Corder (1973) y Steinbach (1981) para estudiar los errores de traducción derivados de la traducción de cuatro textos de género religioso, legal, técnico y literario llevada a cabo por treinta estudiantes de traducción de inglés. Presada y Badea (2014) estudian las traducciones de alumnos de filología utilizando la tipología de errores de Dagneaux *et al.* (2008).<sup>63</sup> Popescu (2013) analiza las traducciones llevadas a cabo por estudiantes rumanos de inglés como lengua extranjera y clasifica los errores cometidos por estos en errores lingüísticos, errores de comprensión y errores de traducción. Estos estudios se diferencian del nuestro en tanto que tienen un marcado carácter didáctico; sin embargo, todos ellos obvian el factor subjetivo en la identificación de errores.

Frente a este tipo de estudios, encontramos el de Tolosa (2013), en el que sí se aborda el problema de la subjetividad. En su investigación, el autor cuenta con la colaboración de tres revisores profesionales, que son los que se encargan de detectar los

---

<sup>63</sup> No hemos incorporado la tipología de Dagneaux *et al.* (2008) en nuestra revisión teórica dado que esta no se ha concebido como una tipología para clasificar errores de traducción en un texto, sino para identificar errores mediante asistencia informática en un corpus de textos que no tienen por qué haber sido traducidos. Como ya hemos mencionado previamente, consideramos que la inclusión de este tipo de tipologías que no se han formulado desde el ámbito de la traducción, ya sea académica o profesional, desbordaría la ya saturada recopilación de tipologías de errores que recogemos. Además, estas tipologías que no han sido formuladas desde el ámbito de la traducción suelen incluir únicamente categorías de errores lingüísticos, y dichas categorías, ya se recogen en muchas de las tipologías de errores de traducción que hemos estudiado.

errores de traducción. Tolosa justifica la presencia de los revisores del siguiente modo: «[...] debíamos mantenernos al margen del análisis del producto; efectivamente, nuestra opinión acerca de la presencia o ausencia de errores en los textos traducidos debía pasar a un segundo plano» (2013, pág. 156). No obstante, el propio autor reconoce las dificultades con las que se encuentra un investigador a la hora de poner en práctica esta metodología: «Es evidente que a mayor número de *jueces*, mayor grado de objetividad, pero hemos de reconocer que no nos resultó nada fácil encontrar tantos traductores profesionales en ejercicio que tuvieran tiempo y predisposición para realizar gratuitamente esta labor» (2013, págs. 156-157). En nuestro caso, habría sido todavía más complicado poner en práctica esta metodología debido a la cantidad de videojuegos que hemos analizado. En cuanto a la cantidad de revisores, Tolosa afirma lo siguiente: «[...] el número de revisores debía ser impar para que no se produjera un empate en la determinación de errores» (2013, pág. 157). Sin embargo, tenemos dudas sobre el grado de objetividad que supuestamente garantiza un sistema como el planteado por el autor. Con un número tan reducido de revisores (tres), la opinión de dos agentes frente a la de uno no parece ser garante de objetividad. Además, el propio autor reconoce que las opiniones vertidas por los tres revisores no han presentado grandes diferencias: «Al abordar la cuestión de las categorías y los tipos de errores detectados en los textos traducidos, [...] nos resultó sorprendente el alto grado de coincidencia que se dio entre ellos» (2013, pág. 158). Y lo mismo sucedió con la detección de errores de traducción:

[...] si bien la metodología seguida por cada cual fue diferente, los materiales utilizados fueron de nuevo coincidentes. Esto junto con una concepción parecida de la traducción [...] hizo que los tres revisores coincidieran en la mayoría de los casos a la hora de señalar los errores de traducción (2013, pág. 162).

Asimismo, se podría plantear que depender de tres agentes que no tienen por qué haber investigado académicamente el error de traducción para identificar errores de forma exclusiva podría suponer un rechazo al aparato teórico de una investigación, pues Tolosa asegura en su estudio que «[...] consideramos *error* (para su posterior análisis desde el proceso) aquellos elementos del texto traducido que, al menos, dos de los tres profesionales hubieran señalado como tal» (2013, pág. 157). Pese a nuestras discrepancias con el autor, tenemos que valorar el esfuerzo de Tolosa por acercar el sector profesional al mundo de la Traductología.

En definitiva, la identificación de errores que se ha llevado a cabo en la presente investigación se realiza sobre el producto final y el agente encargado de la identificación de los errores es un usuario final. Recordando lo expuesto en la **Tabla 4**; observamos que el usuario final puede detectar errores respaldándose en, por un lado, las autoridades a cargo de la prescripción lingüística y, por otro lado, en su propio criterio subjetivo, pero no puede tener acceso a instrucciones o encargos de traducción que le permitan identificar errores. Esta es, por tanto, la limitación principal que debemos tener presente en nuestra investigación.

Para concluir, creemos que en el estudio de los errores de traducción parece existir una sensibilidad especial hacia la subjetividad. Bajo nuestro punto de vista, dicha sensibilidad es, inexplicablemente, altamente superior a la que se da en la investigación llevada a cabo sobre otros fenómenos que también dependen de la subjetividad humana para ser observados. El mismo debate sobre la subjetividad que se plantea a la hora de identificar errores de traducción podría ponerse sobre la mesa cuando hablamos de, por ejemplo, la identificación de técnicas de traducción, lenguaje soez, creatividad, elementos humorísticos, etc. para su posterior análisis. En definitiva, pensamos que el estudio de la traducción no forma parte de una ciencia exacta. La traducción es una actividad humana en la que la subjetividad constituye una característica inherente a la misma. Por tanto, difícilmente podemos hacer objetivo algo que, por naturaleza, no lo es.

### **3.7. Desarrollo de una aplicación para trabajar con tipologías de errores**

#### *3.7.1. Introducción y justificación de la herramienta*

En la metodología que hemos propuesto, hemos visto cómo la compilación del corpus se ha llevado a cabo mediante la realización de capturas de pantalla de los errores de traducción detectados en cada uno de los videojuegos que componen la muestra extraída del catálogo. Además de estas capturas, también ha sido necesario clasificar los errores que hemos ido encontrando utilizando la tipología de errores seleccionada, que ha sido la extensa propuesta del MQM. Con el fin de agilizar y optimizar este arduo proceso, hemos diseñado y programado una herramienta que nos permite realizar ambas acciones (realizar capturas de pantalla y clasificar errores) de una manera sencilla y eficaz.

### 3.7.2. Idea inicial de la herramienta

La aplicación que hemos desarrollado recibe el nombre de *ScreenQ*. Este nombre surge de la combinación de la palabra inglesa *screen* y la letra inicial mayúscula de la palabra *quality*.



**Imagen 4.** Logo de *ScreenQ*.

Como ya hemos señalado, la idea principal de la que partíamos a la hora de desarrollar esta herramienta era la de aunar la capacidad de realizar capturas de pantalla e identificar errores de traducción. Si bien ya podemos realizar capturas de pantalla con facilidad en un ordenador, para poder identificar y señalar errores sobre dichas capturas debemos disponer de algún programa de edición de imágenes que permita marcar mediante figuras o trazos de pincel los errores. Además, también resulta necesario incluir en un cuadro de texto el nombre de la categoría de error asignada en cada caso. En principio, no parece demasiado complicado llevar a cabo esta labor con las herramientas de las que disponemos en la actualidad; sin embargo, si desarrolláramos un programa que permitiera elegir de entre un listado de errores posibles uno específico y este se asignara directamente sobre la captura de pantalla en la zona que nosotros marcáramos, sin tener que escribir nosotros mismos a mano el tipo de error, la tarea se volvería mucho más ágil y cómoda. Para cumplir con este objetivo, hemos creado *ScreenQ*.

### 3.7.3. Especificaciones técnicas

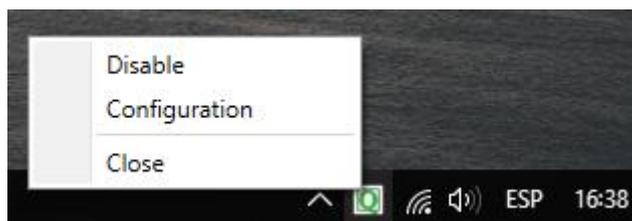
Para programar *ScreenQ* hemos utilizado los lenguajes de programación C# (*C Sharp*), XAML (*Extensible Application Markup Language*), XML (*Extensible Markup Language*) y el *framework .NET (dot net) Framework*. Nos hemos servido del IDE (*Integrated Development Environment*) Visual Studio Community en su edición de 2017 para desarrollar y compilar el programa. De este modo, hemos sido capaces de crear nuestra aplicación con éxito y hacerla compatible con sistemas operativos Windows. *ScreenQ* ha sido compilado para sistemas operativos de 32 y 64 bits. La versión de *.NET Framework* de destino es la 4.5.2., lo cual quiere decir que el programa no funcionará en

ordenadores que tengan versiones anteriores a esta. Las bibliotecas que hemos utilizado para programar *ScreenQ* han sido, fundamentalmente, las bibliotecas de WPF (*Windows Presentation Foundation*) que se incluyen en el IDE, *Hardcoded Notify Icon for WPF* de Sumi (2016, en línea) y EPPLUS de Källman y Alm (2016). El código fuente de la aplicación se encuentra alojado en la plataforma de desarrollo colaborativo GitHub y puede consultarse a través del siguiente enlace <https://github.com/Artuvazro/ScreenQ>.<sup>64</sup> El programa debe ejecutarse con permisos de administrador para garantizar su correcto funcionamiento.

#### 3.7.4. Funcionamiento de *ScreenQ*

A la hora de programar nuestra aplicación, hemos pretendido que el funcionamiento fuera lo más sencillo e intuitivo posible para el usuario. Por este motivo, hemos implementado solo las características necesarias para que quedaran cubiertas las funciones y necesidades que nos habíamos propuesto inicialmente.

Cuando se ejecuta la aplicación, esta no cuenta con una ventana principal, sino que permanece en segundo plano y solo tenemos constancia de la misma a través de un icono que aparece en el área de notificaciones de la barra de tareas de Windows. Este icono nos avisa de que la aplicación se está ejecutando actualmente y, si hacemos un clic derecho sobre el mismo, nos permitirá cerrar la aplicación, desactivarla temporalmente o configurarla.



**Imagen 5.** *ScreenQ* ejecutándose en el área de notificaciones de Windows.

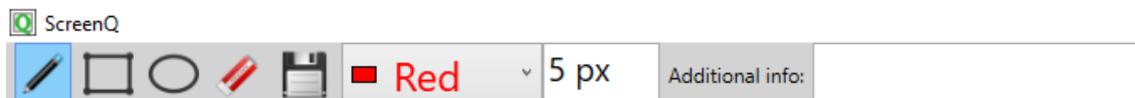
---

<sup>64</sup>



Código QR  
para acceder  
al enlace.

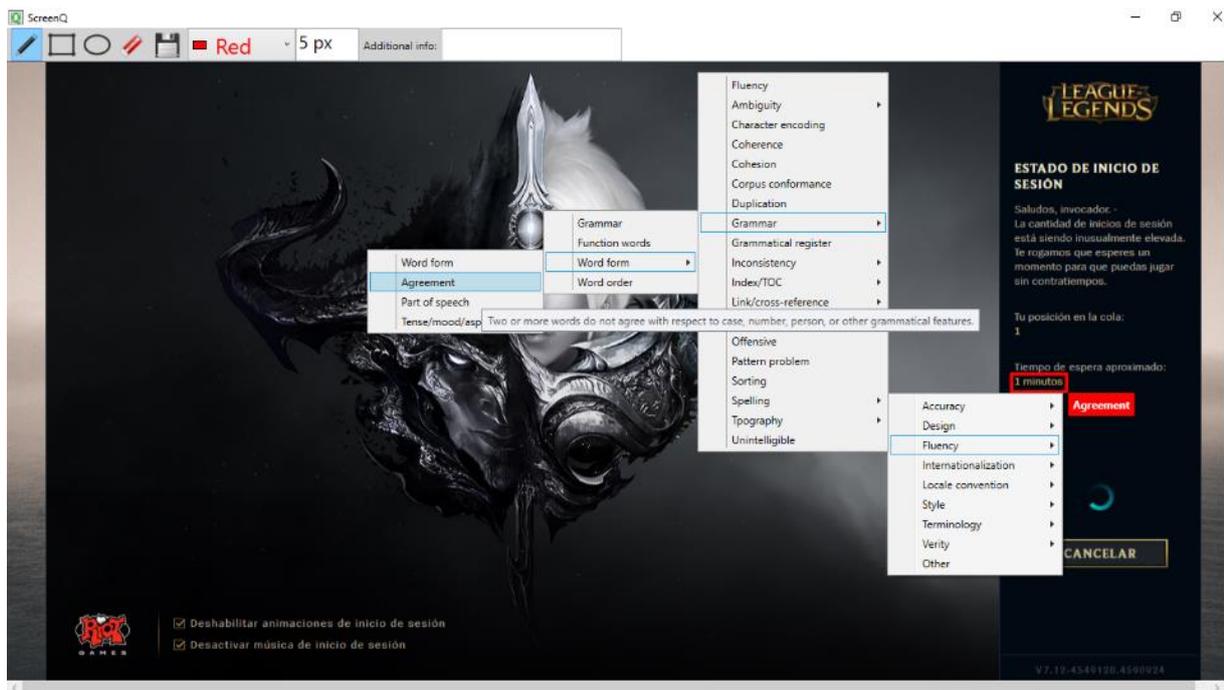
Mientras la aplicación se esté ejecutando, la función del botón Impr pant (imprimir pantalla) de nuestro teclado en Windows quedará reemplazada a través de un *hook*<sup>65</sup> llevado a cabo por nuestro programa. Esto quiere decir que dicho botón ya no solo realizará una captura de pantalla y la guardará en el portapapeles, como es lo habitual, sino que hará lo que nosotros hemos programado. Cuando pulsemos el botón Impr pant, se abrirá una ventana de edición de *ScreenQ* en la que podremos observar la captura de pantalla que acabamos de realizar. En esta pantalla contamos con cuatro herramientas de edición: un lápiz que nos permite hacer trazos libres a mano alzada, un rectángulo que sirve para dibujar una figura rectangular de forma automática del tamaño que deseemos, un círculo que nos permite hacer lo mismo, pero con formas elípticas y una goma de borrar con la que poder eliminar lo que hayamos dibujado sobre dicha captura de pantalla. En la interfaz también encontraremos un botón para guardar la captura de pantalla como una imagen en formato .PNG, un menú desplegable para seleccionar el color del trazo de nuestras figuras, un cuadro de texto con una medida en píxeles que nos permite configurar el grosor de los trazos y, finalmente, otro cuadro de texto en el que podemos introducir información adicional sobre la captura de pantalla.



**Imagen 6.** Panel de herramientas de *ScreenQ*.

Una vez hemos seleccionado una de las tres herramientas de dibujo, no tenemos más que acudir a la zona de la captura de pantalla donde se encuentra el error de traducción que queremos identificar y marcarlo. En cuanto levantemos el clic izquierdo del ratón para acabar de dibujar nuestra figura, aparecerá un menú contextual a partir del cual tendremos acceso al árbol de errores de traducción en función de la tipología con la que estemos trabajando. Cuando seleccionemos una categoría de error de traducción determinada, aparecerá un cuadro de texto con el nombre de la categoría de error asignada sobre la captura, justo al lado del trazo o figura que hayamos realizado. No hay límites de ningún tipo a la hora de hacer trazos, dibujar figuras o señalar errores de traducción en una misma captura en *ScreenQ*.

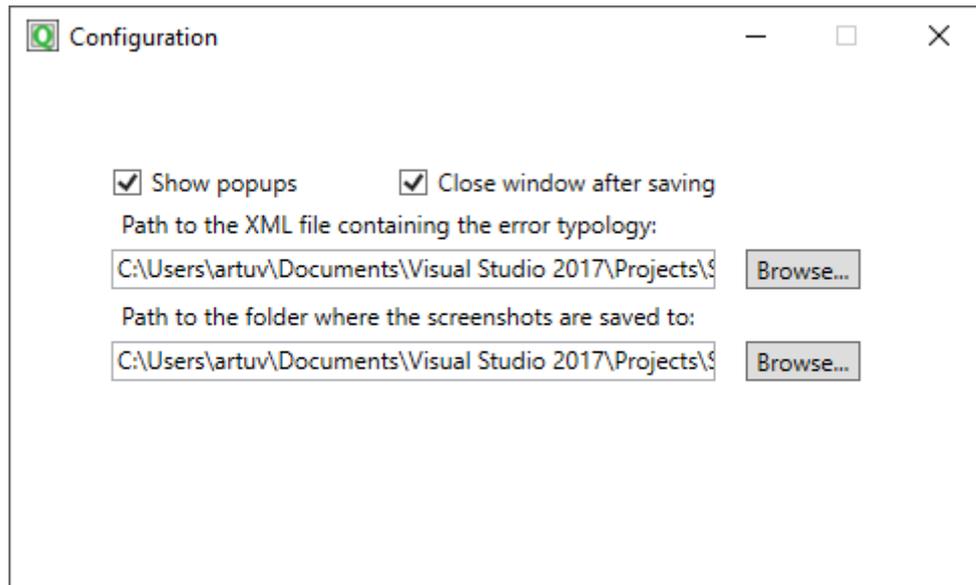
<sup>65</sup> El término *hook* se utiliza para denominar a una serie de técnicas de programación que permiten interceptar una función determinada de un programa para modificar, extender o limitar sus características.



**Imagen 7.** Pantalla de edición de *ScreenQ* con la tipología de errores desplegada. En la captura de pantalla, el videojuego *League of Legends* de Riot Games (2017).

Cuando hayamos acabado de trabajar con nuestra captura, podemos hacer clic en el botón de guardar. Este no solo almacenará nuestra captura ya anotada en una ruta de nuestro ordenador que le hayamos asignado previamente, sino que además escribirá en un archivo de Excel las categorías de errores asignadas, de forma que, al finalizar, será más sencillo realizar un conteo, así como cualquier otra labor de estadística sobre la información recopilada gracias a la identificación de errores de traducción.

La ventana de configuración de *ScreenQ*, a la que podemos acceder haciendo clic sobre el icono de la aplicación en el área de notificaciones de Windows, nos permite editar algunos parámetros. En primer lugar, podemos elegir si queremos activar o desactivar la función que hace que el programa nos avise mediante una notificación en pantalla cuando este se inicia o cuando realizamos capturas de pantalla. También podemos activar o desactivar una función que cierra automáticamente la pantalla de edición de *ScreenQ* cuando hemos hecho clic en el botón de guardado. En tercer lugar, se nos da la posibilidad de elegir la ruta del archivo XML que contiene la tipología de errores que vamos a emplear. La tipología de errores debe encontrarse en un formato específico que describiremos a continuación. Por último, podemos elegir la carpeta donde se almacenarán las capturas de pantalla, así como el archivo Excel generado por *ScreenQ*.



**Imagen 8.** Ventana de configuración de *ScreenQ*.

### 3.7.5. Formato XML para las tipologías de errores en *ScreenQ*

Podemos cargar cualquier tipología de errores en *ScreenQ* siempre y cuando esta se encuentre almacenada en un archivo .XML que cumpla con el formato específico que hemos diseñado para la ocasión. Dicho formato es muy sencillo y se compone de dos partes principales: una cabecera llamada `<head>` y un cuerpo llamado `<issueList>`. Ambos elementos van introducidos en la raíz del documento `<screenq>`, que admite el parámetro `version` para especificar la versión de *ScreenQ* para la que fue concebido dicho archivo XML.

