



UNIVERSIDAD DE GRANADA

DOCTORADO EN LENGUAS, TEXTOS Y CONTEXTOS

**LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS DEL
JAPONÉS AL ESPAÑOL.
PERSPECTIVAS TRADUCTOLÓGICAS,
LINGÜÍSTICAS Y TÉCNICAS.**

Autora:

Alicia Casado Valenzuela

Directora:

Dra. María Isabel Tercedor Sánchez

Codirectora:

Dra. María Amparo Montaner Montava

24 de julio de 2018

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Alicia Casado Valenzuela
ISBN: 978-84-9163-978-7
URI: <http://hdl.handle.net/10481/53470>

Resumen

En esta tesis se aborda la localización de videojuegos desde el japonés al español (también teniendo en cuenta cuando pasan por el inglés como lengua intermedia, es decir, una traducción indirecta) desde tres perspectivas: traductológica, lingüística y tecnológica. Para ello se propone un modelo de análisis de localización de videojuegos holístico que está dividido en las tres perspectivas anteriormente mencionadas, basándonos en las investigaciones más relevantes de diversos autores tales como Hurtado Albir (2016) o Hatim y Mason (1990) y que ahonda en conceptos tales como la domesticación y la extranjerización (Venuti, 1995) o la transcreación (Mangiron y O'Hagan, 2006). Se busca la influencia de estos elementos a la hora de crear productos localizados de calidad, y por ello, se ha creado y aplicado también un modelo de análisis de calidad orientado hacia los videojuegos localizados desde el japonés hacia el español. Se han obtenido resultados interesantes gracias a la aplicación del modelo, tales como el descubrimiento de tendencias universales de traducción en los videojuegos, que hemos denominado universales de localización.

Abstract

In this doctoral thesis the localization of video games from Japanese into Spanish (also taking into consideration when English was used for making an indirect translation) is studied from three perspectives: translational, linguistic and technological. For that purpose we propose an holistic video game localization analysis model that is divided into the three perspectives that we mentioned before, taking into consideration some pieces of research from relevant authors such as Hurtado Albir (2016) or Hatim and Mason (1990), which delves into concepts such as domestication and foreignization (Venuti, 1995) or transcreation (Mangiron and O'Hagan, 2006). We look for the influence of these elements on the creation of localized quality products. For that purpose, a QA model for Japanese video game localization has been created and implemented. Interesting results have been achieved through the application of the model, such as the finding of translation universals in video games that may be called localization universals.

Agradecimientos

Quisiera agradecer su inestimable ayuda con la dirección de esta tesis a las doctoras María Isabel Tercedor Sánchez y María Amparo Montaner Montava, sin ellas este interesante proyecto no hubiera sido posible. También quisiera agradecer al doctor Nobuo Ignacio López Sako por enseñarme lo apasionante que es la investigación y la lingüística. También a mi profesor de japonés, Óscar Kloster, por haberme enseñado el idioma con paciencia y dedicación durante casi 10 años. Por último quisiera dar agradecimientos a mi familia, mi pareja Óscar Gómez y a mis amigos, cuyo apoyo siempre ha estado presente. A todos vosotros, muchas gracias por haber estado siempre ahí.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Motivación	3
1.2. Preguntas de investigación	4
1.3. Objetivos	4
1.4. Estructura de la tesis.....	5
CAPÍTULO II. CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	9
2.1. Los videojuegos: recorrido histórico.....	10
2.2. Los videojuegos: tipologías.....	20
2.3. Los videojuegos <i>Pokémon</i>	25
2.4. El <i>anime</i>	27
2.5. El manga.....	28
2.6. El <i>merchandising</i>	29
2.7. Influencia y recepción del videojuego <i>Pokémon</i> en la cultura japonesa y en el extranjero.....	30
CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO I: LA LENGUA JAPONESA	33
3.1. Sistema de escritura.....	34
3.2. Gramática	36
3.3. Fonética y fonología.....	40
3.4. Semántica	41
3.5. Pragmática.....	43
3.6. El idioma japonés: características de su sistema de cortesía, el lenguaje femenino y las onomatopeyas en contraste con el inglés y el español	44
3.7. Las dificultades de traducción en la combinación japonés-español.....	56
3.8. La importancia del inglés en el idioma japonés	58
CAPÍTULO IV. MARCO TEÓRICO II: PERSPECTIVAS DE ESTUDIO DE LOS VIDEOJUEGOS Y ANÁLISIS DE LA CALIDAD DE LOS MISMOS	61
4.1. Perspectiva traductológica.....	62

4.1.1.	La localización	62
4.1.2.	La localización de videojuegos del japonés al español: peculiaridades específicas inherentes a esta combinación lingüística	68
4.1.3.	La traducción y la traductología en relación con la localización	73
4.1.4.	La paratraducción.....	75
4.1.5.	La traducción indirecta y directa	77
4.1.6.	Los universales de traducción	78
4.1.7.	Los errores de traducción	91
4.2.	Perspectiva lingüística.....	93
4.2.1.	La dimensión comunicativa (según Hatim y Mason).....	96
4.2.2.	La dimensión pragmática (según Hatim y Mason).....	98
4.2.3.	La dimensión semiótica (según Hatim y Mason).....	104
4.2.4.	Aspectos lingüísticos de importancia que no recogen Hatim y Mason (1990) .	107
4.3.	Perspectiva técnica de la localización	114
4.3.1.	Las mayúsculas y otras cuestiones ortotipográficas.....	114
4.3.2.	Los problemas de espacio y las variables.....	115
4.3.3.	Los caracteres.....	116
4.4.	Otros temas relevantes en el estudio de los videojuegos.....	116
4.5.	Análisis y evaluación de la calidad de las traducciones y localizaciones	118
4.6.	Recapitulación.....	129
CAPÍTULO V. METODOLOGÍA.....		131
5.1.	Introducción general.....	132
5.2.	La lingüística de corpus.....	133
5.3.	El proceso de anotación y herramientas utilizadas.....	134
5.4.	Materiales.....	136
5.5.	El corpus.....	139
5.6.	Modelo de análisis de videojuegos: una propuesta	140
5.7.	Modelo de evaluación de calidad	146

CAPÍTULO VI. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	157
6.1. Aplicación del modelo de análisis de videojuegos.....	159
6.1.1. Perspectiva traductológica.....	159
6.1.2. Perspectiva lingüística.....	244
6.1.3. Perspectiva técnica.....	315
6.1.4. Recapitulación.....	415
6.2. Aplicación del modelo de evaluación de calidad.....	415
CAPÍTULO VII. CONCLUSIONES.....	427
7.1. Conclusiones.....	428
7.2. Futuras investigaciones.....	436
BIBLIOGRAFÍA.....	449
ANEXO.....	A-1