Los datos presentes en la cabecera no son utilizados por *ScreenQ*, pero sirven para que el usuario disponga de un mínimo de información sobre la tipología que está empleando. Los pares de etiquetas disponibles en la cabecera son `<name>`, para incluir el nombre de la tipología; `<descrip>`, para introducir una breve descripción; `<version>`, para establecer la versión de la tipología de errores que estamos empleando; y, finalmente, el par de etiquetas `<src>`, que permite añadir una URL como referencia. A continuación, mostramos un ejemplo de una cabecera:

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<screenq version="1">
  <head>
    <name>My error typology</name>
    <descrip>A new and simple error typology</descrip>
    <version>1.0</version>
    <src>http://error-typologies.es/error-typology1 </src>
  </head>
  <issueList>
    [...]
  </issueList>

```

El cuerpo, delimitado por el par de etiquetas `<issueList>` permite introducir una tipología de hasta cuatro niveles de profundidad. El primer nivel es `<category>` y, en su interior, contamos con las etiquetas `<categoryName>` y `<categoryDesc>`, que nos permiten escribir el nombre de la categoría del error y aportar una descripción para el mismo. Dentro de un par de etiquetas `<category>` también podemos introducir la etiqueta `<issue>` para abrir el segundo nivel de profundidad. En el interior de este par de etiquetas, contamos con `<issueName>` e `<issueDesc>` para poder introducir el nombre del error y su descripción. Dentro de `<issue>` podemos añadir la etiqueta `<subIssue>` para acceder a un tercer nivel. El nombre del subtipo de error y su descripción se agregan con los pares de etiquetas `<subIssueName>` y `<subIssueDesc>`. Finalmente, al cuarto nivel se accede añadiendo a `<subIssue>` la etiqueta `<subIssue2>`. En este nivel, contamos con las etiquetas `<subIssue2Name>` y `<subIssue2Desc>` para introducir nombre y descripción. Las etiquetas `<category>`, `<issue>`, `<subIssue>` y `<subIssue2>` admiten el parámetro `id` para otorgar un valor identificativo único a cada tipo de error. A continuación, mostramos un ejemplo que utiliza los cuatro niveles de profundidad:

```

<category id="error-level-1">
  <categoryName>Design</categoryName>
  <categoryDesc>Category with errors related to the design.</categoryDesc>
  <issue id="error-level-2">
    <issueName>Format</issueName>
    <issueDesc>The format is not correct.</issueDesc>
    <subIssue id="error-level-3">
      <subIssueName>Font</subIssueName>
      <subIssueDesc>The font has a problem.</subIssueDesc>
      <subIssue2 id="error-level-4">
        <subIssue2Name>Bold</subIssue2Name>
        <subIssue2Desc>Text should be bold.</subIssue2Desc>
      </subIssue2>
    </subIssue>
  </issue>
</category>

```

No existe ninguna limitación en cuanto al número de etiquetas que podemos introducir, siempre y cuando respetemos el formato que acabamos de describir.

### 3.7.6. Otros usos para *ScreenQ*

La aplicación que hemos programado puede utilizarse tanto en contextos académicos, con propósito investigador o didáctico, como en el ámbito profesional.

Por un lado, el uso investigador que aquí le damos a esta herramienta puede abrir el camino para que se realicen más investigaciones similares con catálogos o corpus diferentes al que nosotros hemos recopilado. Además, esta aplicación no tiene por qué utilizarse exclusivamente para detectar errores de traducción. Por poner un ejemplo, podemos cargar en el programa una tipología de estrategias de traducción y utilizar *ScreenQ* para identificar y dejar anotadas las mismas.

En el aula, los alumnos pueden utilizar esta herramienta para entrenar y perfeccionar sus habilidades de revisión o corrección. Del mismo modo, puede ser utilizada por los docentes para corregir las tareas de dichos alumnos con unos criterios

claros y específicos, gracias al uso de una tipología de errores a la que los estudiantes también tengan acceso.

Por otro lado, en el ámbito profesional, *ScreenQ* puede ser utilizado por *testers* para agilizar el desempeño de su labor. Gracias a la facilidad con la que nuestra aplicación permite trabajar con tipologías de errores de traducción, se consigue estandarizar el proceso de revisión y, de este modo, optimizarlo. Cada empresa puede cargar su propia tipología y utilizar la aplicación como mejor le convenga. Además, en el caso de aquellas empresas que han externalizado sus labores de *testing* o corrección, estas pueden enviarle a su cliente el archivo con la tipología que deseen que sea utilizada, para que la identificación de errores de traducción se lleve a cabo bajo los criterios impuestos por ellas y no por el cliente.

En definitiva, dado que *ScreenQ* funciona como una estructura o esqueleto cuyo contenido podemos configurar nosotros en función del uso que le queramos dar a la aplicación, las posibilidades que ofrece son diversas.

### **3.8. Recapitulación**

En el capítulo que aquí cerramos, hemos descrito la metodología que nos ha permitido realizar la investigación que presentamos. En el punto **3.2.** hemos establecido los objetivos específicos de la fase analítica de nuestra investigación. Seguidamente, en el punto **3.3.** hemos expuesto las hipótesis que pretendemos validar a través de la investigación que llevamos a cabo. En el siguiente punto, el **3.4.**, hemos hablado del paradigma de investigación en el que se enmarca nuestro estudio y hemos concluido que se trata de una investigación descriptiva, empírica y comparativa, pero también dotada de un componente teórico previo y cuyo enfoque es tanto cualitativo como cuantitativo. En el punto **3.5.** hemos tratado la composición del catálogo de videojuegos y del corpus de errores de traducción extraído de la muestra de dicho catálogo. En el punto **3.6.** hemos ofrecido una reflexión en torno a las limitaciones que se derivan de la metodología previamente desarrollada. Finalmente, en el punto **3.7.** hemos descrito *ScreenQ*, la herramienta que hemos programado para facilitar la recopilación del corpus de errores de traducción.

## CAPÍTULO 4. RESULTADOS DEL ANÁLISIS

### 4.1. Preámbulo

En este capítulo desglosaremos los resultados del análisis cuantitativo y cualitativo de errores de traducción llevado a cabo sobre la muestra del catálogo de videojuegos que hemos recopilado y descrito en el capítulo anterior. El corpus de errores de traducción recopilado, a partir del cual se han extraído todos estos datos, se puede consultar en un anexo electrónico alojado en un DVD adjunto a este documento.

En primer lugar, presentaremos los datos del análisis cuantitativo y cualitativo de los errores de traducción detectados tanto en los cinco videojuegos no *indie* como en los cinco videojuegos *indie* analizados. En segundo lugar, compararemos, también de modo cuantitativo, la frecuencia de cada tipo de error en ambos tipos de videojuegos. En tercer lugar, presentaremos de forma global la cantidad de errores de traducción hallados en los diez videojuegos que componen la muestra del catálogo, sin establecer distinción entre no *indie* e *indie*. En cuarto lugar, analizaremos la presencia de los errores de traducción dejando de lado datos cuantitativos y centrándonos en su aparición en videojuegos *indie* y no *indie*. Finalmente, realizaremos un análisis global de la presencia de estos errores de traducción hallados en el conjunto de videojuegos que componen la muestra del catálogo analizada.

### 4.2. Análisis cuantitativo y cualitativo del corpus de errores de traducción

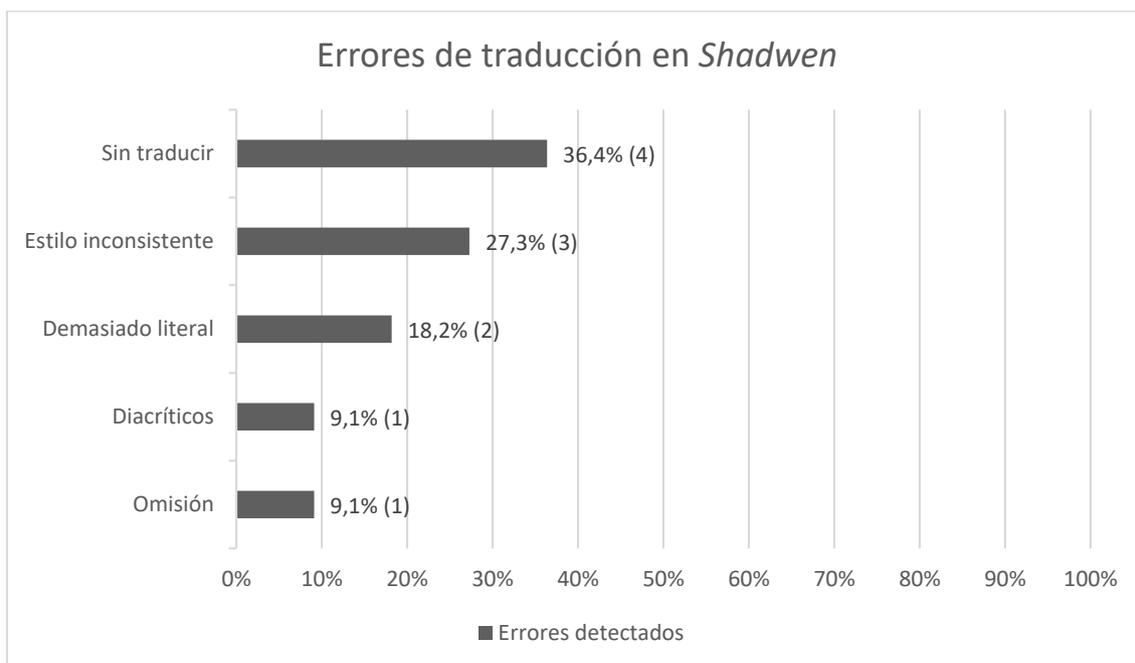
Como ya hemos avanzado, en este apartado se presentarán los resultados del análisis cuantitativo y cualitativo del corpus de errores de traducción. Primero, describiremos los errores de traducción presentes en los videojuegos no *indie* para, en segundo lugar, hacer lo propio con los videojuegos *indie*. En último lugar, se pondrán en común todos estos resultados para realizar un análisis comparativo. Los errores de traducción se presentan en forma de gráficos de barras cuyos datos se encuentran ordenados de mayor a menor en función de su incidencia.

#### 4.2.1. Errores de traducción en videojuegos no *indie*

En el presente punto, observaremos el impacto de los distintos errores de traducción detectados en los cinco videojuegos no *indie* que hemos analizado.

#### 4.2.1.1. Errores en *Shadwen*

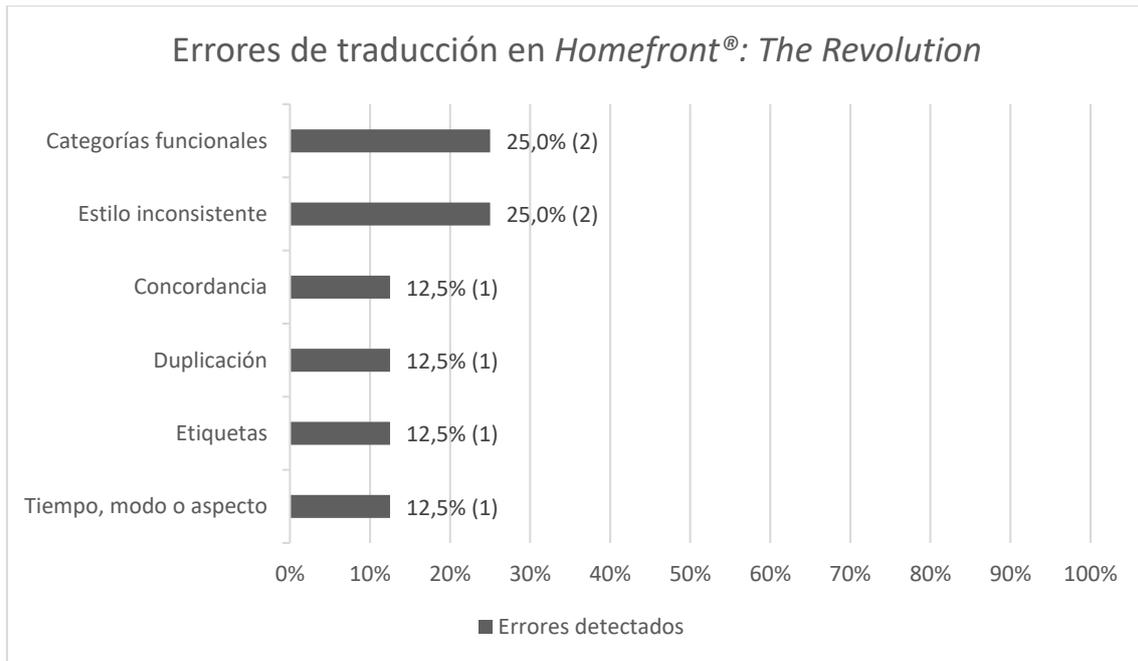
En *Shadwen*, se han detectado un total de **once** errores de traducción. La categoría más poblada es *sin traducir* y consta de cuatro incidencias. En segundo lugar, se encuentra *estilo inconsistente* con tres casos, seguido de *demasiado literal* con dos ocurrencias. Finalmente, se ha encontrado un error relacionado con los *diacríticos* y una *omisión*.



**Gráfico 1.** Errores de traducción en *Shadwen*.

#### 4.2.1.2. Errores en *Homefront®: The Revolution*

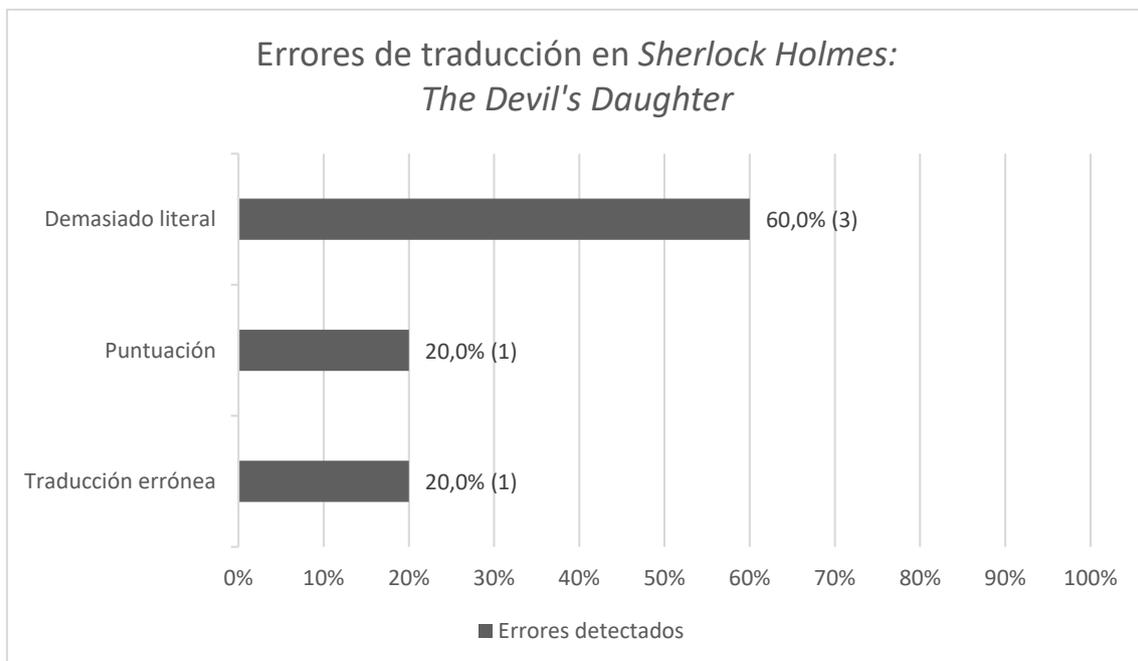
En *Homefront®: The Revolution* se han hallado un total de **ocho** errores de traducción. Por un lado, encontramos dos errores relacionados con las *categorías funcionales*, así como dos errores de *estilo inconsistente*. Por otro lado, se ha detectado un error de *concordancia*, un error de *duplicación*, un error de *etiquetas* y un error de *tiempo/modo /aspecto*.



**Gráfico 2.** Errores de traducción en *Homefront®: The Revolution*.

#### 4.2.1.3. Errores en *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*

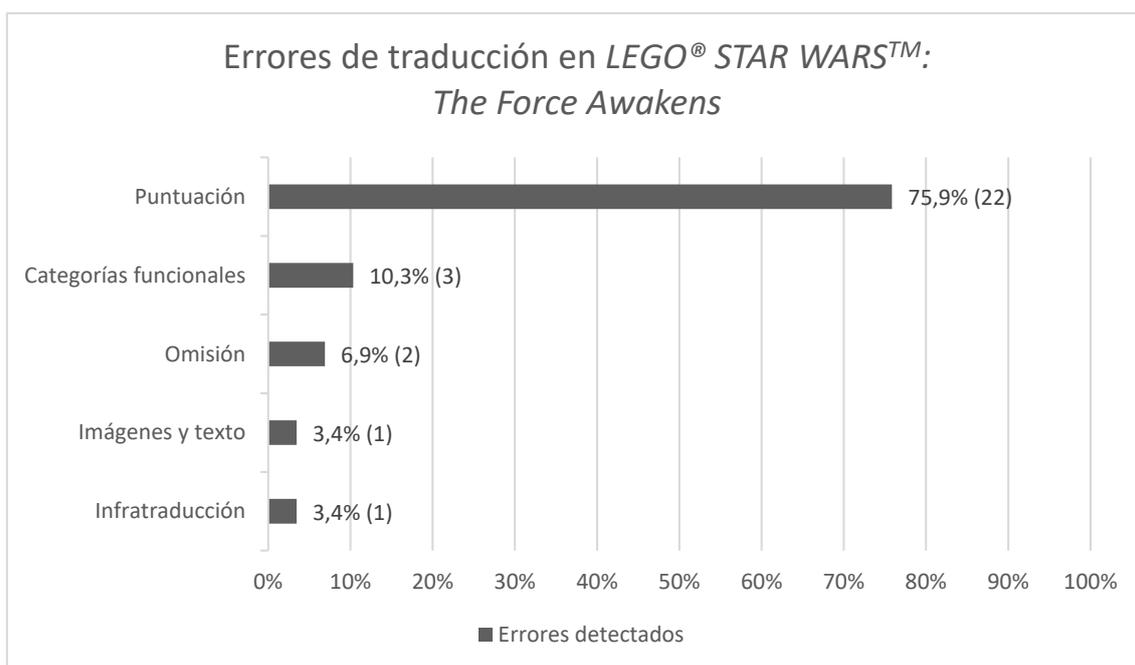
En *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* se han detectado **cinco** errores de traducción. Tres de estos errores de traducción corresponden a la categoría *demasiado literal*, mientras que los otros dos restantes pertenecen a *puntuación* y a *traducción errónea*.



**Gráfico 3.** Errores de traducción en *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*.

#### 4.2.1.4. Errores en *LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens*

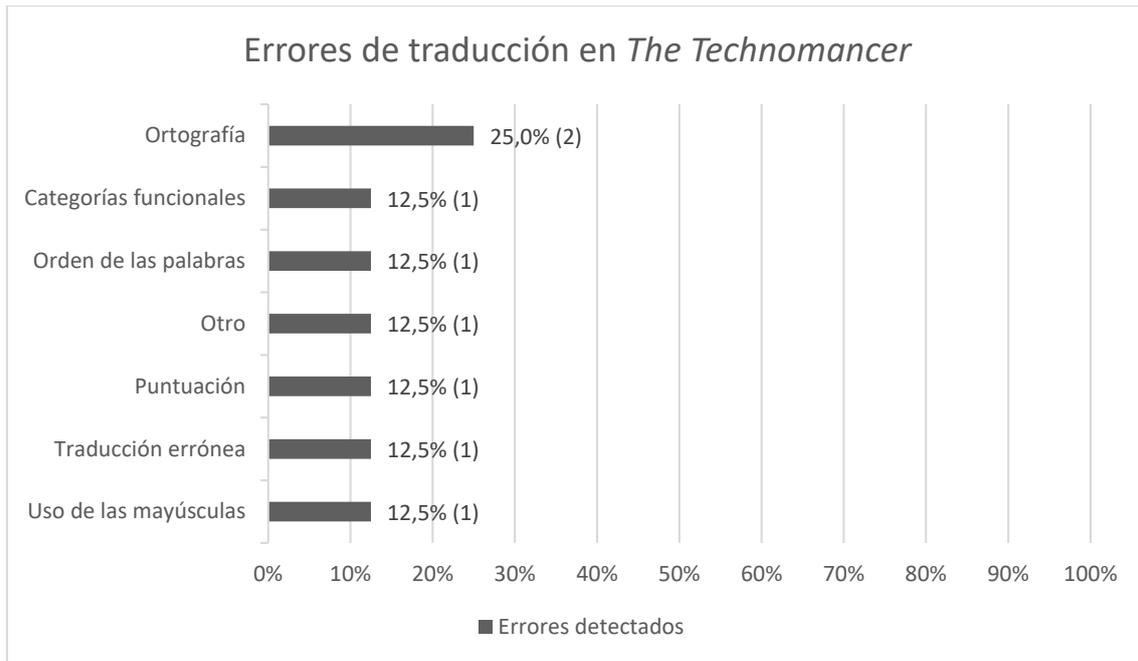
En el videojuego *LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens* se ha detectado la presencia de **veintinueve** errores de traducción. En primer lugar, los errores de puntuación son los más numerosos, con un total de veintidós casos. En segundo lugar, encontramos tres errores relacionados con las *categorías funcionales*. En tercer lugar, observamos dos errores del tipo *omisión*. En último lugar, hallamos un error de la categoría *imágenes y texto* y un error de la categoría *infratraducción*.



**Gráfico 4.** Errores de traducción en *LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens*.

#### 4.2.1.5. Errores en *The Technomancer*

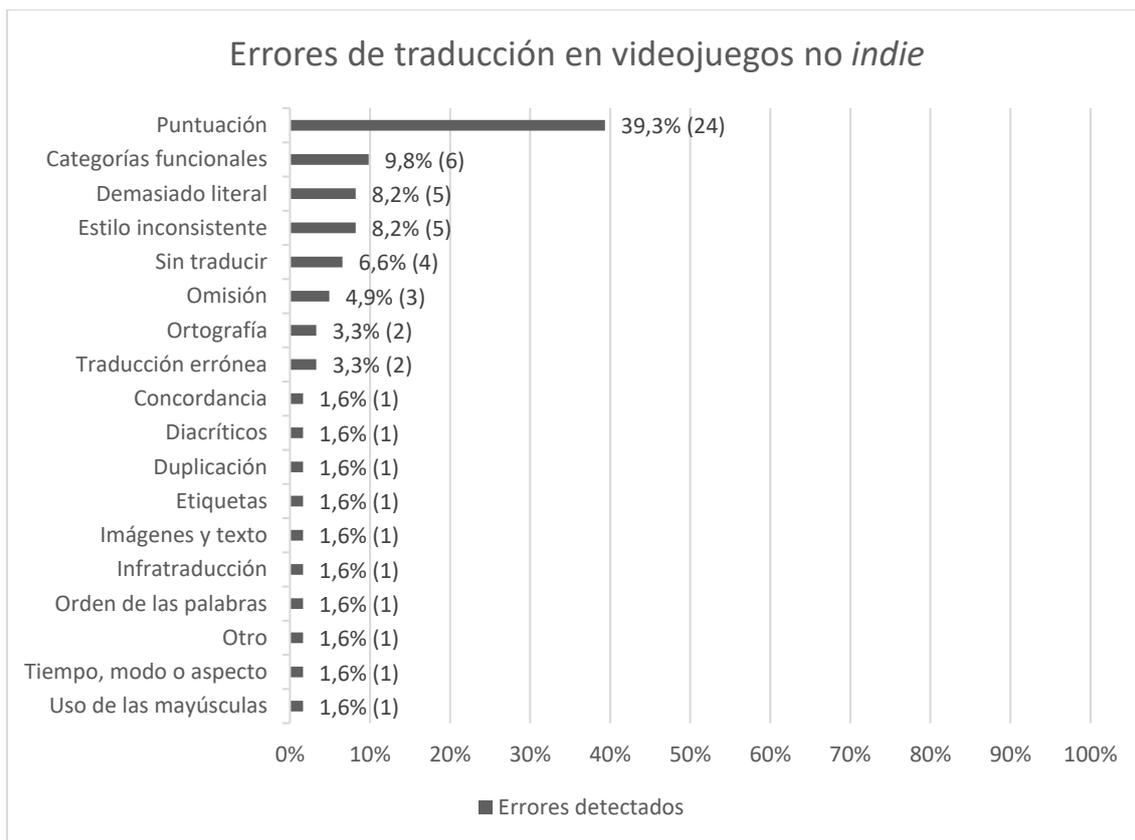
En el videojuego *The Technomancer* se han hallado un total de **ocho** errores de traducción. Dos de estos errores pertenecen a la categoría ortografía. Los seis errores restantes son casos aislados de *categorías funcionales*, *orden de las palabras*, *otro*, *puntuación*, *traducción errónea* y *uso de las mayúsculas*.



**Gráfico 5.** Errores de traducción en *The Technomancer*.

#### 4.2.1.6. Cómputo total de errores en videojuegos no *indie*

En los videojuegos catalogados como no *indie* se han detectado un total de **61** errores de traducción. Los errores de *puntuación* son los que han tenido más incidencia, con veinticuatro casos. Por debajo de estos, se encuentran los errores relacionados con las categorías funcionales con seis casos. A continuación, observamos cinco errores del tipo *demasiado literal*, cinco errores de *estilo inconsistente*, cuatro errores de la categoría *sin traducir*, tres errores de *omisión*, dos errores de *ortografía* y dos errores de *traducción errónea*. Finalmente, detectamos un único caso de cada uno de los siguientes tipos: *concordancia*, *diacríticos*, *duplicación*, *etiquetas*, *imágenes y texto*, *infratraducción*, *orden de las palabras*, *otro*, *tiempo/modo/aspecto* y *uso de las mayúsculas*.



**Gráfico 6.** Errores de traducción en videojuegos no *indie*.

La tipología del modelo MQM que hemos empleado cuenta con nueve categorías principales, a partir de las cuales se derivan todas las demás. Estas categorías son: *precisión, diseño, fluidez, internacionalización, convención local, estilo, terminología, veracidad y otro*. En el siguiente gráfico, presentamos los errores de traducción hallados en los videojuegos no *indie* desglosados únicamente en estas nueve categorías principales.



**Gráfico 7.** Errores de traducción en videojuegos no *indie* (categorías principales).

Si alejamos la vista de las categorías concretas y nos centramos únicamente en las principales, observamos que los errores de *fluidez* son mayoría, pues cuentan con una representación del 63,9 %. En segundo lugar, se encuentran los errores de *precisión*, con un 24,6 % de los casos. En tercer lugar, observamos los errores de *estilo*, con un 8,2 % de los errores totales. Finalmente, tanto la categoría *diseño* como la categoría *otro* contienen un único error de traducción cada una. Esta lectura se hace todavía más interesante si tenemos en cuenta que los errores de *fluidez* corresponden, *grosso modo*, a errores causados por un uso deficiente de la lengua meta, mientras que los errores de *precisión* son aquellos propios de la actividad traslativa.<sup>66</sup> Esto implica que, en los videojuegos no *indie* analizados, los errores de traducción producidos por un incorrecto uso de la lengua meta son los que predominan.

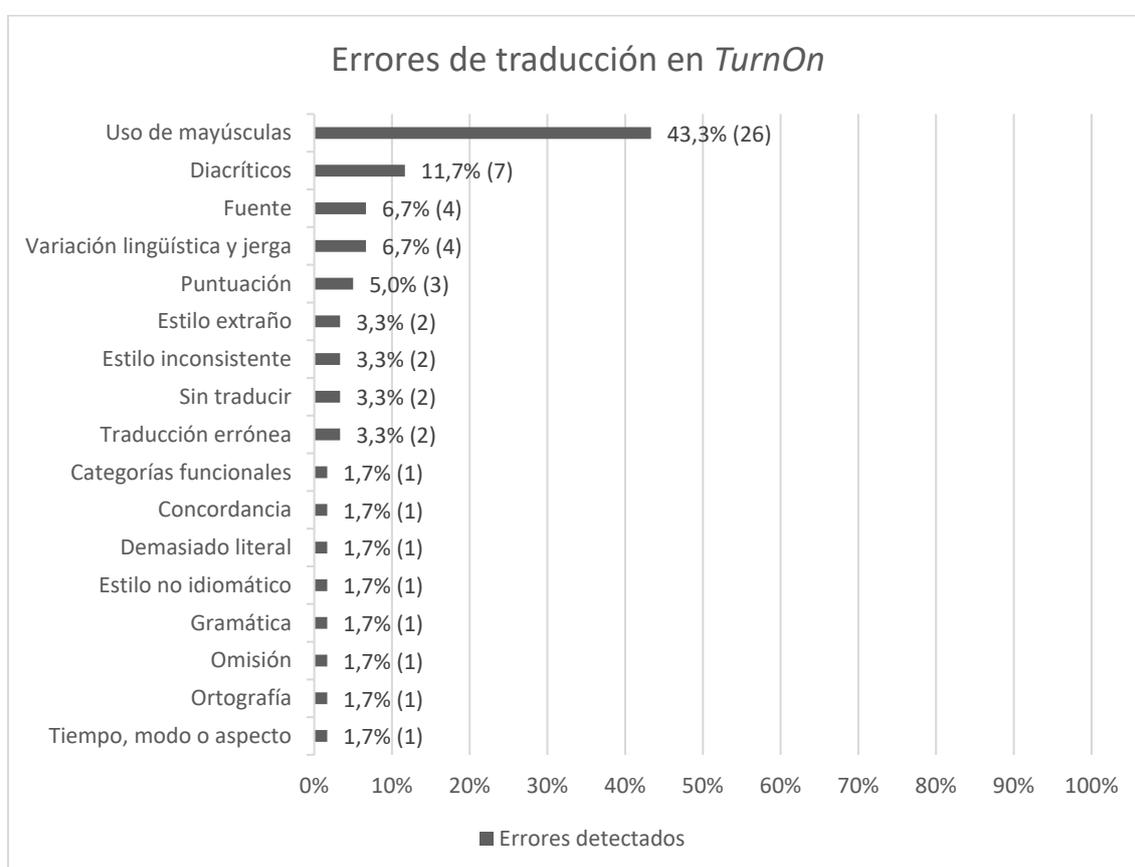
#### 4.2.2. Errores de traducción en videojuegos indie

En este punto, exponemos los distintos errores de traducción detectados en los cinco videojuegos *indie* que han sido analizados.

<sup>66</sup> Entendemos que los errores de *fluidez* no son exclusivos de la práctica traductora y que, por tanto, se pueden dar al escribir en la lengua materna sin partir de un texto en una segunda lengua. Por otro lado, los tipos de errores presentes en *precisión* solo se darán en textos que han sido traducidos.

#### 4.2.2.1. Errores en *TurnOn*

En el videojuego *TurnOn* se han detectado un total de **60** errores de traducción. Veintiséis de estos errores están relacionados con el *uso de las mayúsculas*. Siete de ellos son errores relativos a los *diacríticos*. Observamos cuatro casos de *fuerza*, así como otros cuatro casos de errores relacionados con la *variación lingüística y jerga*. La categoría de *puntuación* ha tenido una incidencia de tres casos. Se han hallado dos casos de cada una las siguientes categorías: *estilo extraño*, *estilo inconsistente*, *sin traducir* y *traducción errónea*. Finalmente, se ha detectado un único caso de estas categorías: *categorías funcionales*, *concordancia*, *demasiado literal*, *estilo no idiomático*, *gramática*, *omisión*, *ortografía* y *tiempo/modo/aspecto*.

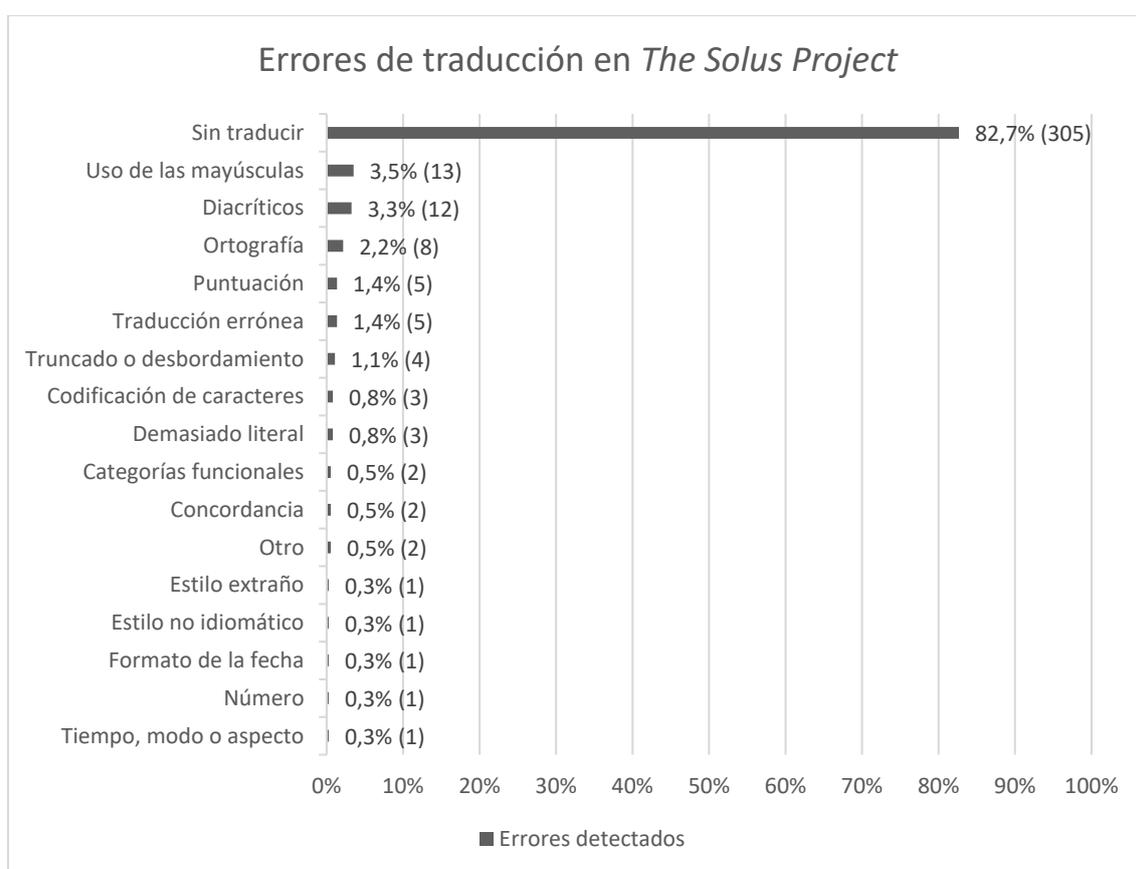


**Gráfico 8.** Errores de traducción en *TurnOn*.

#### 4.2.2.2. Errores en *The Solus Project*

En *The Solus Project* se han identificado hasta **369** errores de traducción. Un total de 305 casos pertenecen a la categoría *sin traducir*. Se han detectado trece errores relacionados

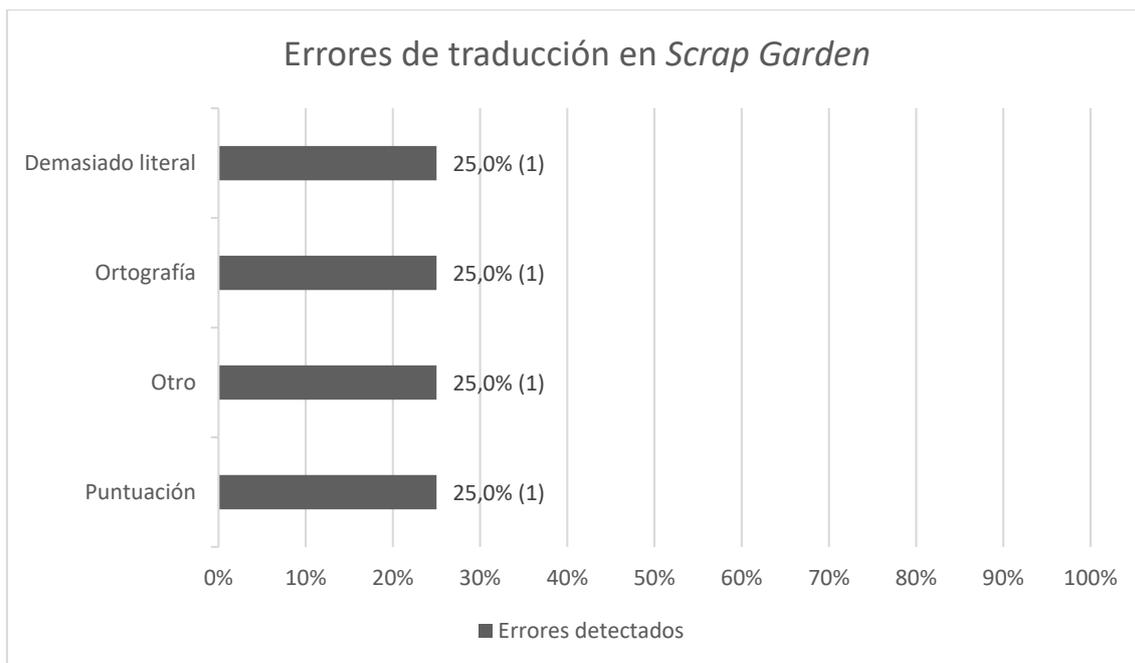
con el *uso de las mayúsculas*. Doce errores están vinculados a los *diacríticos*. Ocho errores pertenecen a la categoría *ortografía*. Hay cinco casos de *puntuación* y otros cinco casos de *traducción errónea*. La categoría *truncado o desbordamiento* cuenta con una incidencia de cuatro casos. Se han hallado tres casos de *codificación de caracteres* y tres casos de *demasiado literal*. Se han detectado dos errores de *categorías funcionales*, otros dos de *concordancia* y dos más de *otro*. Finalmente, observamos una única incidencia de cada una de estas categorías: *estilo extraño*, *estilo no idiomático*, *formato de la fecha*, *número*, *tiempo/modo/aspecto*.



**Gráfico 9.** Errores de traducción en *The Solus Project*.

#### 4.2.2.3. Errores en *Scrap Garden*

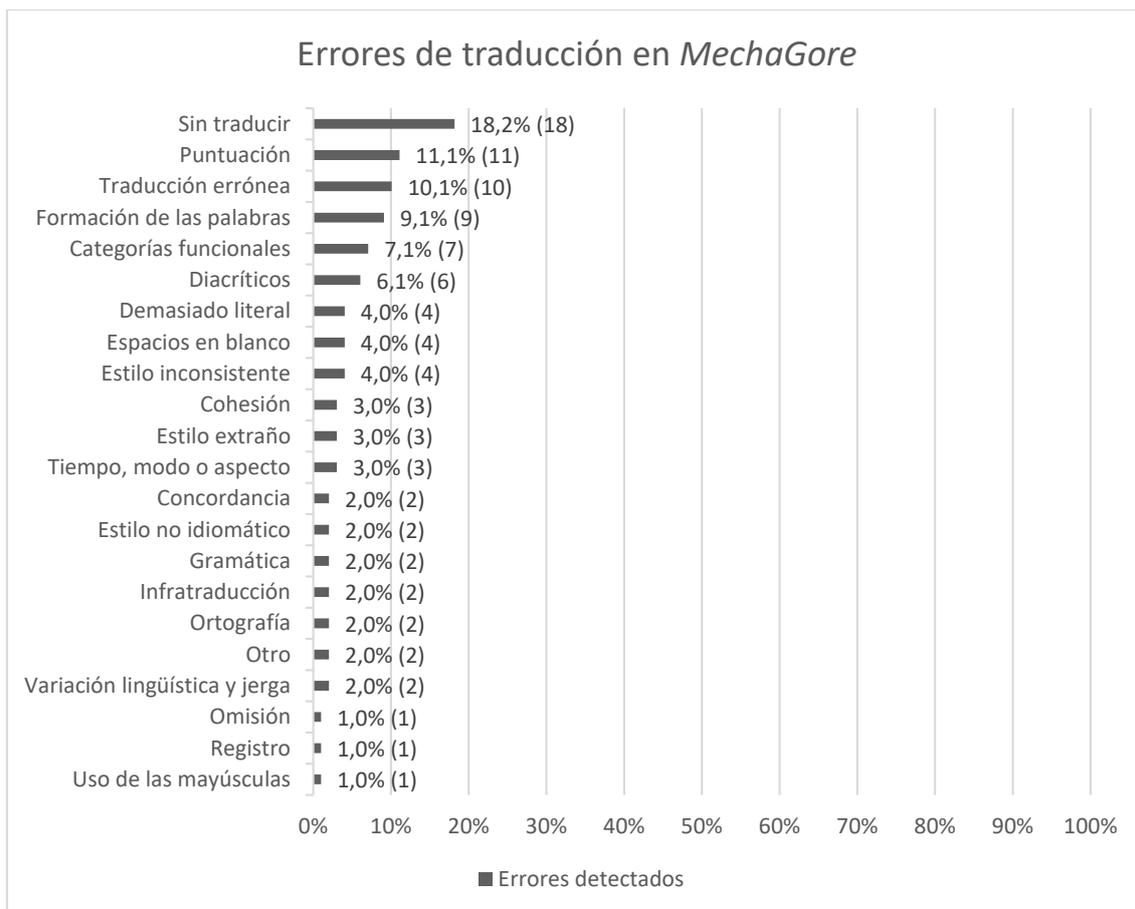
En el videojuego *Scrap Garden* se han encontrado **cuatro** errores de traducción. Se trata de un único caso de las siguientes categorías: *demasiado literal*, *ortografía*, *otro* y *puntuación*.



**Gráfico 10.** Errores de traducción en *Scrap Garden*.

#### 4.2.2.4. Errores en *MechaGore*

En *MechaGore* se ha hallado un total de **99** errores de traducción. En primer lugar, observamos dieciocho errores que pertenecen a la categoría *sin traducir*. En segundo lugar, se han detectado once errores de *puntuación*. En tercer lugar, hallamos diez errores de *traducción errónea*. En cuarto lugar, detectamos nueve errores de *formación de palabras*. En quinto lugar, observamos siete errores relacionados con las *categorías funcionales*. En sexto lugar, se encuentran seis errores de la categoría *diacríticos*. En séptimo lugar, vemos cuatro errores de cada una de las siguientes categorías: *demasiado literal*, *espacios en blanco* y *estilo inconsistente*. En octava posición, descubrimos tres errores de cada una de las categorías siguientes: *cohesión*, *estilo extraño* y *tiempo/modo/aspecto*. En noveno lugar, se observan dos errores de las categorías *concordancia*, *estilo no idiomático*, *gramática*, *infratraducción*, *ortografía*, *otro*, *variación lingüística* y *jerga*. Finalmente, se ha detectado un único caso de cada una de estas categorías: *omisión*, *registro* y *uso de las mayúsculas*.

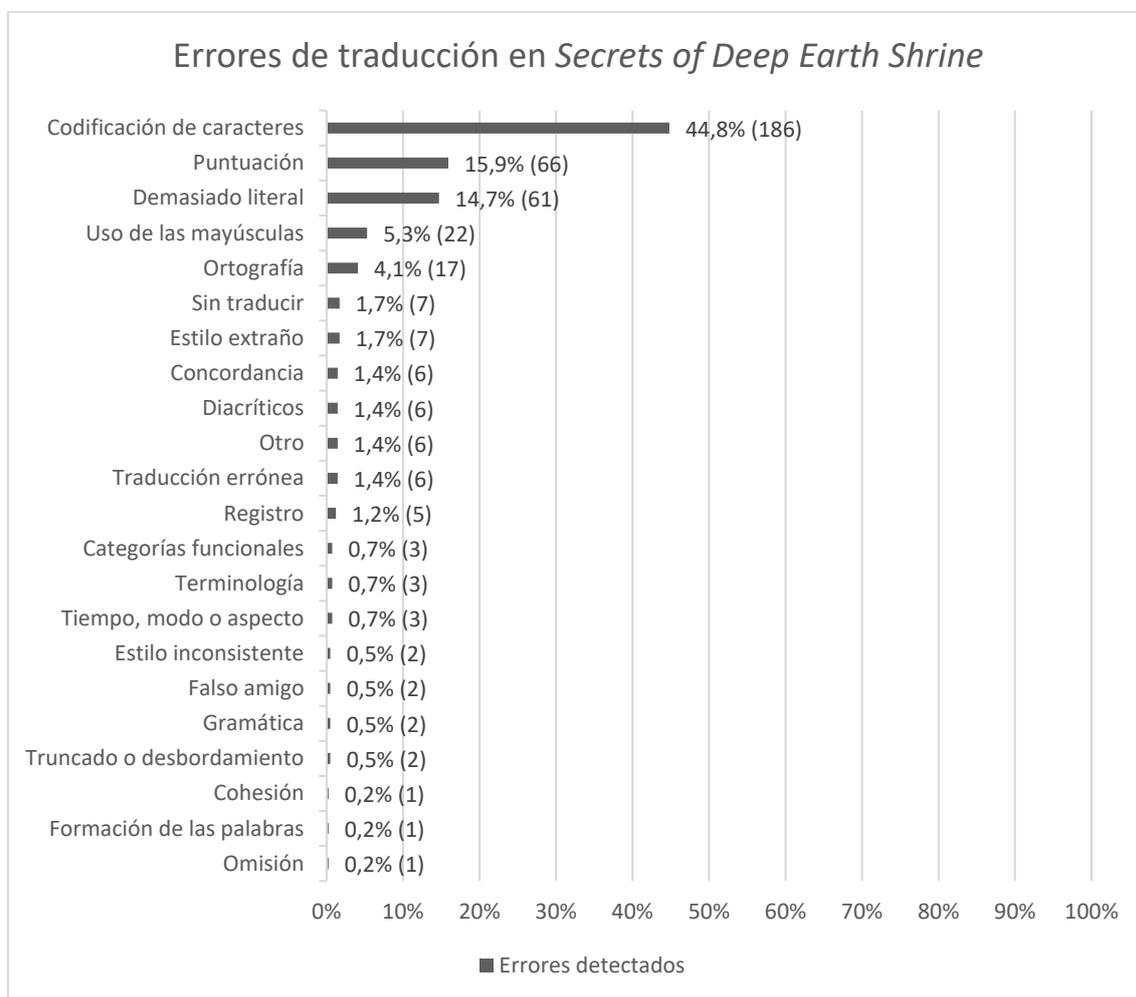


**Gráfico 11.** Errores de traducción en *MechaGore*.

#### 4.2.2.5. Errores en *Secrets of Deep Earth Shrine*

En el videojuego *Secrets of Deep Earth Shrine* se han detectado un total de **415** errores de traducción. La categoría más poblada es la de *codificación de caracteres* con un total de 186 casos. La siguiente categoría con más incidencia es la de *puntuación* con 66 errores detectados. En tercer lugar, se han hallado 61 errores de la categoría *demasiado literal*. La cuarta categoría con más casos es la de *uso de las mayúsculas* con veintidós incidencias. Los errores de *ortografía* ocupan el quinto puesto con diecisiete casos. En sexto lugar, se han encontrado siete errores de *estilo extraño* y siete errores de *sin traducir*. En séptima posición, hallamos seis errores de cada una de las categorías siguientes: *concordancia*, *diacríticos*, *otro* y *traducción errónea*. A continuación, se han detectado cinco errores relacionados con el *registro*. En noveno lugar, se observan tres errores de cada una de estas categorías: *categorías funcionales*, *terminología* y *tiempo/modo/aspecto*. En el décimo puesto, se encuentran dos errores de cada una de las siguientes categorías: *estilo inconsistente*, *falso amigo*, *gramática* y *truncado o*

*desbordamiento*. Finalmente, se ha detectado un único caso de cada una de estas categorías: *cohesión*, *formación de palabras* y *omisión*.

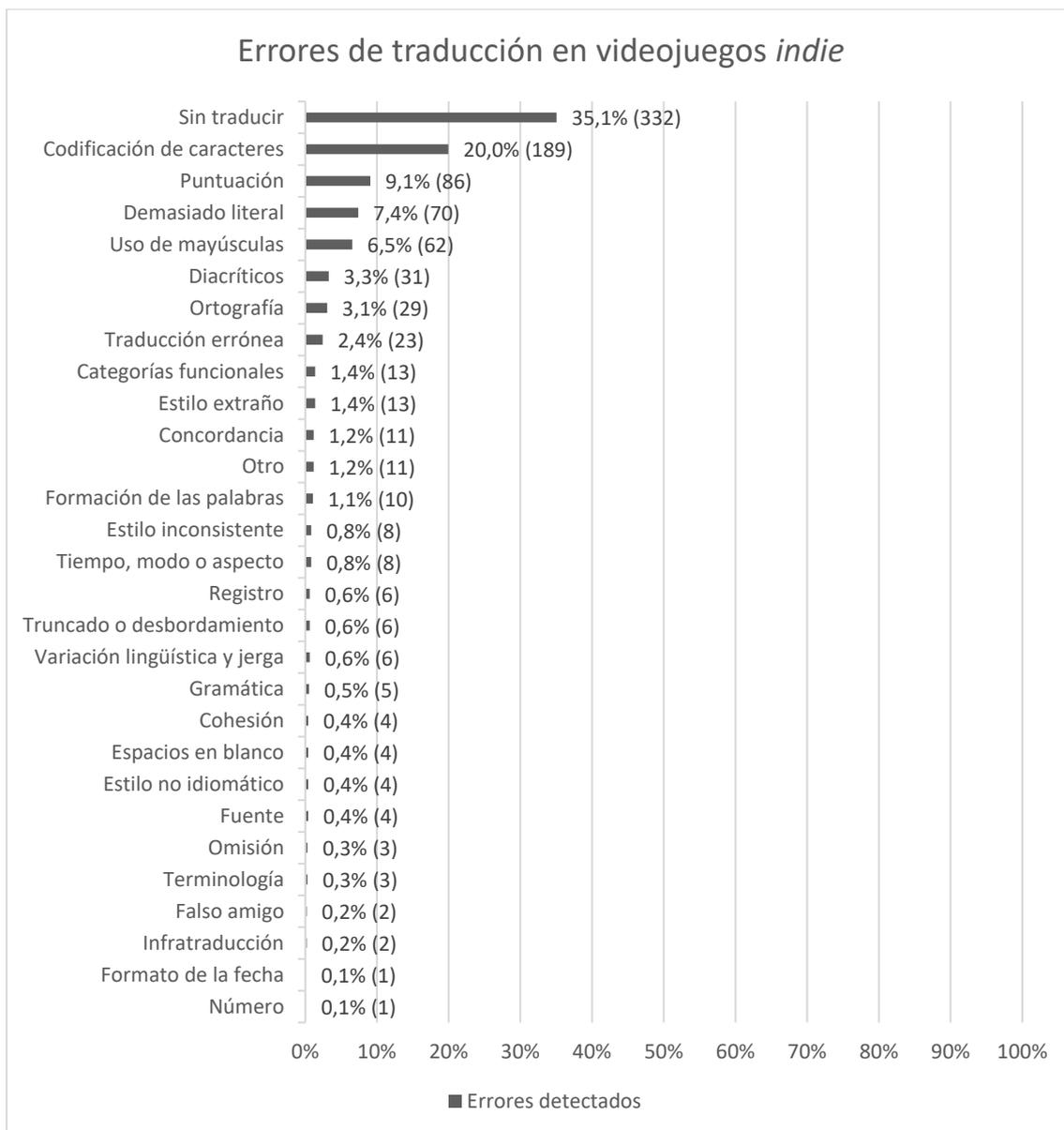


**Gráfico 12.** Errores de traducción en *Secrets of Deep Earth Shrine*.

#### 4.2.2.6. Cómputo total de errores en videojuegos *indie*

En los videojuegos catalogados como *indie* se han detectado un total de 947 errores de traducción. La categoría con más incidencia es la denominada *sin traducir*, con 332 casos. Por debajo de esta, observamos que en *codificación de caracteres* se incluyen 189 errores. En tercer lugar, se han detectado 86 errores de puntuación. 70 errores pertenecen a la categoría *demasiado literal*. En *uso de las mayúsculas* se recogen 62 casos. Bajo la etiqueta *diacríticos* hay 31 errores detectados. En séptimo lugar, se sitúan los errores de *ortografía*, con veintinueve casos. Se han catalogado veintitrés errores como *traducción errónea*. En novena posición, encontramos trece errores de cada una de las siguientes categorías: *categorías funcionales* y *estilo extraño*. A estos, les siguen once errores de

*concordancia* y once errores del tipo *otro*. Por debajo de estos, hay diez errores de *formación de las palabras*. A continuación, se observan ocho errores de cada una de estas categorías: *estilo inconsistente* y *tiempo/modo/aspecto*. Se han hallado seis errores de cada una de las categorías que se enumeran a continuación: *registro*, *truncado o desbordamiento* y *variación lingüística y jerga*. Cinco errores recaen en la categoría *gramática*. Se han detectado cuatro errores de cada una de estas categorías: *cohesión*, *fuerza*, *espacio en blanco*, *estilo no idiomático* y *otro*. Tres errores pertenecen a la categoría *omisión* y otros tres errores pertenecen a *terminología*. En *falso amigo* e *infratraducción* encontramos dos errores en cada una. Finalmente, observamos un único caso de las estas categorías: *formato de la fecha y número*.