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Odyssey. Por DeMaria y Wilson (2003).	11
Figura 2: Pong. Por DeMaria y Wilson (2003).	11
Figura 3: Space Invaders. Por DeMaria y Wilson (2003).	13
Figura 4: Donkey Kong. Por DeMaria y Wilson (2003).	13
Figura 5: Auto Race. Por DeMaria y Wilson (2003).	14
Figura 6: NES. Por DeMaria y Wilson (2003).	15
Figura 7: SNES. Por DeMaria y Wilson (2003).	16
Figura 8: Play Station. Por DeMaria y Wilson (2003).	16
Figura 9: Nintendo 64. Por DeMaria y Wilson (2003).	17
Figura 10: Dreamcast. Por DeMaria y Wilson (2003).	17
Figura 11: Play Station 2. Por DeMaria y Wilson (2003).	18
Figura 12: Game Cube y Game Boy Advance. Por DeMaria y Wilson (2003).	18
Figura 13: Pokémon Shuffle. Por DeMaria y Wilson (2003).	27
Figura 14: Portada del manga Pocket Monsters Special. Por Kusaka (1997).	29
Figura 15: Centro Pokémon Osaka. Elaboración propia.	29
Figura 16: Merchandising de polvorones Pokémon en Osaka. Elaboración propia.	30
Figura 17: Mortal Kombat. Por Vandal (2014).	89
Figura 18: Ninja Gaiden. Por Vandal (2014).	89
Figura 19: Contra. Por Vandal (2014).	90
Figura 20: Soda Popinski. Por Vandal (2014).	90
Figura 21: Modos del discurso. Por Hatim y Mason, 1990: 49.	97
Figura 22: Variación lingüística. Por Hatim y Mason, 1990: 46.	98
Figura 23: Dimensiones. Por Hatim y Mason, 1990: 58.	107
Figura 24: Modelo de análisis de calidad de House (2015).	124
Figura 25: MAXQDA con el proyecto. Elaboración propia.	136
Figura 26: Algunas de las etiquetas utilizadas. Elaboración propia.	139
Figura 27: Imagen del videojuego con etiqueta. Elaboración propia y por Game Freak (captura de pantalla e imagen del videojuego, correspondientemente). Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	140
Figura 28: Gráfica de estrategias de traducción seguidas en los videojuegos analizados.	200

Figura 29: Reloj. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	201
Figura 30: Símbolos parecidos a la escritura japonesa en gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	201
Figura 31: Puerta con escrito. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	202
Figura 32: Gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	202
Figura 33: Entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	203
Figura 34: Apariencia externa de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	203
Figura 35: Fogonero. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	203
Figura 36: Combatiendo contra entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	203
Figura 37: Onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	204
Figura 38: Entrada al onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	204
Figura 39: Bañándose sin separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	204
Figura 40: Aguas termales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	204
Figura 41: Onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	204
Figura 42: Entrada al onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	204
Figura 43: Entradas diferenciadas por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	204
Figura 44: Maniática de lo oculto con ojos resplandecientes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	205
Figura 45: Bruja en Pokémon Zafiro en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	205

Figura 46: Brujita Tamara. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	205
Figura 47: Tammy. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	205
Figura 48: Enfermera con reverencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	206
Figura 49: PKMN. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	206
Figura 50: Máquina tragaperras en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	207
Figura 51: Pokéblocks. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	207
Figura 52: Símbolos de perfecto, bueno y error. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	208
Figura 53: Clasificación al licuar bayas con símbolos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	208
Figura 54: Bloque azul. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	208
Figura 55: Dos Game Boy Advance conectadas por Cable Link. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	208
Figura 56: Líder de gimnasio en seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	209
Figura 57: Burned. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	209
Figura 58: Casa de Cozmo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	210
Figura 59: Ninja Hiromichi. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	210
Figura 60: Nadadora. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	211
Figura 61: Mobiliario japonés y seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	212
Figura 62: Game Cube. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	212

Figura 63: Máquina tragaperras. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	213
Figura 64: Nombres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	218
Figura 65: Nombres en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	218
Figura 66: Nombres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	218
Figura 67: Eri. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	219
Figura 68: Haley. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	219
Figura 69: Palabras para responder a una entrevista en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	220
Figura 70: Palabras para responder a la entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	220
Figura 71: Palabras para responder a una entrevista en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	220
Figura 72: Respondiendo a una entrevista en japonés en Pokémon Zafiro Alfa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	220
Figura 73: Internet. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	220
Figura 74: Entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	220
Figura 75: Wii U. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	221
Figura 76: Profesor. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	239
Figura 77: Profesor en el remake. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	239
Figura 78: Escena añadida en el remake. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	239
Figura 79: Portada. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	240

Figura 80: Portada española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	240
Figura 81: Pared con símbolos complejos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	240
Figura 82: Pared con símbolos simples. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	240
Figura 83: Expresiones. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	241
Figura 84: Expresiones normalizadas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	241
Figura 85: Termas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	241
Figura 86: Termas actualizadas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	241
Figura 87: Ojos brillantes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	242
Figura 88: Ojos normales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	242
Figura 89: Ejemplo de variable. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	251
Figura 90: Menú. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	252
Figura 91: Combate por turnos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	262
Figura 92: Objetos recolectados. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	263
Figura 93: Símbolos parecidos a la escritura japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	267
Figura 94: Símbolo redondo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	268
Figura 95: Enfermera realizando reverencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	268
Figura 96: Brujita con ojos resplandecientes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	268

Figura 97: Brujita Tamara con ojos normales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	269
Figura 98: Símbolos de perfecto, bueno y error con maru y batsu. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	269
Figura 99: Símbolos maru y batsu. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	269
Figura 100: Casa estilo occidental. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	270
Figura 101: Casa estilo oriental. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	270
Figura 102: Pokédex mostrando al Pokémon Nincada. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	270
Figura 103: Paralizado en lengua japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	315
Figura 104: Paralizado con limitaciones de caracteres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	315
Figura 105: Limitaciones de caracteres y calco. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	316
Figura 106: Experiencia en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	317
Figura 107: Nivel en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	317
Figura 108: estadísticas en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	317
Figura 109: Burnt con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	318
Figura 110: Sleep con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	318
Figura 111: Delete all con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	319
Figura 112: Menú general. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	319
Figura 113: Ficha entrenador en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	319

Figura 114: Almacén objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	320
Figura 115: Velocidad con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	320
Figura 116: Estadísticas en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	321
Figura 117: Antiparaliz. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	321
Figura 118: Restaura todo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	321
Figura 119: Limitaciones de caracteres en ficha Torchic. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	322
Figura 120: Pokédex mostrando a Nincada con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	322
Figura 121: Limitaciones de espacio y objetos y donde se guardan los objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	323
Figura 122: Limitaciones de caracteres al licuar bayas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	323
Figura 123: Limitaciones de caracteres en los concursos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	323
Figura 124: Limitaciones de caracteres dentro de un concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	324
Figura 125: Limitaciones de caracteres en resultado de concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	324
Figura 126: Limitaciones de caracteres en nombre de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	325
Figura 127: Limitaciones de caracteres en nombre de ataque. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	325
Figura 128: Limitaciones de caracteres en la palabra dormido. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	325
Figura 129: Ficha de una baya con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	326
Figura 130: Palabra movimiento con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	326

Figura 131: Limitaciones de caracteres al ganar el campeonato. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	327
Figura 132: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	327
Figura 133: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos clave. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	327
Figura 134: Limitaciones de caracteres en la ficha de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	328
Figura 135: Limitaciones de espacio en lengua inglesa al subir de nivel. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	328
Figura 136: Ataque con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	329
Figura 137: Caracteres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	333
Figura 138: Caracteres en versión japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	333
Figura 139: Caracteres en versión inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	333
Figura 140: Caracteres en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	333
Figura 141: Caracteres en minúscula en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	333
Figura 142: Caracteres especiales en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	333
Figura 143: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	334
Figura 144: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	334
Figura 145: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).	334
Figura 146: Bayas 1. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	335
Figura 147: Bayas 13. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	335