**Gráfico 13.** Errores de traducción en videojuegos *indie*.

Al igual que hemos hecho con los videojuegos no *indie*, a continuación, presentamos cómo se distribuyen los errores detectados en los videojuegos *indie* en las nueve categorías principales que conforman la tipología del modelo MQM.



**Gráfico 14.** Errores de traducción en videojuegos *indie* (categorías principales).

Anteriormente, habíamos visto que en los videojuegos no *indie* la mayoría de los errores se adscribían a *fluidez*. En el caso de los videojuegos *indie* sucede exactamente lo mismo, dado que esta es la categoría mayoritaria con un 49 % de los casos, seguida muy de cerca por *precisión*, con un 45,7 % de los errores hallados. No obstante, es cierto que ambas categorías tienen un porcentaje de incidencia muy similar y no existe una gran brecha entre ellas como sucedía con los videojuegos no *indie*. En este caso, podemos decir que los errores hallados en los videojuegos *indie* se deben tanto a una deficiente actividad traslativa como a un desconocimiento de la lengua meta.

#### 4.2.3. Comparativa de los resultados entre videojuegos no *indie* e *indie*

En este punto realizamos un análisis comparativo de los errores de traducción detectados en videojuegos no *indie* frente a aquellos errores detectados en videojuegos *indie*. Los datos de la siguiente tabla se encuentran ordenados a partir de la columna *casos* de *videojuegos indie*, dado que en este tipo de videojuegos se ha detectado un mayor número de errores de traducción. Los porcentajes describen la proporción que ha tenido un error determinado entre los dos tipos de videojuegos.

Errores detectados	Videojuegos no <i>indie</i>		Videojuegos <i>indie</i>	
	Porcentaje	Casos	Porcentaje	Casos
Sin traducir	1,2 %	4	98,8 %	332
Codificación de caracteres	0,0 %	0	100,0 %	189
Puntuación	21,8 %	24	78,2 %	86
Demasiado literal	6,7 %	5	93,3 %	70
Uso de las mayúsculas	1,6 %	1	98,4 %	62
Diacríticos	3,1 %	1	96,9 %	31
Ortografía	6,5 %	2	93,5 %	29
Traducción errónea	8,0 %	2	92,0 %	23
Categorías funcionales	31,5 %	6	68,4 %	13
Estilo extraño	0,0 %	0	100,0 %	13
Concordancia	8,3 %	1	91,7 %	11
Otro	8,3 %	1	91,7 %	11
Formación de las palabras	0,0 %	0	100,0 %	10
Estilo inconsistente	38,5 %	5	61,5 %	8
Tiempo, modo o aspecto	11,1 %	1	88,9 %	8
Registro	0,0 %	0	100,0 %	6
Truncado o desbordamiento	0,0 %	0	100,0 %	6
Variación lingüística y jerga	0,0 %	0	100,0 %	6
Gramática	0,0 %	0	100,0 %	5
Cohesión	0,0 %	0	100,0 %	4
Espacios en blanco	0,0 %	0	100,0 %	4
Fuente	0,0 %	0	100,0 %	4
Estilo no idiomático	0,0 %	0	100,0 %	4
Omisión	50,0 %	3	50,0 %	3
Terminología	0,0 %	0	100,0 %	3
Falso amigo	0,0 %	0	100,0 %	2
Infratraducción	33,3 %	1	66,7 %	2
Formato de la fecha	0,0 %	0	100,0 %	1
Número	0,0 %	0	100,0 %	1
Duplicación	100,0 %	1	0,0 %	0
Etiquetas	100,0 %	1	0,0 %	0
Imágenes y texto	100,0 %	1	0,0 %	0
Orden de las palabras	100,0 %	1	0,0 %	0
<b>TOTAL</b>	<b>6,1 %</b>	<b>61</b>	<b>93,9 %</b>	<b>947</b>

Tabla 50. Errores detectados en videojuegos no *indie* frente a videojuegos *indie*.

La exposición de la información extraída del análisis del corpus en una tabla como la anterior nos permite llevar a cabo una lectura de los datos distinta a la que hemos realizado previamente. A continuación, exponemos una serie de interpretaciones y comentarios que se pueden derivar del análisis de esta tabla.

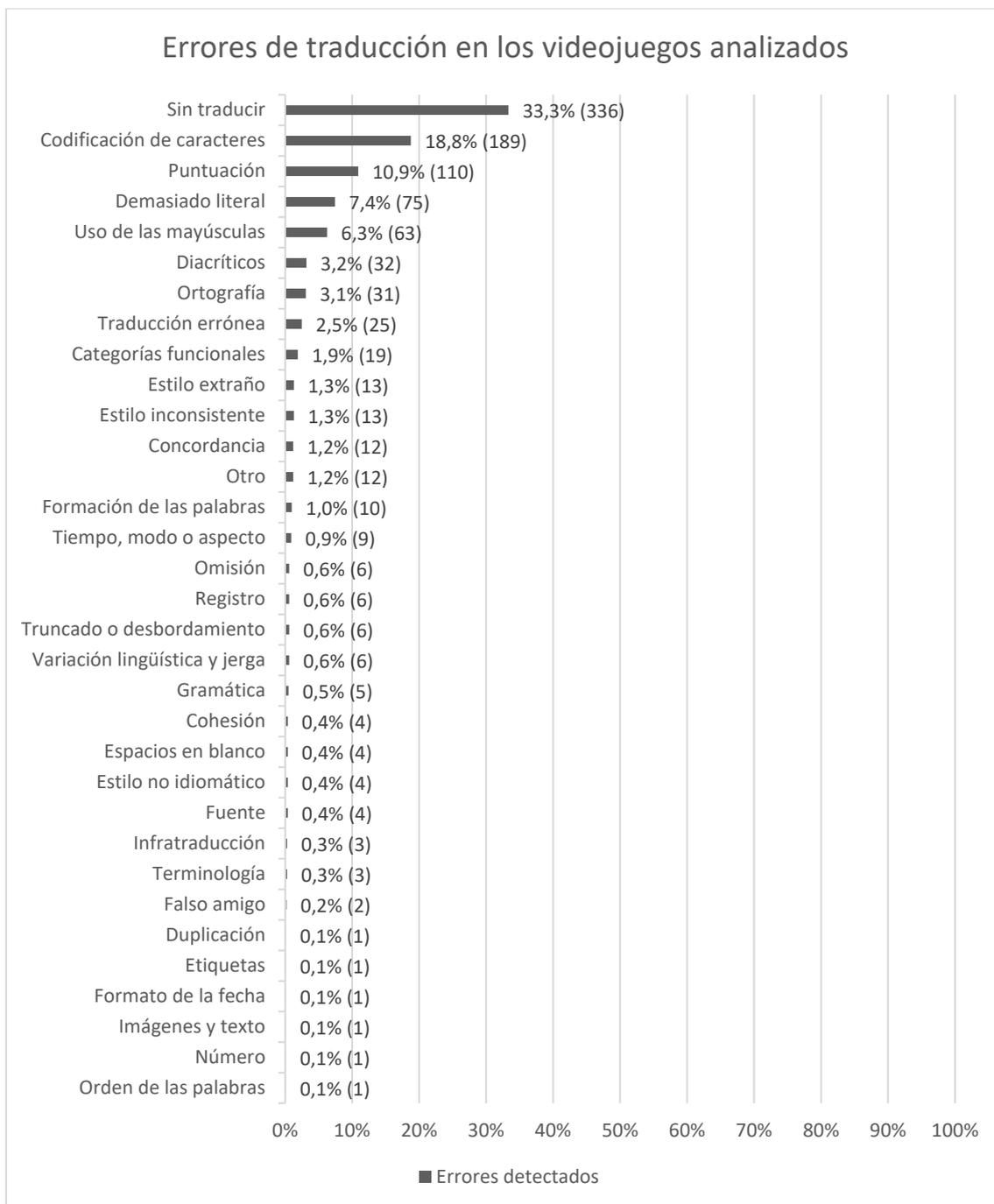
Lo primero que nos llama la atención es que, como se acaba de avanzar, se han detectado muchos más errores de traducción en los videojuegos *indie*, con un total de 947 casos, que en los videojuegos *no indie*, con tan solo 61 casos. Esto se traduce en que más de un 93 % de los errores de traducción detectados han tenido lugar en un videojuego *indie*.

En segundo lugar, también consideramos destacable que todas las categorías de errores, a excepción de cuatro de un único caso (*orden de las palabras, imágenes y texto, duplicación y etiquetas*) cuentan con mayor representación en los videojuegos *indie* que en los videojuegos *no indie*; es decir, ninguna categoría, excepto las cuatro mencionadas, ha tenido más casos en un videojuego *no indie* que en un videojuego *indie*. Por otro lado, únicamente ha habido una categoría en la que se ha hallado el mismo número de casos en videojuegos *no indie* e *indie*, y se trata de *omisión*, en la que se han detectado tres casos en cada tipo de videojuego.

Finalmente, la categoría con mayor representación en los videojuegos *no indie* e *indie* no coincide. En los primeros, se trata de *puntuación*, con veinticuatro casos, mientras que en los segundos observamos que el primer puesto lo ocupa *sin traducir*, con 332 casos. Además, también es reseñable que la diferencia cuantitativa entre ambas categorías es ciertamente elevada.

#### 4.2.4. Resultado total de errores de traducción

En total se han detectado **1 008** errores de traducción en los diez videojuegos que componen la muestra del catálogo a partir de la cual se ha extraído el corpus. En el siguiente gráfico mostramos la distribución cuantitativa de los mismos.



**Gráfico 15.** Errores de traducción que conforman el corpus.

En este gráfico podemos observar que el orden en el que se distribuyen los tipos de errores, de mayor a menor presencia, no difiere mucho del **Gráfico 14**, en el que mostrábamos los videojuegos *indie* exclusivamente. No obstante, al sumar a estos los errores producidos en videojuegos no *indie* se producen algunos cambios reflejados en este nuevo gráfico. En primer lugar, la tipología *estilo inconsistente* gana una posición y se sitúa por encima de la categoría *concordancia*. Lo mismo sucede con los errores de

*omisión*, que escalan ocho puestos hasta ubicarse por delante de *gramática*. Los errores que no han podido ser clasificados bajo ninguna otra categoría y que han quedado catalogados como *otro* también suben de puesto en este gráfico. Finalmente, infratraducción también aumenta una posición. Dado que, como hemos visto anteriormente, más de un 93 % de los errores de traducción han sido detectados en videojuegos *indie*, parece normal que no se observen muchos más cambios al poner en común los resultados del análisis de errores en videojuegos no *indie* e *indie*.

A continuación, en el siguiente gráfico, mostramos los resultados del corpus de errores de traducción desglosados únicamente en las nueve categorías principales que componen el modelo del MQM.



**Gráfico 16.** Errores de traducción que conforman el corpus (categorías principales).

Analizando los datos tal y como los presentamos en este gráfico, observamos que las categorías de *fluidez* y *precisión* prácticamente cuentan con la misma representación y son las que recogen un mayor número de errores de traducción. Recordamos que los errores de *fluidez* son aquellos errores estrictamente lingüísticos, mientras que los errores de *precisión* son aquellos relacionados con la relación que guarda el texto de origen con el texto meta; es decir, son errores propios de la actividad traslativa de la traducción. Es interesante, pues, observar cómo se produce casi un empate entre ambas categorías, lo

cual nos conduce a pensar que no solo la actividad traslativa produce errores de traducción, sino que el conocimiento y uso de la lengua a la que se traduce tiene un impacto similar o, en este caso, mayor, en la producción de dichos errores. No obstante, también hemos de tener en cuenta que la categoría *precisión* se encuentra casi monopolizada por un tipo de error, *sin traducir*, dado que en los videojuegos *indie* se han detectado hasta 332 elementos que no habían sido traducidos. Si obviamos los datos de la categoría *sin traducir*, entonces la categoría principal *fluidez* destacaría todavía mucho más sobre *precisión*.

#### 4.2.5. Análisis tipológico del corpus de errores de traducción

En este punto nos centraremos en comentar la presencia de unas categorías frente a otras, sin tener en cuenta su impacto cuantitativo en el corpus. Se trata de un análisis que complementa al enfoque que acabamos de llevar a cabo en el punto anterior. Las preguntas que nos formulamos aquí son principalmente tres: ¿qué categorías de errores de traducción están vinculadas a los videojuegos no *indie*?, ¿qué categorías están vinculadas a los videojuegos *indie*? y ¿qué categorías están presentes y cuáles están ausentes al comparar los datos de ambos tipos de videojuego?

##### 4.2.5.1. Tipos de errores de traducción presentes en videojuegos no *indie*

En cuanto a tipos de errores, en los videojuegos no *indie* encontramos un máximo de dieciocho categorías distintas. En la tabla que presentamos a continuación, se pueden observar los tipos de errores que se han detectado en los cinco videojuegos no *indie* pertenecientes a la muestra del catálogo que hemos analizado.

Tipos de errores de traducción detectados en videojuegos no <i>indie</i>		
Categorías funcionales	Concordancia	Demasiado literal
Diacríticos	Duplicación	Estilo inconsistente
Etiquetas	Imágenes y texto	Infratraducción
Omisión	Orden de las palabras	Ortografía
Otro	Puntuación	Sin traducir
Tiempo, modo, o aspecto	Traducción errónea	Uso de las mayúsculas

**Tabla 51.** Tipos de errores detectados en videojuegos no *indie*.

La distribución de estos tipos de errores en las nueve categorías principales a las que pertenecen quedaría de la siguiente manera: diez de estos tipos de errores pertenecen a la categoría de *fluidez*, cinco de ellos se encuentran en la categoría de *precisión*, un tipo de error pertenece a *diseño* y finalmente, un último tipo de error se ubica dentro de *otro*. Es decir, en cuanto a categorías se refiere, la principal que más subtipos de errores aglutina en los errores detectados en los videojuegos no *indie* es la de *fluidez*, seguida por *precisión* con la mitad de tipos de errores hallados. Coincide, por tanto, con los datos cuantitativos que mostrábamos anteriormente respecto a los videojuegos no *indie*, dado que *fluidez* era la categoría principal con más casos de errores detectados en este tipo de videojuegos.

#### 4.2.5.2. Tipos de errores de traducción presentes en videojuegos *indie*

En los videojuegos *indie* se han detectado errores pertenecientes a un total de veintinueve categorías diferentes. En la siguiente tabla podemos constatar los distintos tipos de errores de traducción que han sido detectados en el análisis de los cinco videojuegos *indie* que componen la muestra del catálogo.

Tipos de errores de traducción detectados en videojuegos <i>indie</i>				
Categorías funcionales	Codificación de caracteres	Cohesión	Concordancia	Demasiado literal
Diacríticos	Espacios en blanco	Estilo extraño	Estilo inconsistente	Estilo no idiomático
Falso amigo	Formación de las palabras	Formato de la fecha	Fuente	Gramática
Infratraducción	Número	Omisión	Ortografía	Otro
Puntuación	Registro	Sin traducir	Terminología	Tiempo, modo o aspecto
Traducción errónea	Truncado o desbordamiento	Uso de las mayúsculas	Variación lingüística y jerga	

**Tabla 52.** Tipos de errores detectados en videojuegos *indie*.

En los videojuegos *indie*, estos tipos de errores se distribuyen de la siguiente forma en las nueve categorías principales: doce de estos tipos de errores corresponden a *fluidez*, ocho categorías de errores se ubican dentro de *precisión*, cinco tipos de errores pertenecen a *diseño* y, finalmente, un tipo de error corresponde a *terminología*, otro a *convención local* y un último a *otro*. En términos tipológicos, podemos afirmar que la categoría principal denominada *fluidez* es la más numerosa, seguida de *precisión*. Si enfrentamos estos datos a los cuantitativos expuestos anteriormente, observamos que también era *fluidez* la categoría con más casos de errores y, por tanto, coincide con el resultado de este análisis de categorías.

#### 4.2.5.3. Comparativa de tipos de errores en videojuegos no *indie* e *indie*

En este punto compararemos los tipos de errores que se han detectado en los videojuegos no *indie* e *indie*. Para ello, veremos qué clases de errores son propios de cada tipo de videojuego y qué tipos de errores se dan en ambos. En la siguiente tabla, ofrecemos una visión comparada del análisis tipológico llevado a cabo sobre el corpus de errores de traducción recopilado.

Comparativa de tipos de errores de traducción detectados					
Tipo de error	Detectado en		Tipo de error	Detectado en	
	No indie	Indie		No indie	Indie
Categorías funcionales	✓	✓	Codificación de caracteres	✗	✓
Cohesión	✗	✓	Concordancia	✓	✓
Demasiado literal	✓	✓	Diacríticos	✓	✓
Duplicación	✓	✗	Espacios en blanco	✗	✓
Estilo extraño	✗	✓	Estilo inconsistente	✓	✓
Estilo no idiomático	✗	✓	Etiquetas	✓	✗
Falso amigo	✗	✓	Formación de las palabras	✗	✓
Formato de la fecha	✗	✓	Fuente	✗	✓
Gramática	✗	✓	Imágenes y texto	✓	✗
Infratraducción	✓	✓	Número	✗	✓
Omisión	✓	✓	Orden de las palabras	✓	✗
Ortografía	✓	✓	Otro	✓	✓
Puntuación	✓	✓	Registro	✗	✓
Sin traducir	✓	✓	Terminología	✗	✓
Tiempo, modo o aspecto	✓	✓	Traducción errónea	✓	✓
Truncado o desbordamiento	✗	✓	Uso de las mayúsculas	✓	✓
Variación lingüística y jerga	✗	✓			

Tabla 53. Comparativa de tipos de errores detectados.

Anteriormente, hemos visto que en los videojuegos no *indie* se han detectado dieciocho tipos distintos de errores, mientras que en los *indie* la cifra ha sido de veintinueve. Al poner las categorías de cada tipo de videojuego en común, observamos que hay catorce categorías que aparecen en ambos tipos de videojuegos; se trata de: *sin traducir*, *diacríticos*, *concordancia*, *demasiado literal*, *otro*, *categorías funcionales*, *ortografía*, *estilo inconsistente*, *uso de las mayúsculas*, *infratraducción*, *puntuación*, *traducción errónea*, *omisión y tiempo*, *modo o aspecto*. Al descartar estos errores, se puede apreciar que un total de cuatro categorías solo se han dado en los videojuegos no *indie*: *orden de las palabras*, *imágenes y texto*, *duplicación y etiquetas*. Por otro lado, dieciséis tipos de errores han aparecido de forma exclusiva en los videojuegos *indie*: *gramática*, *estilo no idiomático*, *formación de las palabras*, *truncado o desbordamiento*, *falso amigo*, *codificación de caracteres*, *cohesión*, *terminología*, *formato de la fecha*, *variación lingüística y jerga*, *fuentes*, *estilo extraño*, *registro*, *espacios en blanco* y *número*.

### **4.3. Recapitulación**

En el capítulo que aquí cerramos hemos plasmado los resultados del análisis llevado a cabo en nuestra investigación sobre un corpus de errores de traducción detectados en diez videojuegos. Este análisis ha sido tanto cuantitativo como cualitativo, y además también ha contado con aspectos comparativos. En el apartado **4.2.**, dedicado a los resultados del análisis cuantitativo y cualitativo, hemos ofrecido los datos relativos a la incidencia de cada tipo de error en los videojuegos no *indie* e *indie* por separado (puntos 4.2.1. y 4.2.2.). En el apartado 4.2.3. hemos comparado los resultados cuantitativos del análisis de los errores de traducción detectados en los videojuegos no *indie* e *indie*. De este modo, hemos visto cómo en los videojuegos *indie* se han producido más errores de traducción que en los videojuegos no *indie*. En el punto 4.2.4. se han puesto en común los datos cuantitativos de los errores de traducción hallados en los diez videojuegos analizados. En el apartado 4.2.5. hemos expuesto los resultados del análisis de las distintas clases de errores detectados en el corpus de errores de traducción. En primer lugar, hemos visto los tipos de errores presentes en los videojuegos no *indie* (punto 4.2.5.1.), para, a continuación, hacer lo mismo con los videojuegos *indie* (punto 4.2.5.2.). Finalmente, en el punto 4.2.5.3, hemos comparado los resultados extraídos de los dos tipos de videojuegos y hemos observado que determinadas categorías de errores de traducción solo se han dado en un

tipo de videojuego u otro, mientras que ha habido otras que se han dado en ambos tipos de videojuego.



## CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES

### 5.1. Preámbulo

En este último capítulo de nuestro estudio, ofrecemos las conclusiones derivadas del análisis de los resultados de la investigación que hemos llevado a cabo. Para ello, en primer lugar, comprobaremos si los objetivos que hemos establecido se han cumplido. A continuación, volveremos sobre las hipótesis que hemos planteado para verificar si se han visto validadas o, por el contrario, refutadas. Acto seguido, ofreceremos una reflexión donde se detallarán las limitaciones del estudio que hemos realizado. Finalmente, expondremos un conjunto de propuestas para realizar nuevas investigaciones que puedan contribuir a resolver problemas derivados de nuestro estudio, así como ofrecer respuestas a preguntas que han quedado sin resolver o para las que se necesitan más datos.

### 5.2. Cumplimiento de los objetivos establecidos

En este punto, comprobaremos si los objetivos específicos y el objetivo principal establecidos en el capítulo de metodología de nuestro estudio se han cumplido.

#### *5.2.1. Objetivos específicos de la fase analítica*

En el punto **3.2.**, hemos establecido un total de seis objetivos específicos para la fase analítica que recuperamos a continuación para comprobar si sus metas han sido satisfechas. Además, señalaremos exactamente en qué puntos de nuestro estudio se han ejecutado los pasos que permiten dar por cumplidos cada uno de los siguientes objetivos específicos:

- Recopilar un catálogo de videojuegos traducidos del inglés al español de España atendiendo a una serie de criterios determinados que permitan extraer posteriormente datos representativos.

En el punto 3.5.1.3. describimos la composición del catálogo de videojuegos recopilado atendiendo a los criterios descritos previamente en la metodología y, posteriormente, en el apartado 3.5.2. hemos expuesto la muestra extraída de dicho