Figura 148: Bayas 14. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	335
Figura 149: Bayas 21. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	335
Figura 150: Bayas 22. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	335
Figura 151: Bayas 23. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	335
Figura 152: Bayas 24. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	335
Figura 153: Bayas 37. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	335
Figura 154: Bayas 38. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	335
Figura 155: Bayas 39. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	336
Figura 156: Bayas 44. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	336
Figura 157: Bayas 45. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	336
Figura 158: Bayas 46. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).....	336
Figura 159: Letras entre paréntesis. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	337
Figura 160: Golpes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).....	337
Figura 161: Nombres de Pokémon y de entrenador en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	346
Figura 162: Cortar en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	346
Figura 163: Corte en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).	346

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Pronombres en inglés según Wales (1996: 13).	48
Tabla 2. Formas lingüísticas marcadas por género de Ueno (2006: 25).	50
Tabla 3. Asiento.....	111
Tabla 4. Sistema de etiquetas.	135
Tabla 5. Elementos de análisis y su justificación.	141
Tabla 6. Elementos positivos.....	147
Tabla 7. Elementos negativos.....	151
Tabla 8. Referencias abreviadas.	158
Tabla 9. Ejemplo de domesticación I.	159
Tabla 10. Ejemplo de domesticación II.	160
Tabla 11. Ejemplo de domesticación III.....	161
Tabla 12. Ejemplo de domesticación IV.	161
Tabla 13. Ejemplo de domesticación V.....	162
Tabla 14. Ejemplo de domesticación VI.	163
Tabla 15. Ejemplo de domesticación siete.	164
Tabla 16. Ejemplo de extranjerización I.....	165
Tabla 17. Ejemplo de transcreación I.	166
Tabla 18. Ejemplo de transcreación II.....	166
Tabla 19. Ejemplo de transcreación III.	167
Tabla 20. Ejemplo de transcreación IV.	168
Tabla 21. Ejemplo de transcreación V.....	168
Tabla 22. Ejemplo de transcreación VI.	169
Tabla 23. Ejemplo de transcreación VII.....	170
Tabla 24. Ejemplo de transcreación VIII.....	170
Tabla 25. Ejemplo de transcreación IX.	171
Tabla 26. Ejemplo de transcreación X.....	172
Tabla 27. Ejemplo de transcreación XI.	173
Tabla 28. Ejemplo de transcreación XII.....	173
Tabla 29. Ejemplo de transcreación XIII.....	174
Tabla 30. Ejemplo de transcreación XIV.	175
Tabla 31. Ejemplo de transcreación XV.....	176
Tabla 32. Ejemplo de transcreación XVI.	177

Tabla 33. Ejemplo de transcreación XVII.....	178
Tabla 34. Ejemplo de transcreación XVIII.....	178
Tabla 35. Ejemplo de transcreación XIX.....	179
Tabla 36. Ejemplo de transcreación XX.....	180
Tabla 37. Ejemplo de transcreación XXI.....	180
Tabla 38. Ejemplo de transcreación XXII.....	181
Tabla 39. Ejemplo de transcreación XXIII.....	182
Tabla 40. Ejemplo de transcreación XXIV.....	183
Tabla 41. Ejemplo de transcreación XXV.....	183
Tabla 42. Ejemplo de transcreación XXVI.....	184
Tabla 43. Ejemplo de transcreación XXVII.....	185
Tabla 44. Ejemplo de transcreación XXVIII.....	185
Tabla 45. Ejemplo de transcreación XXIX.....	186
Tabla 46. Ejemplo de transcreación XXX.....	187
Tabla 47. Ejemplo de transcreación XXXI.....	187
Tabla 48. Ejemplo de transcreación XXXII.....	188
Tabla 49. Ejemplo de transcreación XXXIII.....	189
Tabla 50. Ejemplo de transcreación XXXIV.....	189
Tabla 51. Ejemplo de transcreación XXXV.....	190
Tabla 52. Ejemplo de transcreación XXXVI.....	191
Tabla 53. Ejemplo de transcreación XXXVII.....	191
Tabla 54. Ejemplo de transcreación XXXVIII.....	192
Tabla 55. Ejemplo de transcreación XXXIX.....	193
Tabla 56. Ejemplo de transcreación XL.....	194
Tabla 57. Ejemplo de transcreación XLI.....	195
Tabla 58. Ejemplo de transcreación XLII.....	195
Tabla 59. Ejemplo de transcreación XLIII.....	196
Tabla 60. Ejemplo de transcreación XLIV.....	197
Tabla 61. Ejemplo de transcreación XLV.....	198
Tabla 62. Ejemplo de transcreación XLVI.....	199
Tabla 63. Ejemplo de transcreación XLVII.....	199
Tabla 64. Ejemplo de calco.....	213
Tabla 65. Ejemplo de humor.....	214
Tabla 66. Ejemplo de alteración I.....	215

Tabla 67. Ejemplo de alteración II.	215
Tabla 68. Ejemplo de alteración III.	216
Tabla 69. Ejemplo de alteración IV.	217
Tabla 70. Ejemplo de alteración V.	217
Tabla 71. Ejemplo de censura.	221
Tabla 72. Ejemplo de presuposición cultural.	222
Tabla 73. Ejemplo de equivalencia.	223
Tabla 74. Ejemplo de sobretraducción.	224
Tabla 75. Ejemplo de sobretraducción II.	225
Tabla 76. Ejemplo de sobretraducción III.	226
Tabla 77. Ejemplo de sobretraducción IV.	226
Tabla 78. Ejemplo de sobretraducción V.	227
Tabla 79. Ejemplo de sobretraducción VI.	228
Tabla 80. Ejemplo de sobretraducción VII.	229
Tabla 81. Ejemplo de sobretraducción VIII.	230
Tabla 82. Ejemplo de sobretraducción IX.	231
Tabla 83. Ejemplo de sobretraducción X.	232
Tabla 84. Ejemplo de falso sentido.	233
Tabla 85. Ejemplo de contrasentido.	234
Tabla 86. Ejemplo de sinsentido.	234
Tabla 87. Ejemplo de adición.	235
Tabla 88. Ejemplo de omisión.	236
Tabla 89. Ejemplo de hipertraducción.	237
Tabla 90. Ejemplo de subtraducción.	238
Tabla 91. Ejemplo de cuestiones de género I.	245
Tabla 92. Ejemplo de cuestiones de género II.	245
Tabla 93. Ejemplo de cuestiones de género III.	246
Tabla 94. Ejemplo de cuestiones de género IV.	247
Tabla 95. Ejemplo de partícula de lenguaje femenino I.	247
Tabla 96. Ejemplo de partícula de lenguaje femenino II.	248
Tabla 97. Ejemplo de onomatopeya I.	249
Tabla 98. Ejemplo de onomatopeya II.	249
Tabla 99. Ejemplo de onomatopeya III.	250
Tabla 100. Lenguaje cortado.	252

Tabla 101. Ejemplo de formalidad.	253
Tabla 102. Lenguaje informal.	254
Tabla 103. Ejemplo de cortesía I.	255
Tabla 104. Ejemplo de cortesía II.	255
Tabla 105. Ejemplo de cortesía III.	256
Tabla 106. Ejemplo de cortesía IV.	257
Tabla 107. Ejemplo de cortesía V.	257
Tabla 108. Ejemplo de cortesía VI.	258
Tabla 109. Ejemplo de acto de habla.	259
Tabla 110. Ejemplo de acto de habla II.	260
Tabla 111. Ejemplo de máximas conversacionales de Grice.	261
Tabla 112. Ejemplo de yakuwarigo.	263
Tabla 113. Ejemplo de sintaxis.	271
Tabla 114. Ejemplo de calco sintáctico.	272
Tabla 115. Ejemplo de tiempos verbales I.	273
Tabla 116. Ejemplo de tiempos verbales II.	273
Tabla 117. Ejemplo de préstamos I.	274
Tabla 118. Ejemplo de préstamos II.	275
Tabla 119. Ejemplo de préstamos III.	275
Tabla 120. Ejemplo de préstamos IV.	276
Tabla 121. Ejemplo de préstamos V.	277
Tabla 122. Ejemplo de préstamos VI.	278
Tabla 123. Ejemplo de préstamos VII.	278
Tabla 124. Ejemplo de préstamos VIII.	279
Tabla 125. Ejemplo de préstamos IX.	279
Tabla 126. Ejemplo de préstamos X.	280
Tabla 127. Ejemplo de préstamos XI.	281
Tabla 128. Ejemplo de préstamos XII.	281
Tabla 129. Ejemplo de préstamos XIII.	282
Tabla 130. Ejemplo de préstamos XIV.	283
Tabla 131. Ejemplo de préstamos XV.	283
Tabla 132. Ejemplo de préstamos XVI.	284
Tabla 133. Ejemplo de préstamos XVII.	285
Tabla 134. Ejemplo de préstamos XVIII.	285

Tabla 135. Ejemplo de préstamos XIX.	286
Tabla 136. Ejemplo de préstamos XX.....	286
Tabla 137. Ejemplo de préstamos XXI.	287
Tabla 138. Ejemplo de préstamos XXII.	288
Tabla 139. Ejemplo de préstamos XXIII.....	288
Tabla 140. Ejemplo de préstamos XXIV.....	289
Tabla 141. Ejemplo de préstamos XXV.....	289
Tabla 142. Ejemplo de préstamos XXVI.....	290
Tabla 143. Ejemplo de préstamos XXVII.	291
Tabla 144. Ejemplo de préstamos XXVIII.....	291
Tabla 145. Ejemplo de préstamos XXIX.....	292
Tabla 146. Ejemplo de préstamos XXX.....	292
Tabla 147. Ejemplo de préstamos XXXI.....	293
Tabla 148. Ejemplo de préstamos XXXII.	293
Tabla 149. Ejemplo de préstamos XXXIII.....	294
Tabla 150. Ejemplo de préstamos XXXIV.....	294
Tabla 151. Ejemplo de préstamos XXXV.....	295
Tabla 152. Ejemplo de préstamos XXXVI.....	296
Tabla 153. Ejemplo de préstamos XXXVII.	296
Tabla 154. Ejemplo de préstamos XXXVIII.	297
Tabla 155. Ejemplo de préstamos XXXIX.....	297
Tabla 156. Ejemplo de préstamos XL.	298
Tabla 157. Ejemplo de préstamos XLI.....	298
Tabla 158. Ejemplo de préstamos XLII.....	299
Tabla 159. Ejemplo de préstamos XLIII.	299
Tabla 160. Ejemplo de préstamos XLIV.....	300
Tabla 161. Ejemplo de préstamos XLV.	301
Tabla 162. Ejemplo de préstamos XLVI.....	301
Tabla 163. Ejemplo de préstamos XLVII.....	302
Tabla 164. Ejemplo de préstamos XLVIII.	302
Tabla 165. Ejemplo de préstamos XLIX.....	303
Tabla 166. Ejemplo de préstamos L.	304
Tabla 167. Ejemplo de préstamos LI.....	304
Tabla 168. Ejemplo de préstamos LII.	305

Tabla 169. Ejemplo de préstamos LIII.	305
Tabla 170. Ejemplo de préstamos LIV.	306
Tabla 171. Ejemplo de préstamos LV.	306
Tabla 172. Ejemplo de préstamos LVI.	307
Tabla 173. Ejemplo de préstamos LVII.	308
Tabla 174. Ejemplo de préstamos LVIII.	308
Tabla 175. Ejemplo de préstamos LIX.	309
Tabla 176. Ejemplo de préstamos LX.	309
Tabla 177. Ejemplo de préstamos LXI.	310
Tabla 178. Ejemplo de préstamos LXII.	310
Tabla 179. Ejemplo de modismos y refranes I.	311
Tabla 180. Ejemplo de modismos y refranes II.	312
Tabla 181. Ejemplo de modismos y refranes III.	312
Tabla 182. Ejemplo de modismos y refranes IV.	313
Tabla 183. Ejemplo de modismos y refranes V.	314
Tabla 184. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos I.	329
Tabla 185. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos II.	330
Tabla 186. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos III.	330
Tabla 187. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos IV.	331
Tabla 188. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos V.	332
Tabla 189. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos VI.	332
Tabla 190. Ejemplo de variables en diálogos I.	338
Tabla 191. Ejemplo de variables en diálogos II.	338
Tabla 192. Ejemplo de uso de nombres de personajes I.	339
Tabla 193. Ejemplo de uso de nombres de personajes II.	340
Tabla 194. Ejemplo de uso de nombres de personajes III.	340
Tabla 195. Ejemplo de uso de nombres de personajes IV.	341
Tabla 196. Ejemplo de uso de nombres de personajes V.	342
Tabla 197. Ejemplo de uso de nombres de personajes VI.	342
Tabla 198. Ejemplo de uso de nombres de personajes VII.	343
Tabla 199. Ejemplo de uso de nombres de personajes VIII.	343
Tabla 200. Ejemplo de uso de nombres de personajes IX.	344
Tabla 201. Ejemplo de uso de nombres de personajes X.	344
Tabla 202. Ejemplo de uso de nombres de personajes XI.	345

Tabla 203. Ejemplo de mayúsculas en diálogos I.	347
Tabla 204. Ejemplo de mayúsculas en diálogos II.	348
Tabla 205. Ejemplo de mayúsculas en diálogos III.	348
Tabla 206. Ejemplo de mayúsculas en diálogos IV.	349
Tabla 207. Ejemplo de mayúsculas en diálogos V.	349
Tabla 208. Ejemplo de mayúsculas en diálogos VI.	350
Tabla 209. Ejemplo de mayúsculas en diálogos VII.	351
Tabla 210. Ejemplo de mayúsculas en diálogos VIII.	351
Tabla 211. Ejemplo de mayúsculas en diálogos IX.	352
Tabla 212. Ejemplo de mayúsculas en diálogos X.	353
Tabla 213. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XI.	353
Tabla 214. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XII.	354
Tabla 215. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XIII.	355
Tabla 216. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XIV.	356
Tabla 217. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XV.	356
Tabla 218. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XVI.	357
Tabla 219. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XVII.	357
Tabla 220. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XVIII.	358
Tabla 221. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XIX.	359
Tabla 222. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XX.	359
Tabla 223. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXI.	360
Tabla 224. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXII.	360
Tabla 225. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXIII.	361
Tabla 226. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXIV.	362
Tabla 227. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXV.	362
Tabla 228. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXVI.	363
Tabla 229. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXVII.	363
Tabla 230. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXVIII.	364
Tabla 231. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXIX.	364
Tabla 232. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXX.	365
Tabla 233. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXI.	366
Tabla 234. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXII.	366
Tabla 235. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXIII.	367
Tabla 236. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXIV.	367