catálogo, sobre la cual se ha ejecutado la detección de errores de traducción que conforman el corpus que ha sido analizado.

- Compilar un corpus de errores de traducción detectados en los videojuegos que componen nuestro catálogo.

Hemos compilado un corpus de errores de traducción presentes en los videojuegos que componen la muestra del catálogo. Este corpus se encuentra recopilado en diez hojas de cálculo Excel almacenadas en un anexo externo alojado en un DVD adjunto a este documento. Para recopilar el corpus hemos seguido los pasos y la metodología descrita en el punto 3.5.3., donde se ha detallado todo el proceso.

- Desarrollar, poner a prueba y perfeccionar una herramienta que permita describir y clasificar los errores de traducción encontrados en un videojuego.

Tal y como hemos visto en el punto 3.7., hemos diseñado y programado una aplicación para Windows denominada *ScreenQ* que nos ha permitido realizar una descripción y clasificación de los errores de traducción detectados en cada uno de los diez videojuegos que componen la muestra del catálogo que ha sido analizada. En <https://github.com/Artuvazro/ScreenQ/commits/master><sup>67</sup> se puede consultar la página de *commits* donde se aprecian con detalle y de forma cronológica todos los cambios y mejoras que ha sufrido el programa.

- Obtener información cuantitativa relevante sobre los tipos de errores de traducción más comunes en cada videojuego.

Este objetivo se ha visto cumplido en el punto 4.2. de nuestro estudio. En este apartado, hemos ofrecido datos cuantitativos sobre los errores de traducción que

---

67



Código QR  
para acceder  
al enlace.

conforman el corpus. Para ello, hemos visto, de forma detallada, la frecuencia exacta de cada tipo de error en cada uno de los diez videojuegos analizados.

- Contrastar cuantitativa y cualitativamente la presencia de errores de traducción en videojuegos no *indie* e *indie*.

En el punto 4.2.3. y en el 4.2.5.3. hemos realizado comparaciones cuantitativas y cualitativas de los distintos tipos de errores de traducción encontrados en los videojuegos no *indie* e *indie* que componen la muestra del catálogo analizado.

- Comprobar la veracidad de las hipótesis formuladas en el siguiente punto de nuestra investigación.

A través del análisis del corpus llevado a cabo en el capítulo 4, se extrae toda la información necesaria para dar respuesta a las hipótesis planteadas en este estudio. En el punto 5.3. comprobaremos si estas hipótesis han sido validadas o refutadas.

#### 5.2.2. *Objetivos específicos de la investigación*

Al igual que acabamos de hacer con los objetivos específicos de la fase analítica, ahora nos ocuparemos de comprobar si los objetivos específicos de nuestra investigación, que hemos planteado en la INTRODUCCIÓN de este trabajo, se han cumplido. En total, eran cinco los objetivos específicos marcados:

- Llevar a cabo una revisión teórica y crítica del término *localización de videojuegos*.

Este objetivo se ha cumplido en el punto 1.2., cuando hemos realizado un recorrido por las distintas definiciones de *localización* y *videojuego* para, posteriormente, analizar el término *localización de videojuegos*.

- Conocer y describir el funcionamiento de la industria de la localización de videojuegos.

Los puntos **1.3.**, **1.4.**, **1.5.**, **1.6.**, **1.7.** y **1.8.** nos han permitido cumplir este objetivo. En primer lugar, hemos realizado un repaso histórico a la localización de videojuegos para ver cómo se originó y cómo ha ido evolucionado. Acto seguido, hemos descrito el funcionamiento actual de la industria de la localización de videojuegos y hemos repasado los elementos de un videojuego que se someten a un proceso de traducción. Tras esto, hemos visto cómo el *localization-friendly development* recoge una serie de indicaciones y buenas prácticas de desarrollo para facilitar la posterior traducción de los videojuegos. Posteriormente, hemos analizado algunos de los problemas con los que esta industria tiene que lidiar para traducir los videojuegos. Finalmente, hemos detallado un modelo de proceso ideal para llevar a cabo la traducción de un videojuego.

- Llevar a cabo una revisión teórica y crítica del término *error de traducción*.

En el punto **2.2.** hemos visto las distintas definiciones del término *error de traducción* que han sido vertidas por diversos autores adscritos a distintos paradigmas traductológicos. Además, en el punto **2.3.** nos hemos ocupado de ver dicho término en contexto y de asociarlo a nociones como *calidad* o *autoridad*.

- Conocer y describir el máximo número posible de tipologías de errores de traducción que han sido planteadas hasta la fecha.

En el apartado **2.4.** hemos recopilado y estudiado todas las tipologías de errores que nos ha sido posible localizar. Hemos analizado tanto aquellas tipologías vertidas desde el ámbito académico (punto 2.4.2.1) como aquellas otras taxonomías formuladas desde un contexto industrial o empresarial (punto 2.4.2.2.).

- Poner en práctica una metodología investigadora que nos permita llevar a cabo el estudio propuesto en el objetivo general.

A lo largo del Capítulo 3 hemos desarrollado la metodología empleada que nos permite cumplir con el objetivo general y cuyos resultados quedan expuestos en el Capítulo 4.

### 5.2.3. *Objetivo general de la investigación*

Una vez hemos constatado el cumplimiento de los objetivos específicos, procedemos a hacer lo propio con el objetivo general de nuestra investigación, que recordamos a continuación:

- Diseñar y llevar a cabo un estudio descriptivo, empírico y comparativo en el que se realice un análisis cuantitativo y cualitativo de los errores de traducción encontrados en un corpus compuesto por videojuegos que han sido traducidos del inglés al español de España.

En el punto **3.4.**, hemos justificado el paradigma de la investigación que hemos realizado. Para ello, hemos razonado los motivos por los cuales nuestro estudio es descriptivo, empírico y comparativo, y también hemos descrito el tipo de análisis, en este caso cuantitativo y cualitativo, que se llevaría a cabo. Estas características de nuestro estudio quedan demostradas si volvemos la vista atrás y observamos la composición del mismo: en primer lugar, contamos con dos partes teóricas principales (capítulos 1 y 2), que representan los dos pilares sobre los que se sostiene el análisis posterior. Dicho análisis supone la aplicación práctica de los contenidos teóricos previamente descritos. Este análisis cuantitativo y cualitativo, que nos permite describir una realidad empírica a través de la observación de un fenómeno, se recoge en el Capítulo 4, donde se detallan los resultados del análisis del corpus de errores de traducción. Recordamos que dicho corpus de errores de traducción se ha extraído a partir de una muestra de un catálogo de videojuegos traducidos de inglés a español. Habida cuenta de todo esto, podemos considerar que hemos cumplido con el objetivo general que nos habíamos marcado para esta investigación.

## **5.3. Resultado de las hipótesis planteadas**

En el presente punto, ponemos a prueba las cinco hipótesis planteadas en el apartado **3.3.** de este mismo estudio para comprobar si, con los datos que hemos recopilado en el Capítulo 4 a través del análisis del corpus, las hipótesis formuladas se cumplen o no.

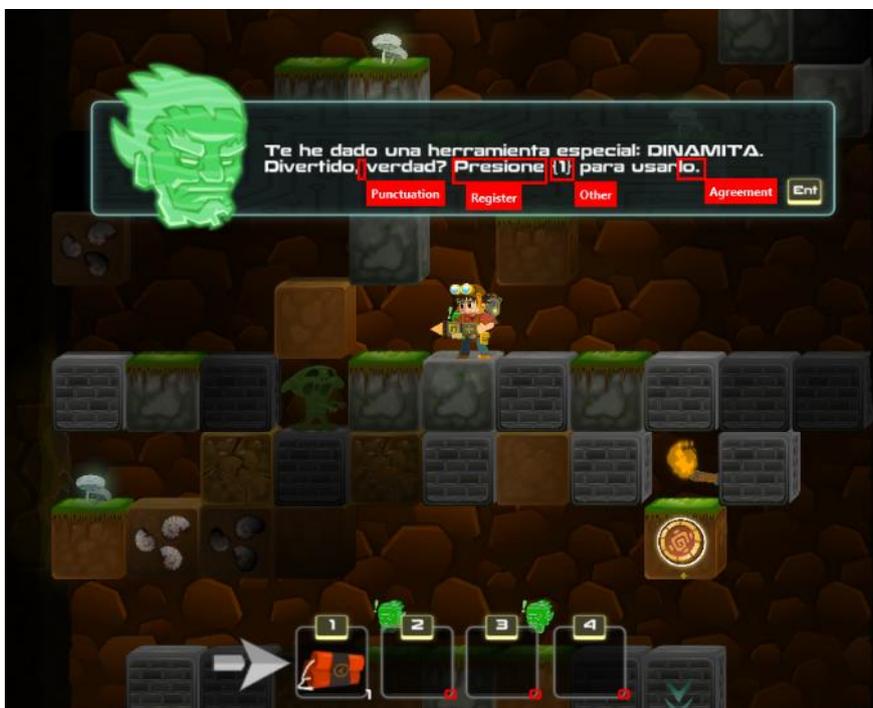
### 5.3.1. *Hipótesis 1 – Categorías adicionales en la tipología empleada*

La primera hipótesis planteada rezaba lo siguiente:

1. Será necesario establecer categorías adicionales en la tipología de errores de traducción empleada, para recoger la especificidad de algunos errores de traducción que se hallarán en el análisis del corpus de videojuegos que recopilaremos.

Para verificar esta hipótesis debemos acudir a la categoría denominada *otro* en la tipología de errores del MQM. Dentro de dicha categoría se han registrado aquellos errores que no han podido ser clasificados en ninguna de las otras categorías restantes. Si observamos los resultados del análisis, apreciamos que ha habido un total de doce errores que no han podido ser clasificados dentro de una categoría propia y han acabado dentro de la categoría *otro*. A continuación, exponemos estos doce casos en detalle.

El primer caso de la categoría *otro* lo encontramos en el videojuego *indie* *Secrets of Deep Earth Shrine*. Como se puede observar en la siguiente captura, el error catalogado como *otro* corresponde al segmento «Presione {1} para usarlo». Este número que aparece entre llaves es una variable que se muestra de forma literal en la cadena de texto, en lugar de imprimir en pantalla el valor que contiene.



**Imagen 9.** Primer error *otro* en español en *Secrets of Deep Earth Shrine* (Chronicle Games, 2016).

En la siguiente captura de pantalla podemos observar cómo en la versión de origen el número que indica la tecla para utilizar la dinamita está coloreado y no aparece entre llaves, dado que se muestra el contenido de la variable y no su nombre, como sucedía en la traducción española.



**Imagen 10.** Primer error *otro* en inglés en *Secrets of Deep Earth Shrine* (Chronicle Games, 2016).

El segundo caso de error clasificado como *otro* corresponde al mismo videojuego. En esta ocasión, observamos que dos cadenas de texto independientes se han fusionado en una sola y, por tanto, una de ellas se muestra cuando no debería. Podríamos considerar este error como uno del tipo *adición*; sin embargo, en este caso las cadenas de texto siguen existiendo de forma independiente en el archivo que las almacena y si se han fusionado no es, como alega la definición de *adición* de la tipología, porque se haya pegado el contenido de un segmento traducido en otro, sino porque la delimitación de los segmentos ha fallado y el código del videojuego interpreta ambos segmentos como uno solo.



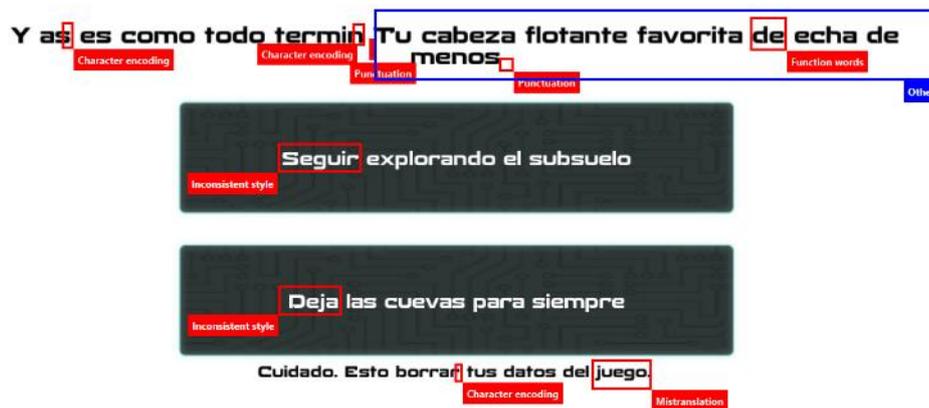
**Imagen 11.** Segundo error *otro* en español en *Secrets of Deep Earth Shrine* (Chronicle Games, 2016).

Si observamos la versión en inglés del videojuego, podemos apreciar cómo el segmento que hemos clasificado como error del tipo *otro* no aparece aquí:



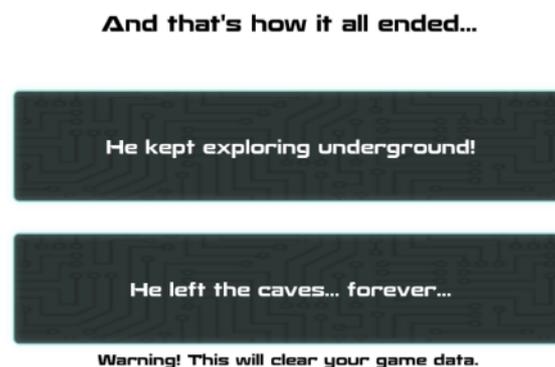
**Imagen 12.** Segundo error *otro* en inglés en *Secrets of Deep Earth Shrine* (Chronicle Games, 2016).

El tercer caso de error clasificado como *otro* corresponde no solo al mismo videojuego, sino que además se trata del mismo tipo de error que acabamos de comentar. Una vez más, dos cadenas de texto, en principio independientes, se han fusionado en una sola, provocando que una de ellas se muestre cuando no corresponde.



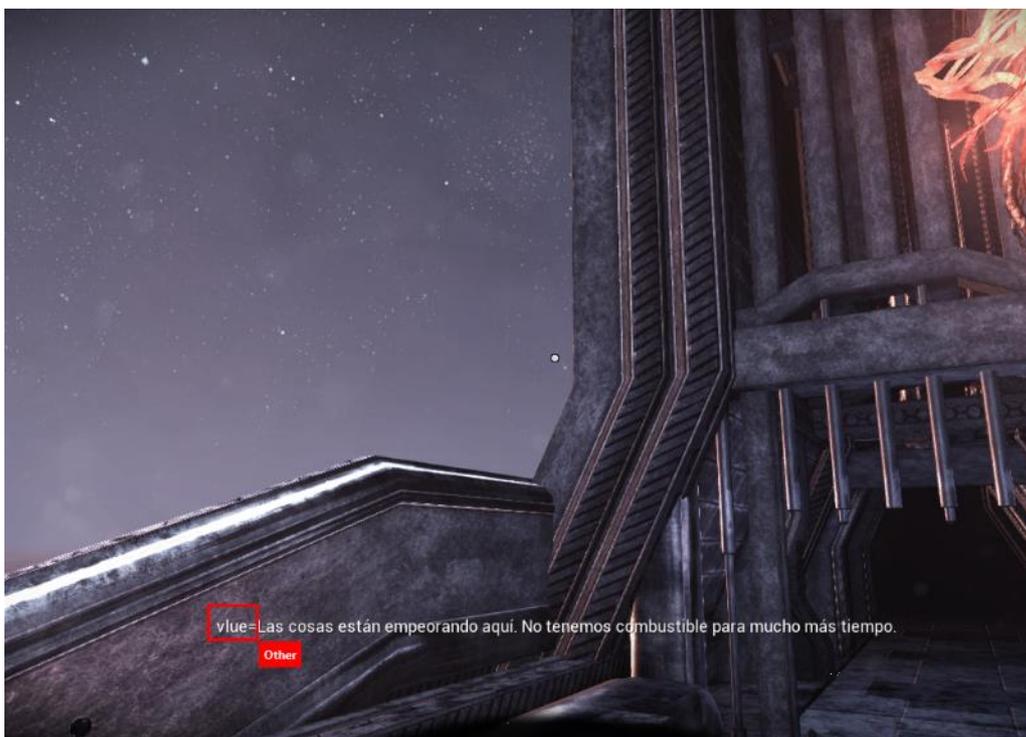
**Imagen 13.** Tercer error *otro* en español en *Secrets of Deep Earth Shrine* (Chronicle Games, 2016).

Si comparamos el contenido de la captura anterior con el de la que mostramos a continuación, podemos observar perfectamente que en la traducción española ha aparecido una cadena de texto que no debería estar ahí.



**Imagen 14.** Tercer error *otro* en inglés en *Secrets of Deep Earth Shrine* (Chronicle Games, 2016).

El cuarto caso de error de traducción clasificado como *otro* se encuentra en el videojuego *indie* *The Solus Project*. Esta vez, el error consiste en que la cadena de texto no está bien delimitada y el código del videojuego ha interpretado como texto de forma literal parte de la definición de dicha cadena. En la siguiente imagen podemos observar cómo hay un «vlu=» precediendo a la cadena de texto.



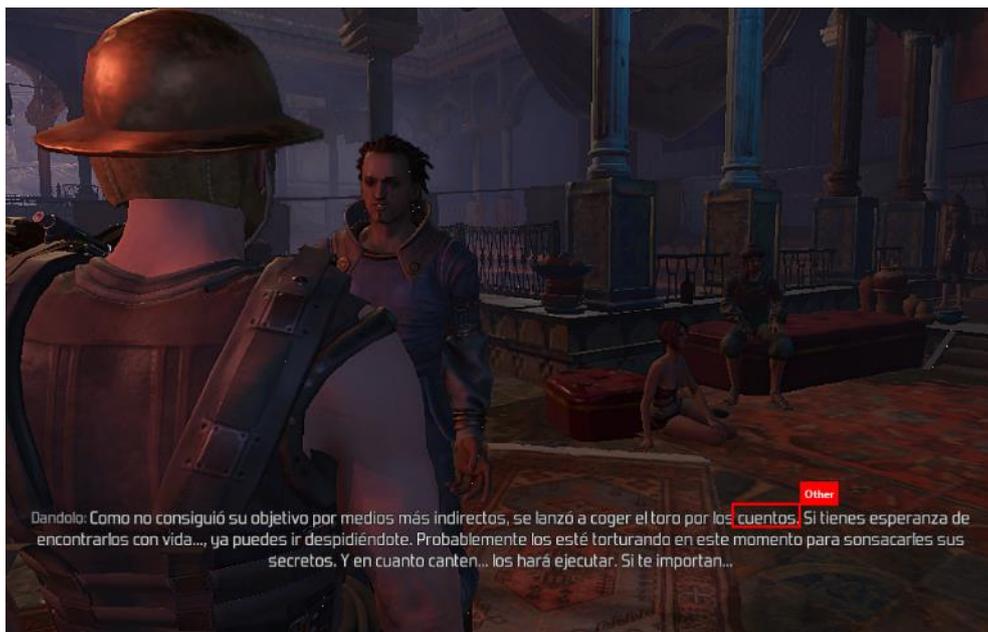
**Imagen 15.** Cuarto error *otro* en español en *The Solus Project* (Hourences y Grip Games, 2016).

Si observamos la misma captura de pantalla en la versión de origen del videojuego, vemos cómo la cadena de texto aparece limpia, sin ningún tipo de variable delante.



**Imagen 16.** Cuarto error *otro* en inglés en *The Solus Project* (Hourences y Grip Games, 2016).

El quinto error clasificado como *otro* lo encontramos en el videojuego no *indie* *The Technomancer*. En este caso, vemos cómo se ha escrito una frase hecha de forma incorrecta: «[...] coger el toro por los **cuentos**», en lugar de «[...] coger el toro por los **cuernos**».



**Imagen 17.** Quinto error *otro* en español en *The Technomancer* (Spiders, 2016).

Finalmente, los siete errores restantes clasificados como *otro* consisten en la no traducción de un texto incrustado en una textura de un videojuego. Es decir, en estos casos el texto que no ha sido traducido no está formado por una cadena de texto, sino que se trata de una imagen que contiene texto. Estos casos se diferencian de la categoría *sin traducir* porque el texto ha de ser editado por un diseñador gráfico para traducirlo y no depende exclusivamente del traductor.

En la tipología del modelo MQM se ofrece una categoría dentro de *internacionalización* llamada *cadena incrustada en gráfico*. Según su definición, esta categoría sirve para señalar textos que están incrustados en gráficos y no pueden ser traducidos. No obstante, nos parece que el enfoque de esta categoría seguramente no es el más adecuado para estos siete casos de texto incrustado en texturas que no han sido traducidos, dado que el texto, cuando esté traducido, va a seguir incrustado, solo que en una copia de la textura correspondiente. Además, esta categoría se aplica al texto de origen y no al texto meta, según la definición de la tipología. Es decir, con esta categoría podemos señalar texturas en el texto de origen que contienen texto incrustado, pero no podemos especificar texturas cuyo texto no ha sido traducido en el texto meta. Bajo nuestro punto de vista, parece tener mucho más sentido incluir una nueva categoría dentro de *sin traducir* que explicita que se trata de texto incrustado en una textura que no se ha traducido y que debería traducirse. Creemos que es necesaria esta nueva categoría porque,

además, posiblemente no todos los textos incrustados en gráficos han de traducirse si, por ejemplo, forman parte de la ambientación.

Estos siete últimos errores clasificados como *otro*, que consideramos que son imágenes con texto sin traducir, se encuentran en los videojuegos *indie* *The Solus Project*, *Scrap Garden*, *MechaGore* y *Secrets of Deep Earth Shrine*. A continuación, mostramos estos casos en los siguientes recortes de capturas de pantalla.



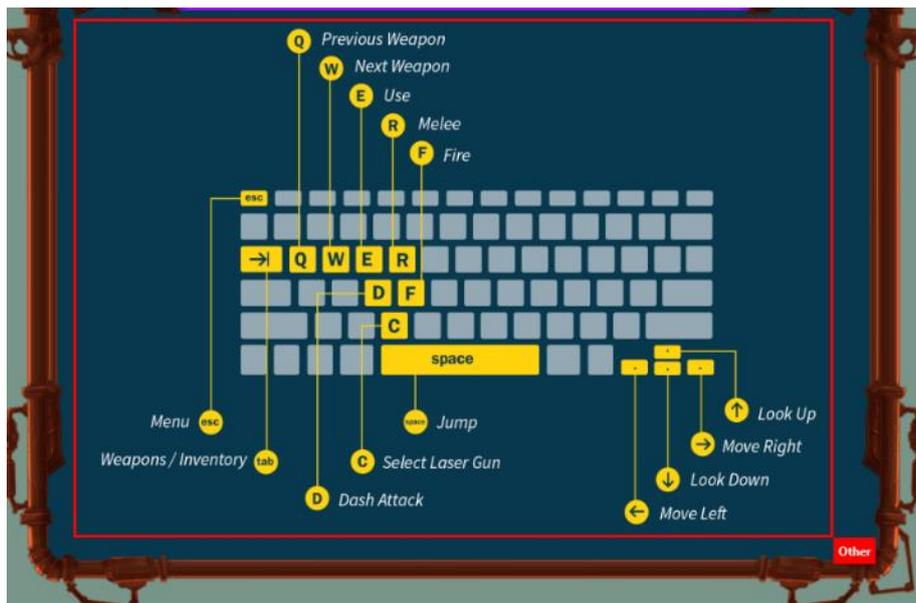
**Imagen 18.** Imagen sin traducir en *The Solus Project* (Hourences y Grip Games, 2016).



**Imagen 19.** Imagen sin traducir en *Scrap Garden* (Bachur y Davydov, 2016).



**Imagen 20.** Imagen sin traducir en *MechaGore (I)* (Imagine Ltd, 2016).



**Imagen 21.** Imagen sin traducir en *MechaGore (II)* (Imagine Ltd, 2016).



**Imagen 22.** Imagen sin traducir en *Secrets of Deep Earth Shrine (I)* (Imagine Ltd, 2016).



**Imagen 23.** Imágenes sin traducir en *Secrets of Deep Earth Shrine (II)* (Imagine Ltd, 2016).

Una vez vistos estos doce casos, creemos poder afirmar que, efectivamente, se han detectado errores para los cuales no ha habido una categoría en la tipología del modelo MQM que pudiera dar cobijo a los mismos. Por este motivo, consideraremos que la primera hipótesis queda validada, puesto que sí se han encontrado casos que no tienen espacio en ninguna categoría de la tipología empleada. No obstante, se podría pensar que la frecuencia de algunos de estos errores clasificados como *otro* quizá no justifique, de momento, la necesidad de incluir en la tipología a todos ellos.<sup>68</sup> En cualquier caso, dado que en el corpus hemos hallado un único caso de algunas de las categorías ya establecidas en la tipología empleada, consideraremos que una sola aparición justifica la creación de una categoría propia que permita definir un error concreto.

### 5.3.2. Hipótesis 2 – *Localization Friendly Development*

La segunda hipótesis de nuestra investigación dictaba lo siguiente:

2. Pese al llamado *localization-friendly development* que las empresas desarrolladoras de videojuegos están implementando para evitar la aparición de

<sup>68</sup> Estamos, sin duda, ante un debate complejo al cual no podemos dar respuesta en nuestra tesis. Establecer una cantidad de casos necesarios para determinar si un fenómeno merece categoría propia es, en nuestra opinión, una decisión arbitraria y subjetiva.

errores propios de la localización, todavía encontraremos errores provocados por la omisión de las recomendaciones establecidas por este conjunto de prácticas.

Para comprobar el resultado de esta hipótesis, debemos acudir a las categorías del modelo MQM relacionadas con aquellos errores que el *localization-friendly development* trata de evitar. Si acudimos a los resultados de nuestro corpus, observamos que, efectivamente, encontramos este tipo de categorías de errores.

En primer lugar, observamos la categoría *sin traducir*, que, además, cuenta con una incidencia elevada: 33,3 % del total de errores detectados. La mayor parte de estos errores se han dado en el videojuego *indie* The Solus Project. Si accedemos a los archivos que contienen las cadenas de texto de este videojuego, observamos que todos los segmentos que en el videojuego aparecen sin traducir realmente sí han sido traducidos, puesto que los podemos ver en esos archivos; no obstante, el videojuego no nos muestra la traducción española en todos esos casos cuando estamos jugando. Otros errores destacables de la categoría *sin traducir* se pueden apreciar en el videojuego *indie* TurnOn. En dicho videojuego, encontramos texto en francés en la traducción española, pese a que la lengua de origen del videojuego es el inglés. Esto se debe a que el *fallback text*, esto es, el texto que se muestra cuando no hay una traducción disponible para un segmento determinado, ha sido configurado, erróneamente o no, para mostrar el texto de otra traducción en lugar del texto de la lengua de origen. Además, hemos podido comprobar que este videojuego almacena sus cadenas de texto junto al código y no forman parte de ningún archivo de recursos externo, hecho que rompe con las directrices del *localization friendly development*. Por último, recordemos que se han hallado siete errores de traducción catalogados como *otro* que consistían en imágenes con texto que no habían sido traducidas. En el punto 1.5.2. hemos explicado en qué consisten estos elementos y en el punto 1.6.1. hemos visto algunas recomendaciones del llamado *localization friendly development* para trabajar con ellos.