Tabla 237. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXV.	368
Tabla 238. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXVI.	369
Tabla 239. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXVII.	369
Tabla 240. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXVIII.	370
Tabla 241. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXIX.	370
Tabla 242. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XL.	371
Tabla 243. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLI.	371
Tabla 244. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLII.	372
Tabla 245. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLIII.	373
Tabla 246. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLIV.	373
Tabla 247. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLV.	374
Tabla 248. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLVI.	374
Tabla 249. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLVII.	375
Tabla 250. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLVIII.	376
Tabla 251. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLIX.	376
Tabla 252. Ejemplo de mayúsculas en diálogos L.	377
Tabla 253. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LI.	377
Tabla 254. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LII.	378
Tabla 255. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LIII.	379
Tabla 256. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LIV.	379
Tabla 257. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LV.	380
Tabla 258. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LVI.	380
Tabla 259. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LVII.	381
Tabla 260. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LVIII.	382
Tabla 261. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LIX.	382
Tabla 262. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LX.	383
Tabla 263. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXI.	383
Tabla 264. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXII.	384
Tabla 265. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXIII.	384
Tabla 266. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXIV.	385
Tabla 267. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXV.	386
Tabla 268. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXVI.	386
Tabla 269. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXVII.	387
Tabla 270. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXVIII.	387

Tabla 271. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXIX.	388
Tabla 272. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXX.....	389
Tabla 273. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXI.	389
Tabla 274. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXII.....	390
Tabla 275. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXIII.....	391
Tabla 276. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXIV.	391
Tabla 277. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXV.....	392
Tabla 278. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXVI.	392
Tabla 279. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXVII.	393
Tabla 280. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXVIII.....	394
Tabla 281. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXIX.	394
Tabla 282. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXX.....	395
Tabla 283. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXI.	395
Tabla 284. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXII.....	396
Tabla 285. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXIII.....	397
Tabla 286. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXIV.	397
Tabla 287. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXV.....	398
Tabla 288. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXVI.	399
Tabla 289. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXVII.....	399
Tabla 290. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXVIII.....	400
Tabla 291. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXIX.	400
Tabla 292. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XC.	401
Tabla 293. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCI.....	401
Tabla 294. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCII.....	402
Tabla 295. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCIII.	403
Tabla 296. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCIV.....	403
Tabla 297. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCV.	404
Tabla 298. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCVI.....	404
Tabla 299. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCVII.....	405
Tabla 300. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCVIII.	406
Tabla 301. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCIX.....	406
Tabla 302. Ejemplo de mayúsculas en diálogos C.	407
Tabla 303. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CI.....	407
Tabla 304. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CII.	408

Tabla 305. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CIII.	408
Tabla 306. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CIV.	409
Tabla 307. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CV.	409
Tabla 308. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CVI.	410
Tabla 309. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CVII.	411
Tabla 310. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CVIII.	411
Tabla 311. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CIX.	412
Tabla 312. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CX.	412
Tabla 313. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CXI.	413
Tabla 314. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CXII.	414
Tabla 315. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CXIII.	414
Tabla 316. Análisis de calidad Pokémon Zafiro (2002).	415
Tabla 317. Análisis de calidad Pokémon Zafiro Alfa (2014).	419

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1. Introducción

A la hora de traducir un videojuego existían típicamente dos estrategias posibles: la domesticación, consistente en su adaptación al mercado local, y la extranjerización, con el mantenimiento de referencias culturales extranjeras (Venuti, 1995). A raíz de la investigación de Mangiron y O'Hagan (2006) surge el nuevo concepto de transcreación, el cual no está exento de polémica, y que consiste en el proceso de creación de algo nuevo adecuado para el público meta, dando lugar a un nuevo texto origen dentro del videojuego que cumpla con la misma función que el original, aunque el significado cambie. Esto ha suscitado debate entre los traductores, que afirman que en otros tipos de textos como los publicitarios ya se seguía esta estrategia y que no hacía falta cristalizar este nombre para ella.

Tradicionalmente los videojuegos que llegaban a España lo hacían en inglés y posteriormente comenzaron a llegar en español localizados desde el inglés. Actualmente, gracias al aumento del número de traductores capaces de traducir directamente desde el japonés al español, el número de videojuegos en español localizados directamente desde dicho idioma ha aumentado. Por ejemplo, actualmente hay siete traductores jurados de japonés según la lista del Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación (2018). Además, el avance de la tecnología ha influido enormemente en la localización de los videojuegos, especialmente en cuestiones tan importantes como la limitación de caracteres, respecto a la que, al haberse ampliado, incluso ilimitadamente, el tamaño de las cajas de texto, ha permitido un gran avance en la calidad de los textos meta, que pueden expresarse libremente sin estar constreñidos por el espacio limitado. Por lo tanto, existen también diversas cuestiones de carácter lingüístico a tener en cuenta por su gran importancia.

En esta tesis se estudiará cómo las nuevas corrientes traductológicas, los avances tecnológicos y diversas cuestiones de carácter lingüístico (además del cambio a una localización directa desde el japonés al español) han influido en la calidad de las localizaciones de los juegos actuales, tomando como muestras de estudio concretas varios videojuegos *Pokémon* desarrollados por Game Freak y distribuidos por The Pokémon Company y Nintendo. La elección de este videojuego como objeto de estudio está motivada por su situación como juego paradigmático de toda una época y cultura que marcó a varias generaciones además de por el hecho de que hayan sido localizado de dos maneras: directamente desde el japonés al español e indirectamente desde el japonés al

inglés y luego al español. Para poder estudiar todo esto se ha creado un modelo de análisis de localización de videojuegos, el cual está basado en los elementos que comentaremos en el marco teórico (divididos en perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas, siguiendo a diversos autores) y es una de las principales aportaciones de la tesis. Además se ha creado otro modelo de análisis de calidad para videojuegos japoneses localizados a idiomas europeos que será probado con los videojuegos *Pokémon Zafiro* (2002) y *Pokémon Zafiro Alfa* (2014).

Por tanto, podemos afirmar que la localización de videojuegos ha sido estudiada en algunas tesis anteriormente (Pérez Fernández, 2010; Méndez González, 2012; Hernández, 2013; Planells de la Maza, 2013), pero solamente en la combinación de idiomas del inglés al español, dado lo cual se hacía necesaria una tesis que ahondara en la localización del japonés al español, puesto que ésta es una combinación lingüística muy frecuente para España y América latina y también ya que la mayoría de videojuegos provienen de Japón, y el japonés presenta numerosas diferencias con respecto al inglés. La presente tesis quiere llenar ese hueco y completarlo con perspectivas de carácter traductológico, lingüístico y técnico.

1.1. Motivación

Esta tesis ha surgido tras haber pasado por la experiencia de localizar videojuegos del japonés y el inglés al español en una empresa de traducción en Osaka durante medio año. Con ella se quiere explorar desde una perspectiva académica este campo aún tan desconocido e interesante y descubrir novedades a la hora de localizar un videojuego que puedan ser útiles y de interés. En concreto, esta tesis aborda la localización de videojuegos del japonés al español porque, dada la demanda que existe actualmente por parte de los consumidores de videojuegos de productos en su lengua materna, podría ser útil investigar esta combinación y además se trata de un sector con un peso económico importante tal y como podemos observar con detalle en Capilla Torres (2014). Además, según el catálogo Ethnologue (Simons y Fennig, 2018) el japonés y el español son lenguas mayoritarias y, en concreto, el español es la segunda lengua del mundo por número de hablantes nativos según el Instituto Cervantes (2017), razón de más para motivar nuestro estudio.

En detalle, la razón para realizar este estudio es el vacío encontrado en este tema con esta combinación lingüística en concreto, que, a pesar de ser de las más comunes

(junto con el inglés como lengua origen) a la hora de localizar un videojuego para el mercado español en nuestros días, no se ha estudiado en el ámbito académico aún. En efecto, sólo se ha estudiado previamente con la combinación inglés-español, con ejemplos como Pérez Fernández (2010) o Muñoz Sánchez (2011). La falta de estudios desde el japonés puede ser debida al escaso número de investigadores sobre este tema que manejen el japonés de manera fluida y que se encuentren en activo actualmente, a excepción de unos pocos ejemplos, como Mangiron y O'Hagan (2006).

1.2. Preguntas de investigación

En esta tesis planteamos la siguiente pregunta de investigación general:

¿Cómo influyen las cuestiones traductológicas, lingüísticas y tecnológicas en la localización de videojuegos de Pokémon al español?

De esta pregunta, se derivan estas preguntas de investigación más concretas que guían esta tesis:

1. ¿Cómo influye el uso de una traducción indirecta (a través del inglés) en la traducción de videojuegos del japonés al español? Por ejemplo, ¿se pierden más referencias culturales al traducir desde el japonés al inglés y posteriormente al español que desde el japonés directamente?
2. ¿Cómo influyen los aspectos técnicos relacionados con la localización (por ejemplo la limitación de caracteres) en las soluciones adoptadas por los localizadores de Pokémon al español?
3. ¿Cómo se reflejan las peculiaridades lingüísticas del idioma japonés en la localización de Pokémon al español?
4. ¿Cómo influyen los aspectos traductológicos tales como las estrategias de traducción o los universales de traducción en la localización de videojuegos?

1.3. Objetivos

Objetivo general

El principal objetivo de esta tesis es estudiar la localización de videojuegos del japonés al español desde tres perspectivas: traductológica, lingüística y tecnológica para averiguar la manera en la que estos factores y su alteración influyen en el texto meta.

En concreto, para alcanzar este objetivo general de la tesis, establecemos los siguientes objetivos específicos:

Objetivos específicos

1. Estudiar comparativamente las características de una traducción directa frente a una indirecta.
2. Analizar si el hecho de que una traducción sea directa o indirecta afecta a la calidad de la traducción.
3. Observar qué diferencias e implicaciones ha supuesto la evolución de la tecnología en los textos meta.
4. Observar los efectos de las estrategias de transcreación, domesticación y extranjerización de manera cualitativa. Por ejemplo, si la transcreación ayuda a acercar el texto al lector y a dotarlo de humor o si por el contrario hace que se pierdan referencias culturales, entre otras cuestiones.
5. Observar las características que presenta el juego localizado desde el inglés, frente a las que presenta el juego localizado desde el japonés desde una perspectiva traductológica, teniendo en cuenta al usuario final del videojuego.
6. Indagar sobre las diferencias observables en los textos meta producidas por cuestiones tecnológicas de manera cualitativa. Por ejemplo, si el texto meta sufre de mayores o menores limitaciones de espacio o si las variables se han tratado de una manera más natural.
7. Arrojar luz en el debate de las teorías de traducción en relación con los videojuegos.
8. Crear un modelo de análisis de videojuegos que contribuya a la consecución de nuestro objetivo general teniendo en cuenta cuestiones de carácter traductológico, lingüístico y tecnológico y haciendo énfasis en el videojuego como proceso.
9. Adicionalmente, crear un modelo de análisis de calidad para analizar los videojuegos como producto final de cara al usuario.
10. Observar cuáles son los aspectos lingüísticos del japonés más complejos a la hora de localizar un videojuego.

1.4. Estructura de la tesis

Esta tesis está estructurada en siete capítulos y un anexo electrónico. En el capítulo I se introducen los objetivos de la tesis. En el capítulo II se realiza un recorrido histórico por el objeto de estudio de la tesis para poder ofrecer el contexto en el que se implica dicho objeto de estudio, que será fundamental para el análisis que se realizará posteriormente. En los capítulos III y IV se establece el marco teórico de la tesis. En concreto, el capítulo

III está centrado en los aspectos relativos al idioma japonés, mientras que el capítulo IV está dedicado a la teoría que fundamenta la tesis, dividida en tres perspectivas, las cuales nos ayudarán a construir modelos de análisis. En el capítulo V se encuentra detallada la metodología. Posteriormente, en el capítulo VI se desarrollan los resultados y la discusión. Finalmente, en el capítulo VII se establecen las conclusiones y futuras líneas de investigación.

**CAPÍTULO II.
CARACTERIZACIÓN
DEL OBJETO DE
ESTUDIO**

2. Introducción

Los videojuegos y la localización siempre se han encontrado profundamente relacionados. Al principio, la mayoría de los videojuegos llegaban a tierras europeas sin localizar o solo en lengua inglesa. Posteriormente los jugadores empezaron a hacer llegar a las empresas cada vez más su deseo de poder disfrutar de los videojuegos en su lengua materna. Hoy en día la situación se ha invertido, y es difícil encontrar juegos que no lleguen localizados a varios idiomas, siendo los que no llegan localizados o se quedan por tierras extranjeras la excepción (Márquez, 2014). A su vez, dentro de los videojuegos, *Pokémon* es uno de los más famosos y que más éxitos ha cosechado en todo el mundo. Veamos con más detalle los orígenes de esta situación, empezando por la realización de un recorrido histórico que nos ayudará a comprender mejor las bases sobre las que se asientan los videojuegos en el panorama actual, para poder entender el contexto en el que se imbrica nuestro objeto de estudio y poder profundizar posteriormente en él para su correcto estudio.

2.1. Los videojuegos: recorrido histórico

Los videojuegos encuentran su precedente en las máquinas de *pinball*. La primera en usar electricidad se llamaba Contact y fue creada en 1933 (Kent, 2010).

Poco a poco, las empresas que se dedicaban al mundo del *pinball* también se fueron dedicando al mundo del *jukebox* y finalmente muchas de ellas se acabaron convirtiendo en algunas de las empresas de videojuegos más importantes de la actualidad. Pero el primer juego para ordenador no se creó en una empresa sino en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), concretamente para un ordenador conocido como PDP-1. Este juego se llamaba *Space War*, fue diseñado por Steve Russell en el año 1961 y consistía en un juego de batallas espaciales para dos personas. Posteriormente este juego originó el primer juego electrónico que funcionaba con monedas, conocido como *Galaxy War* (Kent, 2010; DeMaria y Wilson, 2003).

Sin embargo, hasta la fecha nadie había planteado la idea de usar una televisión para ver los videojuegos, es decir, crear lo que es una consola propiamente dicha, lo que según Bernal Merino (2006: 4) consiste en un «game-dedicated computer» y que sirve para jugar en dicha televisión. No fue hasta el año 1966 cuando a Ralph Baer se le ocurrió esta idea, y así finalmente surgió la consola Odyssey, cuyos juegos, que estaban inspirados en el mundo del deporte, se veían en una pantalla. Esto inspiró posteriormente

a Nolan Bushnell, una de las personas más influyentes del mundo de los videojuegos (DeMaria y Wilson, 2003).



Figura 1: *Odyssey*. Por DeMaria y Wilson (2003).