En segundo lugar, la codificación de caracteres es otro de los temas en los que hemos visto que el *localization friendly development* deposita gran parte de su atención. En el corpus de errores analizados, hemos podido observar cómo han surgido errores clasificados como *codificación de caracteres* o como *fuentes*. Los primeros, además, representan un porcentaje elevado del total de errores de traducción detectados, ocupando el segundo puesto con un 18,7 % de los casos.

En tercer lugar, recordamos el empeño que ponen las indicaciones del *localization friendly development* en la correcta gestión de los archivos que conforman un proyecto, así como en la creación de bases de datos y memorias de traducción para, de este modo, evitar que se produzcan inconsistencias entre las traducciones de los mismos. Si nos fijamos en los errores de traducción detectados en el corpus, observamos que un 1,3 % de los errores corresponden a la categoría *estilo inconsistente* y un 0,3 % a *terminología*. Estas categorías están estrechamente ligadas a la gestión de los archivos, dado que las cuestiones de estilo y terminología dependen del correcto funcionamiento y mantenimiento de bases de datos terminológicas o memorias de traducción que impidan la aparición de este tipo de errores de traducción.

En cuarto lugar, el diseño de las interfaces de usuario representa otro de los problemas principales a los que hace frente el llamado *localization friendly development*. En este caso, la presencia de la categoría de errores denominada *truncado o desbordamiento* nos permite comprobar que se producen errores de traducción relacionados con estas interfaces de usuario. En nuestro corpus, dichos errores han tenido una presencia de un 0,6 %.

Tras haber comprobado la presencia de todas estas categorías de errores de traducción relacionadas con problemas que el *localization friendly development* trata de evitar, nos parece sensato considerar que la segunda hipótesis formulada en esta investigación se ha visto validada.

### 5.3.3. Hipótesis 3 – Más errores en videojuegos *indie*

La tercera hipótesis de nuestra investigación planteaba la siguiente afirmación:

3. La presencia de errores de traducción será mayor en aquellos videojuegos desarrollados por las denominadas compañías *indie*. Tanto a nivel cuantitativo como cualitativo, encontraremos más cantidad y variedad de errores en este tipo de videojuegos.

A nivel cuantitativo, se han detectado 61 errores de traducción en los cinco videojuegos *no indie* analizados y 947 errores de traducción en los cinco videojuegos *indie*. Por otro lado, en el plano tipológico, los videojuegos *no indie* han arrojado dieciocho categorías de errores distintas, mientras que en los videojuegos *indie*

encontramos veintinueve categorías de errores. Con estas cifras en la mano, podríamos afirmar que la tercera hipótesis se ha cumplido, puesto que en los videojuegos *indie* se ha hallado más cantidad y variedad de errores de traducción que en los videojuegos no *indie*.

Sin embargo, para poder llevar a cabo una comparación justa, sobre todo a nivel cuantitativo, debemos contar con alguna cifra que nos permita comparar de forma equitativa el resultado que ha arrojado cada videojuego. Para ello, hemos optado por tomar como referencia el número total de palabras que compone cada videojuego en su versión traducida. Nos parece que es más lógico partir de la versión traducida que de la versión de origen dado que los errores de traducción que hemos detectado se dan en esta primera y no en la última. En la siguiente tabla mostramos los resultados agrupados en no *indie* e *indie* y ordenados a través de sus valores porcentuales de mayor a menor porcentaje de errores.

Videojuego	Cantidad de errores	Número de palabras	Porcentaje
<b>No indie</b>			
Shadwen	11	17 438	0,063 %
LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens	29	65 376	0,044 %
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	5	79 030	0,006 %
The Technomancer	8	161 181	0,005 %
Homefront®: The Revolution	8	334 447	0,002 %
<b>TOTAL</b>	<b>61</b>	<b>657 472</b>	<b>0,009 %</b>
<b>Indie</b>			
Secrets of Deep Earth Shrine	415	2 295	18,214 %
TurnOn	60	345	17,391 %
MechaGore	99	720	14,028 %
The Solus Project	369	15 842	2,329 %
Scrap Garden	4	2 687	0,149 %
<b>TOTAL</b>	<b>947</b>	<b>21 889</b>	<b>4,326 %</b>

**Tabla 54.** Errores de traducción. Porcentajes comparados.

A partir de la lectura de los datos de la tabla anterior, podemos corroborar que, efectivamente, la cantidad de errores presente en videojuegos *indie* es claramente superior a la cantidad de errores existente en videojuegos no *indie*. Si observamos las cifras totales, comprobamos que los videojuegos *indie* presentan un porcentaje superior (4,326 %) al de los videojuegos no *indie* (0,009 %). Además, a título individual, ningún videojuego no *indie* tiene un porcentaje de errores mayor al de cualquiera de los videojuegos *indie*. Habida cuenta de esto, podemos dar la tercera hipótesis como validada.

#### 5.3.4. Hipótesis 4 – Más errores con mayor nivel de localización

En nuestra cuarta hipótesis se aseveraba lo siguiente:

4. Un nivel de localización más elevado irá ligado a una mayor presencia de errores de traducción, mientras que aquellos videojuegos con niveles de localización menos elevados contarán con un número más reducido de dichos errores.

Para tratar con esta hipótesis, hemos recopilado en la siguiente tabla los cinco títulos no *indie* analizados, junto a su nivel de localización y porcentaje de errores:

Videojuego	Nivel de localización	Porcentaje
<i>Shadwen</i>	Parcial	0,063 %
<i>LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens</i>	Total	0,044 %
<i>Sherlock Holmes: The Devil's Daughter</i>	Parcial	0,006 %
<i>The Technomancer</i>	Parcial	0,005 %
<i>Homefront®: The Revolution</i>	Total	0,002 %

**Tabla 55.** Errores de traducción y niveles de localización.

Dado que únicamente los videojuegos no *indie* de nuestra muestra del catálogo cuentan con ejemplares con localización total, tendremos que centrarnos exclusivamente en estos y no podemos ofrecer una respuesta a esta hipótesis desde la perspectiva de los videojuegos *indie*. Además, al tratarse estos últimos de videojuegos realizados con menor presupuesto que los primeros, resulta más complicado dar, en una muestra aleatoria como

la nuestra, con algún título que se haya sometido a localización total o que cuente con voces en la versión de origen.

En esta tabla podemos observar que el videojuego con más errores de traducción es *Shadwen*, que cuenta con un nivel de localización parcial y un 0,063 % de errores. A este le sigue *LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens*, con un 0,044 % de errores y un nivel de localización total. En tercer lugar, y muy por debajo, se encuentra *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*, con un 0,006 % de errores y una localización parcial. Por debajo de este, *The Technomancer* tiene un 0,005 % de errores y también cuenta con una localización parcial. Por último, *Homefront®: The Revolution* tiene un 0,002 % de errores y ha sido sometido a un proceso de localización total.

Si analizamos estos resultados individualmente, podemos apreciar que el videojuego con un mayor porcentaje de errores ha recibido una localización parcial y que el videojuego con un menor porcentaje de errores ha sufrido una localización total. Además, si leemos las cifras de forma agrupada, observamos que los videojuegos con una localización parcial suman un mayor porcentaje de errores que los videojuegos con una localización total. Ante estos resultados, debemos admitir que, en principio, la hipótesis planteada arroja un resultado negativo. No obstante, consideramos que serán necesarias futuras investigaciones que cuenten con corpus de investigación mucho más amplios para poder ofrecer una respuesta más sólida y definitiva.

#### 5.3.5. Hipótesis 5 – Tipos de errores en función del tipo de videojuego

Finalmente, la última hipótesis de nuestra investigación consistía en la siguiente afirmación:

5. Algunos tipos de errores de traducción solo se darán en videojuegos no *indie*, mientras que otros solo se podrán encontrar en videojuegos *indie*. Es decir, habrá clases de errores que solo se hallarán en un tipo de videojuego u otro y no en ambos.

A raíz de lo expuesto en el punto 4.2.5.3., podemos considerar que esta hipótesis ha arrojado un resultado positivo. Recordamos que, en el apartado donde comentábamos los resultados del análisis por categorías del corpus, hemos visto que los videojuegos no *indie* contaban con la exclusividad de las siguientes categorías de errores: *orden de las*

*palabras, imágenes y texto, duplicación y etiquetas*. Por otro lado, únicamente en los videojuegos *indie* se habían detectado las categorías *gramática, estilo no idiomático, formación de las palabras, truncado o desbordamiento, falso amigo, codificación de caracteres, cohesión, terminología, formato de la fecha, variación lingüística y jerga, fuente, estilo extraño, registro, espacios en blanco y número*. Esto implica que, efectivamente, sí que hay categorías que han hecho aparición en un tipo de videojuego, pero no en el otro. Por este motivo, podemos afirmar que la hipótesis planteada arroja un resultado positivo en lo que al corpus aquí analizado se refiere.

#### **5.4. Limitaciones de este estudio**

Una vez hemos visto los resultados que han arrojado las hipótesis, no podemos pasar por alto las limitaciones de nuestro estudio que afectan a su interpretación. Por este motivo, en este punto comentamos las limitaciones con las que nos hemos topado tras haber realizado nuestra investigación. Este apartado servirá de complemento al punto **3.6.**, donde reflexionábamos sobre las limitaciones específicas de la metodología empleada durante la fase previa al análisis llevado a cabo en nuestro estudio.

En primer lugar, nos parece relevante empezar hablando de las limitaciones propias de realizar una investigación con una tipología de errores como la del modelo MQM.

Utilizar una tipología compuesta por más de cien tipos de errores distintos conlleva una serie de problemas. Debido a su gran variedad de clases, es complicado mantener la consistencia al clasificar distintos tipos de errores. En ocasiones nos hemos topado con situaciones en las que teníamos que volver a consultar errores que ya habíamos clasificado para cerciorarnos de que estábamos siendo coherentes con la elección de la categoría adecuada para casos similares.

Por otro lado, si bien esta tipología define todos los tipos de errores, incluso llegando a aportar ejemplos para cada uno de ellos, algunas de sus categorías se ocupan de errores que son muy similares y es difícil saber en qué casos se ha de usar cada uno de ellos:

- Por ejemplo, las categorías *codificación de caracteres, incomprensible e introducción de texto corrupta* podrían utilizarse indistintamente para clasificar un segmento de texto corrupto. La definición de *codificación de*

*caracteres* que se ofrece es la siguiente: «Characters are garbled due to incorrect application of an encoding» (QT21, 2015, en línea). Por otro lado, el ejemplo que se ofrece para *incomprensible* afirma: «The following text appears in an English translation of a German automotive manual: “The brake from whe this  $\text{ਫੁਦਰੇ ਿਸ S149235}$  part numbr,,.” » (QT21, 2015, en línea). En cuanto a *introducción de texto corrupta*, se dice lo siguiente: «Text entered into a system is corrupted» (QT21, 2015, en línea). Como se puede observar, en los tres casos parece que se está aludiendo a un mismo tipo de error con matices que no parecen estar del todo bien definidos. Entonces, si nos encontramos con un segmento que presenta texto corrupto, no parece que sea fácil decidir cuál de estas tres categorías de la tipología deberíamos emplear para clasificarlo.

- Un segundo ejemplo de esto lo encontramos en las categorías *fuente* y *elección de fuente global*. Se trata de dos categorías creadas para definir problemas relacionados con la fuente del texto. La primera está pensada para problemas con la fuente en segmentos concretos y la segunda para un problema global con la fuente del programa. No obstante, no creemos que sea necesario distinguir entre ambos casos porque el resultado que arroja es el mismo: la fuente debe ser modificada porque no es la apropiada o presenta algún problema.

Dejando a un lado las limitaciones propias del uso de una tipología de errores y centrándonos en el corpus recopilado, si nos detenemos en la extensión del catálogo de videojuegos, así como de la muestra que hemos extraído de dicho catálogo, hemos de reconocer que, seguramente, esta esté lejos de ser suficiente para permitir una extrapolación de las conclusiones a las que hemos llegado en este estudio. Además, la alta heterogeneidad de los videojuegos como producto en cuanto a tipologías textuales, formatos, canal comunicativo empleado, formas de manipular el texto e interactividad con el usuario, hace que construir un catálogo representativo se convierta en una tarea de elevada complejidad. En el punto anterior, donde hemos comprobado el resultado arrojado por las hipótesis de este estudio, ya hemos constatado en buena parte estos problemas.

A partir de las limitaciones de este estudio y del resultado que ha arrojado nuestro análisis y la comprobación de las hipótesis que hemos planteado, extraemos en el siguiente punto nuestras propuestas para futuras investigaciones.

### **5.5. Propuesta para futuras investigaciones**

Con el fin de concluir nuestro estudio, nos parece oportuno plantear nuevas opciones de investigación que se deriven de la nuestra para corroborar los datos que hemos aportado y dar respuesta a preguntas que han quedado sin responder porque superaban el alcance de esta tesis o para las cuales hace falta emplear enfoques metodológicos distintos al nuestro.

En primer lugar, consideramos que es necesario realizar estudios similares a este en los que el catálogo de videojuegos sea no solo sensiblemente más amplio, sino que además se recopile con parámetros diferentes a los que nosotros hemos elegido. De este modo, se podría comprobar, por ejemplo, si con un catálogo formado por videojuegos de otro género distinto al que hemos elegido nosotros se obtienen resultados similares a los nuestros o no. También se podría llegar a crear un mapa de errores de traducción más comunes en función del género o géneros a los que se adscriba un videojuego.

Sería interesante también estudiar de forma paralela un mismo catálogo de videojuegos utilizando diferentes tipologías de errores para, de este modo, poder comparar la distinta información que ofrece cada una de ellas. De un estudio como este se podría obtener información ciertamente diversa sobre las distintas características de los errores de traducción cometidos. Por ejemplo, estamos pensando en una hipotética tipología que permitiera describir el lugar en el que se ha cometido el error, otra que permita categorizar el momento y una última que haga lo propio con el motivo. Está claro que estamos muy lejos de poder construir esta clase de tipologías, sobre todo si estas van a ocuparse del proceso de traducción, cuyo acceso ya hemos comentado que es altamente limitado, pero no debemos descartar esta idea para un futuro. No olvidemos que la información que ofrece un error de traducción depende de la herramienta que empleemos para observarlo.

En un estudio sobre la calidad de una traducción como producto, que no es nuestro caso, sería interesante emplear una tipología de errores determinada, como la que hemos empleado nosotros, junto con un modelo holístico que permitiera medir la calidad de un

producto traducido. De este modo, se podría apreciar con mayor naturalidad el papel que desempeña una tipología de errores de traducción.

Finalmente, en nuestra investigación ha quedado patente que existe una brecha en cuanto a la traducción de videojuegos no *indie* e *indie*. La diferencia en cuanto a cantidad y variedad de errores de traducción cometidos en ambos tipos de videojuegos es, como ya hemos visto, enorme. Por este motivo, vemos necesario llevar a cabo más investigaciones que profundicen en este tema. Sería interesante conocer las causas de esta brecha y averiguar si esta se debe exclusivamente a un factor económico o al simple desconocimiento de las metodologías empleadas por el sector no *indie* para traducir sus videojuegos.



## BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- AEVI. (2017). *AEVI publica el adelanto de los datos del sector del 2016: el videojuego facturó en España 1.163 millones de euros*. Recuperado el 18 de abril de 2017, de Asociación Española de Videojuegos: <http://www.aevi.org.es/aevi-publica-adelanto-los-datos-del-sector-del-2016-videojuego-facturo-espana-1-163-millones-euros/>
- Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes*. Barcelona: Ariel.
- Álvarez-Bolado Sánchez, C. (2010). La especialización del léxico en contexto: Definiciones basadas en un corpus de videojuegos. *Actas del XXVIII Congreso Internacional de la Asociación Española de Lingüística Aplicada (AESLA)*. Vigo: Universidade de Vigo - Servicio de Publicaciones. Recuperado el 17 de febrero de 2016, de <http://oa.upm.es/9394/>
- Arevalillo, J. J. (2006). La norma europea de calidad para servicios de traducción EN-15038: por fin, una realidad. *Panacea@: Revista de Medicina, Lenguaje y Traducción*, VII(23), 107-111. Recuperado el 22 de septiembre de 2016, de [http://www.medtrad.org/panacea/IndiceGeneral/n23\\_tribuna\\_Arevalillo.pdf](http://www.medtrad.org/panacea/IndiceGeneral/n23_tribuna_Arevalillo.pdf)
- ATA. (2006). *Framework for Standardized Error Marking. Explanation of Error Categories*. Recuperado el 10 de enero de 2017, de American Translators Association: [http://www.atanet.org/certification/aboutexams\\_error.php](http://www.atanet.org/certification/aboutexams_error.php)