Nolan Bushnell cambió radicalmente el panorama de los videojuegos. Bushnell creó al principio de su carrera un juego llamado *Computer Space* que tuvo poco éxito. Tras su fracaso decidió fundar su propia empresa, Atari, que sería fundamental en la historia de los videojuegos. Fue entonces cuando Bushnell creó *Pong*, un juego que empezó a expandirse como la pólvora en 1972, y que consistía en golpear una bola con dos raquetas rectangulares (Kent, 2010).

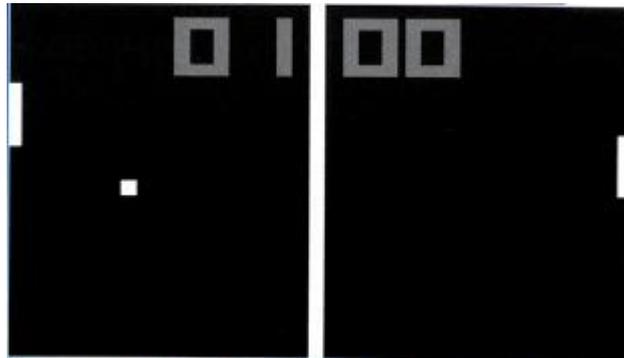


Figura 2: *Pong*. Por DeMaria y Wilson (2003).

Mientras todo esto ocurría en Estados Unidos, la empresa japonesa Taito creó el primer juego arcade japonés, *Elepong*, basándose en *Pong*. Pero Atari tampoco quiso quedarse fuera del mercado japonés y fundó Atari Japón en el año 1973. Esto provocó que Taito quisiera rivalizar con ellos y creara su primer juego original, *Speed Race*. Al final, Atari Japón admitió su derrota y fue vendida, lo que dio lugar a la importante empresa Namco en 1977. A pesar de este fracaso Atari seguía funcionando muy bien en Estados Unidos, y en 1975 logró vender más de 150000 unidades de su versión de *Pong* que se podían jugar en casa, llamada *Sears Tele-Games Pong* (Donovan, 2010).

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo II. Caracterización del objeto de estudio.

Otra empresa que empezó a cosechar bastante éxito en el mundo de los videojuegos fue Midway con su lanzamiento en el año 1975 de *Gunfight*, un juego de pistoleros que fue el primer videojuego de la historia en usar un microprocesador. Después, en el año 1976, otra empresa que despegó fue Namco gracias a las ventas del juego *Breakout*, creado originalmente por Bushnell, que consistía en una variación de *Pong* en la que había que destruir con una bola los ladrillos que aparecían en la parte superior de la pantalla. Esto creó un conflicto entre Atari y Namco en el que Atari llevaba la razón. Pero no debemos olvidarnos tampoco de la empresa Coleco, que en ese año lanzó una consola conocida como Telestar que tuvo bastante éxito, obteniendo unos beneficios de 100 millones de dólares. Finalmente, en el año 1976, otra empresa que despuntó fue Fair Child Camera and Instrument, que creó la primera consola que funcionaba con cartuchos, la conocida como Channel F. Pero Bushnell siempre intentaba innovar con su empresa Atari, y así lanzó la consola VCS que incluía un procesador de 8 bits y un joystick, toda una novedad para la época (Kent, 2010).

Tras esto, en el año 1978 Taito creó *Space Invaders*, un juego en el que había que disparar a unos aliens que aparecían en la parte superior de la pantalla y que contribuyó a que las ventas de videojuegos pasaran de generar 472 millones de dólares a 1133 millones en tan solo un año. Poco después de esta fecha también salió al mercado Odyssey 2 y Mattel decidió que también quería participar en el negocio de los videojuegos. Fue así como Mattel lanzó en 1979 la consola Intellivision (Donovan, 2010).

Otro juego popular lanzado en esta fecha fue *Asteroids*, un juego creado por Atari en el que había que destruir asteroides. Como hemos visto hasta ahora, el año 1979 fue muy productivo para los videojuegos, y es que fue también en este año cuando surgió la idea de *Pac-Man*, un juego de gran éxito en el que el personaje Pac-Man persigue a unos fantasmas en un laberinto. Otros juegos que tuvieron éxito después de *Pac-Man* fueron *Defender* y *Battlezone*.

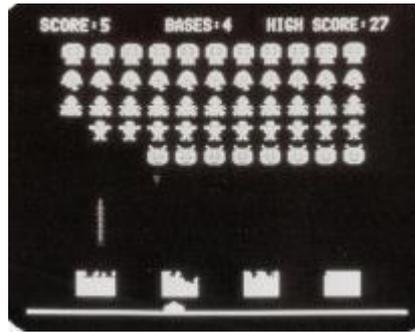


Figura 3: *Space Invaders*. Por DeMaria y Wilson (2003).

Posteriormente, en el año 1982 la empresa Coleco lanzó al mercado la consola ColecoVision para rivalizar con la última consola de Atari, la Atari 5200, que empezaba a estar obsoleta. La consola ColecoVision vino acompañada de un juego de gran éxito, *Donkey Kong*. Este juego de Shigeru Miyamoto consistía en que Jumpman, que posteriormente se llamaría Mario, tenía que salvar a un personaje llamado Pauline de las garras de un mono conocido como *Donkey Kong*. Para conseguir esto el protagonista tenía que avanzar por unas plataformas esquivando los barriles que le lanzaba *Donkey Kong*. Y así se creó el género de las plataformas (Donovan, 2010).



Figura 4: *Donkey Kong*. Por DeMaria y Wilson (2003).

Paralelamente a todo esto, el mercado de las consolas portátiles también iba avanzando. Todo empezó en el año 1976 con la empresa Mattel, que creó la primera consola portátil usando tecnología LED. Su primer juego fue *Auto Race* (Kent, 2010).



Figura 5: Auto Race. Por DeMaria y Wilson (2003).

Volviendo al tema principal, en 1983 se lanzaron otros dos juegos importantes: *Q*bert* y *Dragon's Lair*. El primero fue diseñado por un hombre conocido como Gottlieb y consistía en cambiar de color todos los cubos que aparecían en pantalla mientras se esquivaba a los enemigos. *Dragon's Lair*, sin embargo, fue lanzado por la empresa Cinematronics y consistía en rescatar a una princesa de un castillo. El estilo visual del juego era de dibujos animados. A pesar de estos juegos en esta época el mercado de los videojuegos entró en crisis, en gran parte debido al éxito de los ordenadores, que cada vez eran mejores y más baratos. En concreto, Coleco entró en bancarrota y Mattel salió del mercado de los videojuegos. Sin embargo, una empresa que sí tuvo éxito en 1983 fue Electronic Arts, que lanzó sus seis primeros juegos ese año. Atari intentó salir de esta crisis lanzando la consola 7800 Pro System. Mientras Atari iba y venía con diversos juegos, Nintendo preparaba su éxito inminente (Kent, 2010).