- Baer, R. (1997). *Genesis: How the Home Video Games Industry Began*. Recuperado el 21 de julio de 2015, de [http://www.ralphbaer.com/how\\_video\\_games.htm](http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm)
- Baker, K. (2013). *The Ultimate Guide to Classic Game Consoles: An ideal Reference for Collectors!* Boston: eBookIt.
- Banea, C., Mihalcea, R., Wiebe, J., y Hassan, S. (2008). Multilingual Subjectivity Analysis Using Machine Translation. *Proceedings of the 2008 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing* (págs. 127-135). Honolulu: Association for Computational Linguistics. Recuperado el 25 de octubre de 2016, de <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1613734>
- Baños Piñero, R. (2009). La oralidad prefabricada en la traducción para el doblaje. Estudio descriptivo-contrastivo del español de dos comedias de situación: Siete vidas y Friends. Granada: Tesis doctoral inédita. Recuperado el 17 de enero de 2017, de <http://hera.ugr.es/tesisugr/18319312.pdf>
- Bensoussan, M., y Rosenhouse, J. (1990). Evaluating student translations by discourse analysis. *Babel*, 36(2), 65-84.
- Bernal, M. Á. (2006). On the Translation of Video Games. *JoSTrans*(6). Recuperado el 29 de enero de 2015, de [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)
- Bernal, M. Á. (2011). A Brief History of Game Localisation. *TRANS: Revista de Traductología*(15), 11-17. Recuperado el 27 de julio de 2015, de [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/11-17.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf)
- Bernal, M. Á. (2013). Videojuegos y traducción: de la excepción a ¿la norma? En J. Martínez Sierra, *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: Tres espectros, tres momentos* (págs. 131-144). València: PUV.

- 
- Bernal, M. Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Abingdon: Routledge.
- Bowker, L. (2001). Towards a Methodology for a Corpus-Based Approach to Translation Evaluation. *Meta: journal des traducteurs*, XLVI(2), 345-364. Recuperado el 25 de octubre de 2016, de <http://www.erudit.org/revue/meta/2001/v/n2/002135ar.html>
- Brand, J. E., y Knight, S. J. (2005). The Narrative and Ludic Nexus in Computer Games: Diverse Worlds II. *DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Recuperado el 10 de 7 de 2015, de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.57359.pdf>
- Buzelin, H. (2011). Agents of translation. En Y. Gambler, y L. van Doorslaer, *Handbook of Translation Studies* (págs. 6-12). Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Cadieux, P., y Esselink, B. (2004). GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation. *Globalization Insider*, XI(1.5), 1 - 5.
- Calidad. (2015). *En DLE (Diccionario de la lengua española)*. Recuperado el 31 de agosto de 2016, de <http://dle.rae.es/?id=6nVpk8P|6nXVL1Z>
- Canada. Industrie Canada. Comité sectoriel de l'industrie canadienne de la traduction. (1999). L'industrie canadienne de la traduction. Stratégie de développement des ressources humaines et d'exportation.
- Cerezo Merchán, B. (2012). *La didáctica de la traducción audiovisual en España: Un estudio de caso empírico-descriptivo*. Castellón de la Plana: Tesis doctoral inédita. Recuperado el 12 de diciembre de 2017, de <http://www.tdx.cat/handle/10803/83363>
-

Chandler, H. M. (2005). *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.

Chandler, H. M., y Deming, S. O. (2012). *The Game Localization Handbook*. (2ª ed.). Massachusetts: Jones & Bartlett Learning.

Chaume, F. (2001). *Proyecto docente: Traducción Audiovisual inglés-catalán*. Castelló de la Plana: Universitat Jaume I.

Chaume, F. (2008). La compensación en traducción audiovisual. *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*, XIII, 71-84. Recuperado el 29 de febrero de 2016, de <https://ojs.uv.es/index.php/qdfed/article/viewFile/4069/3711>

Chaume, F. (2012). *Audiovisual translation, dubbing*. Manchester: Routledge.

Conde Ruano, J. T. (2008). *Proceso y resultado de la evaluación de traducciones*. Universidad de Granada: Tesis doctoral. Recuperado el 20 de septiembre de 2016, de <http://hera.ugr.es/tesisugr/17973326.pdf>

Copeland, B. (2005). *Alan Turing's Electronic Brain: The Struggle to Build the ACE, the World's Fastest Computer*. New York: Oxford University Press.

Corder, S. P. (1973). *Introducing applied linguistics*. Harmondsworth: Penguin Books.

Crosignani, S., y Ravetto, F. (2011). Localizing the Buzz! Game Series (Or how to successfully implement transcreation in a multi-million seller video game). *TRANS*, 29-38. Recuperado el 18 de agosto de 2016, de [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/29-38.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/29-38.pdf)

- 
- Cruces Colado, S. (2001). El origen de los errores en traducción. En E. Real Ramos, D. Jiménez Plaza, D. Pujante González, y A. Cortijo Talavera, *Écrire, traduire et représenter la fête* (págs. 813-822). València: Universitat de València. Recuperado el 20 de julio de 2016, de [http://www.uv.es/~dpujante/PDF/CAP3/B/S\\_Cruces\\_Colado.pdf](http://www.uv.es/~dpujante/PDF/CAP3/B/S_Cruces_Colado.pdf)
- Dagneaux, E., Denness, S., Granger, S., Meunier, F., Neff, J., y Thewissen, J. (2008). *Error Tagging Manual Version 1.3*. Louvain-la-Neuve: Centre for English Corpus Linguistics, Université Catholique de Louvain.
- Dancette, J. (1989). La faute de sens en traduction. *TTR : traduction, terminologie, rédaction*, II(2), 83-102. Recuperado el 26 de noviembre de 2016, de <http://www.erudit.org/revue/ttr/1989/v2/n2/037048ar.html>
- Darwish, A. (2001). Transmetrics: A Formative Approach to Translator Competence Assessment and Translation Quality Evaluation for the New Millennium. Recuperado el 19 de diciembre de 2016, de [http://www.translocutions.com/translation/transmetrics\\_2001\\_revision.pdf](http://www.translocutions.com/translation/transmetrics_2001_revision.pdf)
- Del Río Sandornil, D. (2013). *Diccionario-glosario de metodología de la investigación social*. Madrid: UNED.
- Delisle, J. (2013). *La traduction raisonnée: Manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français* (Tercera ed.). Ottawa: Les Presses de l'Université d'Ottawa.
- Delisle, J., Lee-Jahnke, H. y Cormier, M. C. (1999). *Terminologie de la traduction*. Amsterdam: John Benjamins.

- DEV. (2016). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016*. Recuperado el 18 de abril de 2017, de <http://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20dev%202016.pdf>
- Díaz Cintas, J., y Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome.
- Dietz, F. (2006). Issues in Localizing Computer Games. En D. Keiran J., *Perspectives on Localization* (págs. 121-134). Amsterdam: John Benjamins.
- Dunne, K. J. (2006a). Introduction: A Copernican revolution: Focusing on the big picture. En K. J. Dunne, *Perspectives on Localization* (Vol. XIII, págs. 1 - 14). Amsterdam: John Benjamins.
- Dunne, K. J. (2006b). Putting the cart behind the horse: Rethinking localization quality management. En K. J. Dunne, *Perspectives on Localization* (Vol. XIII, págs. 95-120). Amsterdam: John Benjamins.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J., y Pajares Tosca, S. (2013). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). Recuperado el 10 de 7 de 2015, de <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means of critical thinking and debate*. Georgia: Tesis de máster inédita. Recuperado el 11 de mayo de 2015, de <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Friedman, T. (2005). *The World is Flat: A Brief History of The Twenty-First Century*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

- 
- García, A. M. (2012). *Traductología y neurocognición: Cómo se organiza el sistema lingüístico del traductor*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.
- Garin, M., y Martínez, V. (2015). Spain. En M. J. Wolf, *Video Games Around the World* (págs. 521-534). Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Gile, D. (1992). Les fautes de traduction: une analyse pédagogique. *Meta : journal des traducteurs*, XXXVII(2), 251-262. Recuperado el 5 de diciembre de 2016, de <http://www.erudit.org/revue/meta/1992/v37/n2/002907ar.html>
- Görög, A. (2014). Quantifying and benchmarking quality: the TAUS Dynamic Quality Framework. *Tradumàtica*(12), 443-454. Recuperado el 31 de agosto de 2016, de <http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/286866/375088>
- Gouadec, D. (1981). Paramètres de l'évaluation des traductions. *Meta: Translators' Journal*, XXVI(2), 99-116. Recuperado el 10 de enero de 2017, de <http://www.erudit.org/revue/meta/1981/v26/n2/002949ar.html>
- Gouadec, D. (1989). Comprendre, évaluer, prévenir: pratique, enseignement et recherche face à l'erreur et à la faute en traduction. *TTR: traduction, terminologie, rédaction*, II(2), 35-54. Recuperado el 20 de julio de 2016, de <http://id.erudit.org/iderudit/037045ar>
- Gouadec, D. (2010). Quality in translation. En Y. Gambier, y L. van Doorslaer, *Handbook of Translation Studies* (págs. 270-275). Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.
- Granell Zafra, J. (2006). *The Adoption of Computer-Aided Translation Tools by Freelance Translators in the UK*. Loughborough: Tesis doctoral inédita. Recuperado el 20 de marzo de 2017, de <https://dspace.lboro.ac.uk/2134/7812>
-

- Gutiérrez Lanza, C. (2007). Traducción inglés-español y censura de textos cinematográficos : definición, construcción y análisis del Corpus 0/Catálogo TRACEci (1951-1981). En R. M. Álvarez, *Traducción y censura en España (1939-1985) : Estudios sobre corpus TRACE : cine, narrativa, teatro* (págs. 197-240). Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Hansen, G. (2009). A Classification of Errors in Translation and Revision. En M. Forstner, H. Lee-Jahnke, y P. A. Schmitt, *CIUTI-FORUM 2008: Enhancing Translation Quality: Ways, Means, Methods* (págs. 313-326). Berlin: Peter Lang.
- Hatim, B., y Mason, I. (1997). *The Translator as Communicator*. London: Routledge.
- Hernández, A., y Mendiluce, G. (2005). New Trends in Audiovisual Translation: The Latest Challenging Modes. *Miscelánea: A Journal of English and American Studies*, 31, 89 - 104. Recuperado el 6 de julio de 2015, de <http://www.miscelaneajournal.net/images/stories/articulos/vol31/bartolome31.pdf>
- Hónig, H. G. (1987). Wer macht die Fehler? En J. Albrecht, H. W. Drescher, H. Göhring, y N. Salnikow, *Translation und interkulturelle Kommunikation* (págs. 37-45). Frankfurt: Peter Lang.
- House, J. (2015). *Translation quality assessment: past and present*. Abingdon: Routledge.
- Hurtado Albir, A. (2001). Traducción y traductología: Introducción a la Traductología. Madrid: Cátedra.
- Indie. (2018). En Cambridge Dictionary. Recuperado el 4 de junio de 2017, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/indie>

- Iuppa, N., y Borst, T. (2010). *End-to-End Game Development: Creating Independent Serious Games and Game Simulations from Start to Finish*. Estados Unidos: Elsevier.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En N. Wardrip-Fruin, y P. Harrigan, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (págs. 118-130). Cambridge: MIT Press.
- Jiménez Crespo, M. Á. (2009). The evaluation of pragmatic and functionalist aspects in localization: towards a holistic approach to Quality Assurance. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1, 60-93. Recuperado el 23 de agosto de 2016, de <https://benjamins.com/#catalog/journals/jial.1.03jim/fulltext>
- Jiménez Crespo, M. Á. (2011). From many one: Novel approaches to translation quality in a social network era. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies*(10), 131-152. Recuperado el 10 de octubre de 2016, de <https://lans-tts.uantwerpen.be/index.php/LANS-TTS/article/view/281/179>
- Jiménez Crespo, M. Á. (2013). *Translation and Web Localization*. Nueva York: Routledge.
- Jiménez Crespo, M. Á. (2015). Translation quality, use and dissemination in an Internet era: using single-translation and multi-translation parallel corpora to research translation quality on the Web. *JoSTrans*(23), 39-63. Recuperado el 14 de octubre de 2016, de [http://www.jostrans.org/issue23/art\\_jimenez.php](http://www.jostrans.org/issue23/art_jimenez.php)

- Jiménez Crespo, M. Á. (2017). How much would you like to pay? Reframing and expanding the notion of translation quality through crowdsourcing and volunteer approaches. *Perspectives. Studies in Translation Theory and Practice*, XXV(2), 1-14. Recuperado el 2 de junio de 2017, de <http://dx.doi.org/10.1080/0907676X.2017.1285948>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Källman, J., y Alm, M. (2016). *EPPlus*. Recuperado el junio de 22 de 2017, de EPPlus- Create advanced Excel spreadsheets on the server: <http://epplus.codeplex.com/>
- Kilgray. (2015). *LQA (Linguistic Quality Assurance)*. Recuperado el 29 de diciembre de 2016, de memoQ 2015 Help - your definitive resource for the memoQ Translation environment: <http://kilgray.com/memoq/2015-100/help-en/index.html?lqa2.html>
- Koenitz, H., Haahr, M., Ferri, G., y Sezen, T. (2009). Do We Need a New Narratology for Interactive Digital Storytelling? En I. Iurgel, N. Zagalo, y P. Petta, *Interactive StoryTelling* (págs. 354-355). Berlin: Springer.
- Koo, S. L., y Kinds, H. (2000). A Quality-Assurance Model for Language Projects. En R. C. Spring, y S. Jaroniec, *Translating into Success: Cutting-edge strategies for going multilingual in a global age* (Vol. XI, págs. 147-158). Amsterdam: John Benjamins.
- Kupsch-Losereit, S. (1985). The problem of Translation Error Evaluation. En C. Titford, y A. E. Hieke, *Translation in Foreign Language Teaching and Testing* (págs. 169-179). Tübingen: Gunter Narr.
- Kussmaul, P. (1995). *Training the Translator*. Amsterdam: John Benjamins.

- 
- Larose, R. (1989). L'erreur en traduction: par delà le bien et le mal. *TTR: traduction, terminologie, rédaction*, 2(2), 7-10. Recuperado el 15 de julio de 2016, de <http://id.erudit.org/iderudit/037043ar>
- Lecky-Thompson, G. W. (2008). *Video Game Design Revealed*. Boston: Course Technology.
- Leukart, H. (2011). *How I became a Japanese teen heartthrob - Examining Japan's obsession with cuteness*. Recuperado el 27 de febrero de 2016, de <http://withoutbaggage.com/essays/japan-tokyo-kawaii/>
- Levis, D. (1977). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Lindley, C. A. (2002). The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (págs. 203-215). Tampere: Tampere University Press. Recuperado el 13 de julio de 2015, de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.54179.pdf>
- LISA. (2003). Website of the Education Initiative Taskforce of the Localization Industry. Obtenido de <http://www.ttt.org/leit/terminology.html>
- LISA. (2007). *LISA Globalization Industry Primer*. Romainmôtier: Localization Industry.
- Lommel, A., Uszkoreit, H., y Burchardt, A. (2014). Multidimensional Quality Metrics (MQM): A Framework for Declaring and Describing Translation Quality Metrics. *Tradumàtica*(12), 455-463. Recuperado el 23 de agosto de 2016, de <http://revistes.uab.cat/tradumatica/article/viewFile/77/pdf>
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Benacazón (Sevilla): Héroes de papel.

- Lopezosa, S. (12 de abril de 2013). Entrevista a Sergio Lopezosa, Director de Localización de Synthesis Iberia. (Y. Turnes, Entrevistador) Recuperado el 15 de noviembre de 2015, de <http://blog.doblajevideojuegos.es/2013/04/entrevista-a-sergio-lopezosa-director-de-localizacion-de-synthesis-iberia/>
- Mallo Lapuerta, A. M. (2012). *Modificaciones discursivas y pragmáticas de la fase de traducción en el doblaje cinematográfico del francés al español. El caso de Cyrano de Bergerac (Jean-Paul Rappeneau, 1990)*. Valladolid: Tesis doctoral inédita.
- Mandelin, C., y Kuchar, T. (2017). *This be book bad translation, video games!* Tucson: Fangamer.
- Mangiron, C., y O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *JoSTrans*, 10-21. Recuperado el 18 de agosto de 2016, de [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php)
- Martí Ferriol, J. L. (2006). Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtitulación. Tesis doctoral. Recuperado el 13 de abril de 2016, de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10568/marti.pdf>
- Martín Martín, J. M. (2010). Sobre la evaluación de traducciones en el ámbito académico. *RESLA: Revista Española de Lingüística Aplicada*(23), 229-245. Recuperado el 26 de noviembre de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3898719.pdf>

- Martínez Sierra, J. J. (2004). *Estudio descriptivo y discursivo de la traducción del humor en textos audiovisuales. El caso de Los Simpson*. Tesis doctoral. Recuperado el 27 de abril de 2015, de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10566/martinez.pdf;jsessionid=61F3FDDAED7C056946A6A5E7095090E8.tdx2?sequence=1>
- Martínez Sierra, J. J. (2008). The Contact between Cultures and the Role of Translation and the Mass Media. *Translation Journal*, 12(1). Recuperado el 6 de abril de 2015, de <http://www.bokorlang.com/journal/43av.htm>
- Martínez Sierra, J. J. (2012). *Introducción a la traducción audiovisual*. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Mata Pastor, M. (2005). Localización y traducción de contenido web. En D. Reineke, *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías* (págs. 187-252). Las Palmas de Gran Canaria: Anroart Ediciones.
- Mayoral, R. (1997). Sincronización y traducción subordinada: de la traducción audiovisual a la localización de software y su integración en la traducción de productos multimedia. En R. y. Mayoral, *Actas del Primer Simposium de Localización Multimedia*. Granada: Universidad de Granada/ITP.
- McKearney, J. (2007). A new marketing tool: Enhanced localization. *Game Localization Round Table. Localization World International Conference*. Seattle.
- MeLLANGE. (2006). *MeLLANGE WP4 Translation Error Typology*. Recuperado el 10 de enero de 2017, de The MeLLANGE Learner Translator Corpus (LTC): [http://corpus.leeds.ac.uk/mellange/images/mellange\\_error\\_typology\\_en.jpg](http://corpus.leeds.ac.uk/mellange/images/mellange_error_typology_en.jpg)

Méndez González, R. (2012). *Traducción & paratraducción de videojuegos: textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia*. Vigo: Tesis doctoral inédita.

Méndez González, R. (2015). La influencia de la localización de videojuegos en la percepción del producto por parte de los usuarios. *Translation Journal*. Recuperado el 21 de mayo de 2015, de <http://translationjournal.net/April-2015/la-influencia-de-la-localizacion-de-videojuegos-en-la-percepcion-del-producto-por-parte-de-los-usuarios.html>

Méndez González, R., y Calvo Ferrer, J. R. (2018). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Comares.

Microsoft. (2015). *Globalization and Localization, Chapter 1 Understanding Internationalization: Localization*. Recuperado el 16 de octubre de 2015, de <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/cc194762.aspx>

Monfort, N. (2007). Toward a Theory of Interactive Fiction. *Archives & Social Studies: A Journal of Interdisciplinary Research*, 1(0), 193-235. Recuperado el 13 de julio de 2015, de [http://archivo.cartagena.es/files/36-169-DOC\\_FICHERO1/11-montfort\\_toward.pdf](http://archivo.cartagena.es/files/36-169-DOC_FICHERO1/11-montfort_toward.pdf)

Morales Vallejo, P. (2012). *Tamaño necesario de la muestra: ¿Cuántos sujetos necesitamos?* Madrid: Universidad Pontificia Comillas. Recuperado el 21 de julio de 2017, de <http://www.upcomillas.es/personal/peter/investigacion/Tama%F1oMuestra.pdf>

- Moreno García, L. D. (2015). *Glosario de videojuegos (VG Glossary)*. Recuperado el 17 de febrero de 2016, de <http://translationmadness.blogspot.com.es/2015/02/glosario-de-videojuegos-vg-glossary.html>
- Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- Newman, J., y Oram, B. (2006). *Teaching Videogames*. London: British Film Institute.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall.
- Nida, E. A. (1964). *Toward a Science of Translation with Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Leiden: E.J. Brill.
- Nintendo. (2013). *Terminología Pokémon. Nota sobre la versión en español*. Recuperado el 28 de julio de 2016, de [http://www.pokemonxy.com/es-es/news/news\\_game\\_terms.html](http://www.pokemonxy.com/es-es/news/news_game_terms.html)
- Nintendo. (2015). *Nintendo - Official Site*. Recuperado el 2 de diciembre de 2015, de Xenoblade Chronicles Manual: [http://www.nintendo.com/consumer/gameslist/manuals/Wii\\_Xenoblade.pdf](http://www.nintendo.com/consumer/gameslist/manuals/Wii_Xenoblade.pdf)
- Nord, C. (1996). El error en la traducción: categorías y evaluación. En A. Hurtado Albir, *Estudis sobre la traducció* (págs. 91-107). Castelló: Universitat Jaume I.
- Nord, C. (2005). *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application* (Segunda ed.). Amsterdam - New York: Rodopi.

- Nord, C. (2009). El funcionalismo en la enseñanza de traducción. *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de traducción*, 2(2), 209-243. Recuperado el 21 de febrero de 2016, de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/mutatismutandis/article/view/2397/2080>
- O'Hagan, M., y Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins.
- O'Hagan, M. (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumàtica*(5). Recuperado el 1 de abril de 2015, de <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf>
- Onieva Palomar, J. (2015). *Evaluación de la traducción y retraducción en el caso de Pokémon*. Universitat Autònoma de Barcelona: Trabajo de fin de máster.
- Palazuelos, Juan Carlos et al. (1992). *El error en traducción*. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Pérez Fernández, L. M. (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): Aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Málaga: Tesis doctoral inédita.
- Picinini, S. (2016). Errors in MT and human translation. *MultiLingual*, 27(5), 46-50.
- Popescu, T. (2013). A Corpus-based Approach to Translation Error Analysis. A Case-study of Romanian EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, LXXXIII, 242-247. Recuperado el 22 de abril de 2017, de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813011154?via%3Dihub>

- Presada, D., y Badea, M. (2014). The Effectiveness of Error Analysis in Translation. A Pilot Study. *Porta Linguarum*, 22, 49-59. Recuperado el 22 de abril de 2017, de [http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL\\_numero22/4 DIANA PRESADA.pdf](http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero22/4 DIANA PRESADA.pdf)
- Pym, A. (1992). Translation Error Analysis and the Interface with Language Teaching. En C. Dollerup, y A. Loddegaard, *The Teaching of Translation* (págs. 279-288). Amsterdam: John Benjamins.
- Pym, A. (2004). Localization from the Perspective of Translation Studies: Overlaps in the Digital Divide? *SCALLA conference*. Kathmandu. Recuperado el 5 de julio de 2015, de [http://www.researchgate.net/publication/250363090\\_Localization\\_from\\_the\\_Perspective\\_of\\_Translation\\_Studies\\_Overlaps\\_in\\_the\\_Digital\\_Divide](http://www.researchgate.net/publication/250363090_Localization_from_the_Perspective_of_Translation_Studies_Overlaps_in_the_Digital_Divide)
- Pym, A. (2004). *The Moving Text: Localization, translation and distribution*. Amsterdam: John Benjamins.
- Pym, A. (2016). *Teorías contemporáneas de la traducción: Materiales para un curso universitario*. (Segunda ed.). Tarragona: Intercultural Studies Group. URV. Recuperado el 16 de junio de 2016, de [https://www.academia.edu/26013805/Teor%C3%ADas\\_contempor%C3%A1neas\\_de\\_la\\_traducci%C3%B3n.\\_Materiales\\_para\\_un\\_curso\\_universitario.\\_Segunda\\_edici%C3%B3n\\_revisada\\_y\\_corregida](https://www.academia.edu/26013805/Teor%C3%ADas_contempor%C3%A1neas_de_la_traducci%C3%B3n._Materiales_para_un_curso_universitario._Segunda_edici%C3%B3n_revisada_y_corregida)
- QT21. (2015). *Multidimensional Quality Metrics Issue Types*. Recuperado el 7 de enero de 2017, de QT21 - Quality Translation 21: <http://www.qt21.eu/mqm-definition/issues-list-2015-12-30.html>

- Quirion, J. (2003). La formation en localisation à l'université : pour quoi faire? *Meta : journal des traducteurs*, 48(4), 546 - 558. Recuperado el 26 de febrero de 2015, de <http://www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008725ar.pdf>
- Reineke, D. (2005). *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart Ediciones.
- Romero-Fresco, P. (2013). Accessible filmmaking: Joining the dots between audiovisual translation, accessibility and filmmaking. *JoSTrans*(20). Recuperado el 24 de junio de 2015, de [http://www.jostrans.org/issue20/art\\_romero.php](http://www.jostrans.org/issue20/art_romero.php)
- Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43-59. Recuperado el 13 de julio de 2015, de <http://muse.jhu.edu/journals/storyworlds/v001/1.ryan.pdf>
- SAE International. (2001). *SAE J2450 Translation Quality Metric Task Force*. Recuperado el 30 de diciembre de 2016, de <http://www.sae.org/standardsdev/j2450p1.htm>
- Sager, J. C. (1989). Quality and Standards — The Evaluation of Translations. En C. Picken, *The Translator's Handbook* (págs. 91-102). Londres: Aslib.
- Santoyo, J. (1994). Por qué yerra el traductor: análisis de textos y errores. En P. Fernández Nistal, *Aspectos de la traducción inglés-español : segundo curso superior de traducción* (págs. 9-30). Valladolid: Universidad de Valladolid, Instituto de Ciencias de la Educación, I. C. E.

SDL Ltd. (2011). *Lisa QA Metric*. Recuperado el 28 de diciembre de 2016, de [http://producthelp.sdl.com/SDL\\_TMS\\_2011/en/Creating\\_and\\_Maintaining\\_Organizations/Managing\\_QA\\_Models/LISA\\_QA\\_Model.htm](http://producthelp.sdl.com/SDL_TMS_2011/en/Creating_and_Maintaining_Organizations/Managing_QA_Models/LISA_QA_Model.htm)

SDL Ltd. (2011). *SAE J2450 QA Model*. Recuperado el 30 de diciembre de 2016, de [http://producthelp.sdl.com/SDL\\_TMS\\_2011/en/Creating\\_and\\_Maintaining\\_Organizations/Managing\\_QA\\_Models/SAE\\_J2450\\_QA\\_Model.htm](http://producthelp.sdl.com/SDL_TMS_2011/en/Creating_and_Maintaining_Organizations/Managing_QA_Models/SAE_J2450_QA_Model.htm)

Séguinot, C. (1989). Understanding Why Translators Make Mistakes. *TTR : traduction, terminologie, rédaction, II(2)*, 73-81. Recuperado el 29 de noviembre de 2016, de <http://www.erudit.org/revue/ttr/1989/v2/n2/037047ar.pdf>

Simons, J. (2007). Narrative, Games, and Theory. *Game Studies*, 7(1). Recuperado el 6 de 7 de 2015, de <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>

Sioli, F., Minazzi, F., y Ballista, A. (2007). Audio Localization for Language Service. *Multilingual Localization: Getting Started Guide*, 18-23. Recuperado el 7 de marzo de 2016, de <https://multilingual.com/downloads/screenSupp91.pdf>

Soloviev, K. (2017). *Measuring Content Quality with Error Typology: Step by Step Guide*. Recuperado el 9 de agosto de 2017, de TAUS: <http://blog.taus.net/measuring-content-quality-with-error-typology-step-by-step-guide>

Spilka, I. V. (1984). Analyse de traduction. En A. Thomas, y J. Flammand, *La traduction: l'universitaire et le praticien* (págs. 72-81). Ottawa: Éditions de l'Université d'Ottawa.

StatCounter. (2017). *Desktop Operating System Market Share Worldwide. April 2017*. Recuperado el 17 de mayo de 2017, de StatCounter. Global Stats:

<http://gs.statcounter.com/os-market-share/desktop/worldwide/#monthly-201704-201704-bar>

Steinbach, H. (1981). On the classification of errors in translation papers with some consideration of interference phenomena. *Poznán Studies in Contemporary Linguistics*, XIII, 249-259. Recuperado el 22 de abril de 2017, de [http://ifa.amu.edu.pl/psicl/files/13/16\\_Steinbach.pdf](http://ifa.amu.edu.pl/psicl/files/13/16_Steinbach.pdf)

Sumi, P. (2016). *WPF NotifyIcon*. Recuperado el 22 de junio de 2017, de Philipp Sumi. Confessions of a Code Adict: <http://www.hardcodet.net/wpf-notifyicon>

Tamayo Masero, A. (2015). *Estudio descriptivo y experimental de la subtitulación en TV para niños sordos. Una propuesta alternativa*. Castellón: Universitat Jaume I (Tesis doctoral inédita). Recuperado el 22 de junio de 2017, de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/353962/atamayo.pdf>

TAUS. (2016). *QT21 Project - Harmonized DQF-MQM Error Typology*. Recuperado el 9 de enero de 2017, de TAUS - Enabling better translations: <https://www.taus.net/evaluate/qt21-project#harmonized-error-typology>

Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Singapur: Wiley-Blackwell.

Tolosa, M. (2013). *Don de errar. Tras los pasos del traductor errante*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

Torruella, J., y Llisterri, J. (1999). Diseño de corpus textuales y orales. En J. Bleclua, G. Clavería, C. Sánchez, y J. Torruella, *Filología e informática. Nuevas tecnologías en los estudios filológicos* (págs. 45-77). Barcelona: Milenio.

- Turnes, Y. (2013). *Gamer Dic | Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*. Recuperado el 17 de febrero de 2016, de <http://www.gamerdic.es/>
- Ubisoft. (2014). *The Making of Child of Light - Part 3*. Recuperado el 2 de marzo de 2016, de <https://www.youtube.com/watch?v=11aT-fsytVg>
- Unicode, Inc. (10 de marzo de 2014). *Unicode - FAQ Basic Questions*. Recuperado el 30 de enero de 2016, de [http://unicode.org/faq/basic\\_q.html](http://unicode.org/faq/basic_q.html)
- Valve Corporation. (2012). *Alan Wake en Steam*. Recuperado el 20 de junio de 2017, de Steam: [http://store.steampowered.com/app/108710/Alan\\_Wake/?l=spanish](http://store.steampowered.com/app/108710/Alan_Wake/?l=spanish)
- Valve Corporation. (2017). *Estadísticas de Steam y de los juegos*. Recuperado el 17 de mayo de 2017, de Steam: <http://store.steampowered.com/stats/?l=spanish>
- Vardalas, J. N. (2001). *The Computer Revolution in Canada: Building National Technological Competence*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Vázquez Rodríguez, A. (2014). *El error de traducción en la localización de videojuegos: el caso de Breath of Fire: Dragon Quarter*. Universitat de València: Trabajo de fin de máster.
- Vollmar, G. (2001). Maintaining Quality in the Flood of Translation Projects: A Model for Practical Quality Assurance. *The ATA Chronicle*, XXX(9), 24-27.
- Vulpoi, E. L. (2018). *La traducción audiovisual y el perfil del traductor audiovisual en Rumanía*. Castellón de la plana: Tesis doctoral inédita. Recuperado el 14 de Febrero de 2018, de <http://www.tdx.cat/handle/10803/461062>
- Waddington, C. (1999). *Estudio comparativo de diferentes métodos de evaluación de traducción general (inglés-español)*. Madrid: Universidad Pontificia Comillas.

- Walk, K. (1998). *How to Write a Comparative Analysis* . Recuperado el 3 de marzo de 2017, de Harvard College Writing Center:  
<https://writingcenter.fas.harvard.edu/pages/how-write-comparative-analysis>
- Wesp, E. (2014). A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of “Narrative” Media. *Game Studies*, 14(2). Recuperado el 6 de julio de 2015, de <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>
- Whalen, Z. (2004). Ludology: Who Gets to Play. *M/C Journal*, 7(2). Recuperado el 13 de julio de 2015, de <http://journal.media-culture.org.au/0403/08-ludology.php>
- Williams, J., y Chesterman, A. (2002). *The Map: A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies*. Manchester: St Jerome Publishing.
- Williams, M. (1989). The Assessment of Professional Translation Quality: Creating Credibility out of Chaos. *TTR : traduction, terminologie, rédaction*, II(2), 13-33. Recuperado el 27 de noviembre de 2016, de <http://www.erudit.org/revue/ttr/1989/v2/n2/037044ar.html>
- Wilss, W. (1988). *La ciencia de la traducción: Problemas y métodos*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Winter, D. (1996). *Pong-Story: Who did it first?* Recuperado el 22 de julio de 2015, de <http://www.pong-story.com/inventor.htm>
- Wolf, M. J. (2008). *The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation® and Beyond*. London: Greenwood Press.
- Wolf, M. J. (2012). *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press.

- Yousefi, S., y Abbasian, G. R. (2015). A Study of Translation Errors in Relation to Text Rhetorical Modes and Genre Types. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, II(3), 185-203. Recuperado el 22 de abril de 2017, de [www.jallr.com/index.php/JALLR/article/download/52/pdf\\_50](http://www.jallr.com/index.php/JALLR/article/download/52/pdf_50)
- Zheng, H. (2015). An Empirical Study of Translation Errors. *Theory and Practice in Language Studies*, V(4), 883-888. Recuperado el 22 de abril de 2017, de <http://www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls0504883888>



## VIDEOJUEGOS

**Alan Wake** (2010) Remedy Entertainment  
**America's Army** (2002-2013) United States Army  
**Anima Gate of Memories** (2016) Anima Project  
**Annie Amber** (2016) Pantumaca Barcelona  
**Beasts Battle** (2016) Greenolor Studio  
**Bertie the Brain** (1950) Josef Kates  
**BloodGate** (2016) Outsmart  
**BUDDY** (2016) Hoshko  
**Chronicle: RuneScape Legends** (2016) Jagex  
**Clover Tale** (2016) FIVE-BN-GAMES  
**Computer Space** (1971) Nolan Bushnell  
**Crimson Room Decade** (2016) Dream Holdings y TAKAGISM Inc.  
**Deadlight: Director's Cut** (2016) Tequila Works  
**Demetrios - The BIG Cynical Adventure** (2016) COWCAT  
**Don't Move** (2016) STVR  
**Dungeon Escape** (2016) Alexey Roenko  
**Dyna Bomb** (2016) 7 Raven Studios  
**E.T. the Extra-Terrestrial** (1982) Atari  
**Empty Soul – S&S Edition** (2016) ClorithStudio  
**Final Fantasy X/X-2 HD Remaster** (2016) Square Enix  
**Final Fantasy XIII** (2010-2014) Square Enix  
**Frogger** (1981) Konami  
**Ghost 1.0.** (2016) Unepic  
**Gloria Victis** (2016) Black Eye Games  
**Grim Legends 3: The Dark City** (2016) Artifex Mundi  
**GROOVY** (2016) SGS Team  
**HeartZ: Co-Hope Puzzles** (2016) Upper Byte  
**Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit** (2012) Arkedo Studio  
**Homefront®: The Revolution** (2016) Dambuster Studios  
**Into the Belly of the Beast** (2016) Lucky Brograms  
**League of Legends** (2009-actualidad) Riot Games

**LEGO® STAR WARS™: The Force Awakens** (2016) Traveller's Tales y TT Games  
**Lumo** (2016) Triple Eh?  
**Madness Cubed** (2016) nobodyshot  
**MechaGore** (2016) imaginite Ltd.  
**Microsoft Flight Simulator** (1980-2014) Microsoft y Dovetail Games  
**Miko Mole** (2016) EnsenaSoft  
**Mini's Magic World** (2016) Margory.net  
**Nightfall: Escape** (2016) Zeenoh y 7 Seals  
**Omnibus** (2016) Buddy Cops, LLC.  
**One Small Fire At A Time** (2016) Kidalang  
**OXO** (1952) Alexander S. Douglas  
**Pac-Man** (1979) Namco  
**Ping-Pong** (1972) Ralph Baer  
**Planet Centauri** (2016) Permadeath  
**Pokémon Rojo y Pokémon Azul** (1996) Game Freak  
**Pong** (1972) Atari  
**Prehistoric Tales** (2016) Amegami  
**Rescue Lucy** (2016) Starodymov  
**Resident Evil 6** (2012) Capcom  
**Save Halloween: City of Witches** (2016) Quick Click Games  
**Scrap Garden** (2016) Egidijus Bachur y Alexey Davydov  
**Secrets of Deep Earth Shrine** (2016) Chronicle Games  
**Shadow Complex Remastered** (2016) ChAIR Entertainment  
**Shadwen** (2016) Frozenbyte  
**Sherlock Holmes: The Devil's Daughter** (2016) Frogwares  
**Spacewar!** (1961) Steve Russell  
**SteamWorld Heist** (2016) Image & Form  
**Super Mario Bros** (1985) Nintendo  
**Survive in Space** (2016) Just1337 Studio  
**Tales from the Void** (2016) PortaPlay  
**Tennis for two** (1958) William Higginbotham  
**Tetris** (1984) Alexey Pajitnov  
**The Abbey of Crime Extensum** (2016) Manuel Pazos y Daniel Celemín

**The Beggar's Ride** (2016) Bad Seed

**The Hat Man: Shadow Ward** (2016) Game Mechanics

**The HinterLands** (2016) Ackmi

**The Solus Project** (2016) Hourences y Grip Games

**The Technomancer** (2016) Spiders

**The Way** (2016) Puzzling Dream

**The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road** (2008) Media.Vision

**Torgar's Quest** (2016) Tagunda LLC

**TurnOn** (2016) Brainy Studio LLC

**Xenoblade Chronicles** (2010) Nintendo

**ZeGame** (2016) Jesper The End, Selle Sellink y New Hansen

**Zeus Quest Remastererd** (2016) Crazysoft Limited

**Zork** (1980) Personal Software