Uno de los primeros éxitos de Nintendo fue Game & Watch en el año 1980. Era un reloj que incluía un videojuego y se podía llevar a todas partes. Tras este éxito, Nintendo decidió que quería revolucionar el mercado de las consolas de cartuchos y lanzó la consola Famicom (NES fuera de territorio japonés). La consola estaba más enfocada a vender juegos que en su propia tecnología y debido a esto Nintendo hizo tratos con muchas empresas de la competencia para que publicaran juegos para su consola. Uno de los juegos que tuvo mucho éxito y que ayudó a vender la consola fue *Dragon Quest*, uno de los principales juegos de rol en Japón, pero el que realmente batió records fue *Super Mario Bros*, que se lanzó en 1986. El protagonista era Mario, el personaje del juego *Donkey Kong*, y tenía que avanzar por unos niveles llenos de plataformas para rescatar a

una princesa. Otro juego para la NES que fue un gran éxito fue *The Legend of Zelda*, en el que los jugadores controlan a Link, un muchacho que tiene que acabar con Ganon, el villano del juego, para salvar a la princesa Zelda y recuperar la trifuerza, pasando para ello por una miríada de mazmorras, puzles y misterios en su camino. Mientras tanto, en Europa Wright y Molyneux empezaban a interesarse en el mundo de los videojuegos y Wright despuntó con el juego *Sim City*, un creador de ciudades, y en Rusia Alexey Pajitnov creó *Tetris*, un juego de puzles en el que había que rellenar líneas de bloques para que estos desaparecieran (Donovan, 2010).



Figura 6: NES. Por DeMaria y Wilson (2003).

Por otra parte, paralelamente a la NES, la empresa SEGA lanzó la consola Mega-Drive, conocida como Genesis en Estados Unidos, cuyo mayor éxito fue *Sonic the Hedgehog*, un juego de plataformas con un erizo azul muy rápido como protagonista. Pero para entonces, en 1989 Nintendo lanzó la consola portátil Game Boy. Era pequeña y se veía en blanco y negro, y tuvo un gran éxito con el juego *Tetris*. Un año después Nintendo lanzó su siguiente consola, Super Family Computer (conocida como SNES en España). Ésta tenía un procesador de 16 bits, podía mostrar 32000 colores y venía con el videojuego *Super Mario World*, que incluía como novedad al personaje Yoshi, que sigue siendo hasta la fecha un clásico de los personajes de Nintendo (Kent, 2010).



Figura 7: SNES. Por DeMaria y Wilson (2003).

Tras esta consola, Nintendo empezó a experimentar con el CD-Rom dado que el CD disponía de mayor capacidad de almacenamiento y mejor sonido. Nintendo quería crear una consola de sobremesa que usara el CD para los juegos y para ello formó equipo con Sony; llamaron a la nueva consola provisional PlayStation, pero la unión duró hasta 1991 cuando las dos empresas se separaron porque Sony quería la alianza con Nintendo solo para entrar en el mercado de los videojuegos. Nintendo se dio cuenta de esto y la cambió por la empresa Philips, y Sony respondió creando Sony Computer Entertainment, una nueva sección dentro de la empresa dedicada a los videojuegos que llevaría a cabo la PlayStation, una consola que aunaba gráficos 3D y juegos en CD. Algunos juegos de éxito que tuvo fueron el juego de peleas *Tekken* y el juego de aventuras *Tomb Raider* (Donovan, 2010).



Figura 8: Play Station. Por DeMaria y Wilson (2003).

Por otra parte, Nintendo siguió el proyecto original por su cuenta con algunos grandes cambios como la sustitución del uso del CD por el uso de cartuchos. Al final Nintendo lanzó la consola Ultra 64 en Japón en el año 1994 (1996 en el resto del mundo, llamada Nintendo 64). Ésta tenía gráficos en 3D y fue todo un éxito de ventas, a lo que ayudaron juegos como *Super Mario 64* y *The Legend of Zelda Ocarina of Time* (DeMaria y Wilson, 2003).



Figura 9: Nintendo 64. Por DeMaria y Wilson (2003).

Sega sacó la consola Dreamcast en el año 1999 para hacerle la competencia a las consolas PlayStation y Nintendo 64. Con sus 128 bits se trataba de una consola muy potente y además tenía conexión a internet. Uno de sus mejores juegos fue *Sonic Adventure* (DeMaria y Wilson, 2003).



Figura 10: Dreamcast. Por DeMaria y Wilson (2003).

La siguiente generación de consolas llegó en el año 2000 con el lanzamiento de PlayStation 2 por parte de Sony que fue todo un éxito y llegó a vender 600 000 unidades. Esta consola tenía la capacidad de leer el formato DVD lo que la hizo bastante popular.

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo II. Caracterización del objeto de estudio.

Algunos juegos suyos que cosecharon bastante éxito fueron *Ridge Racer V* y *Tekken Tag Tournament* (Kent, 2010).



Figura 11: PlayStation 2. Por DeMaria y Wilson (2003).

En ese mismo año Microsoft también empezó en el mercado de los videojuegos y lanzó su primera consola de sobremesa, conocida como XBOX. Esta consola estaba bastante avanzada tecnológicamente porque estaba basada en la arquitectura de un ordenador y tenía un sistema operativo Windows alterado. Además, como especificaciones técnicas contaba con un chip Nvidia que le dotaba de excelentes gráficos, un disco duro de 8 gigas y conexión a internet. Tuvo varios juegos exitosos como por ejemplo *Fable* (Kent, 2010). Un año después Nintendo sacó su consola de sobremesa GameCube, que funcionaba con minidiscos y tenía unos gráficos bastante potentes. Esta consola se podía conectar con la Game Boy Advance, la nueva consola portátil de Nintendo, que era la evolución de la Game Boy con sus gráficos mejorados en color. Algunos juegos muy exitosos de Game Cube fueron *Super Smash Bros*, *Pikmin* y *Tales of Symphonia* (DeMaria y Wilson, 2003).



Figura 12: Game Cube y Game Boy Advance. Por DeMaria y Wilson (2003).

La evolución de la Game Boy Advance fue la Nintendo DS, que tenía dos pantallas y era táctil, además de tener un micrófono y conexión sin cables. Fue lanzada en el año 2009 y algunos de sus mayores éxitos iniciales fueron *Nintendogs* y *Brain Training*. En contraposición a esto, Sony lanzó su consola portátil PSP en el año 2009, que estaba bastante avanzada tecnológicamente y tuvo éxito con juegos como *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* o *Monster Hunter Freedom Unite*. Las siguientes consolas portátiles en aparecer fueron Nintendo 3DS por parte de Nintendo y PSP Vita por parte de Sony. Nintendo 3DS incluye funciones de visionado en 3D y PSP Vita sigue en la línea de la PSP con mejores especificaciones técnicas. Ambas han seguido publicando los juegos habituales de Nintendo y Sony con algunas variaciones, por ejemplo el juego *Paper Mario*, que tuvo su versión en Nintendo 64 entre otras cosas y ahora vuelve a tener otra versión para Nintendo 3DS. Volviendo a las consolas de sobremesa, Nintendo lanzó su nueva consola Wii al mercado en el año 2006. Su mayor novedad residía en el control, puesto que su mando tenía sensores giroscópicos que reflejaban el movimiento que hicieras en la pantalla. Un año antes Microsoft acababa de lanzar la continuación de su consola XBOX, la XBOX 360. Esta seguía en la línea de mejores gráficos y juego online. Sus juegos más vendidos eran del género *shooter*. Por otra parte Sony lanzó su consola PlayStation 3 en el mismo año que Nintendo había lanzado su consola Wii. Esta consola también estaba enfocada en la mejora de los gráficos y el juego online. Además incluía un lector de Blu-Ray. Algunos de sus juegos más exitosos han sido *Gran Theft Auto 5* y *Gran Turismo 5* (Donovan, 2010).

Actualmente las últimas consolas en salir al mercado por parte de Nintendo han sido WiiU, que incluye gráficos de alta definición y un mando con pantalla, y recientemente la nueva consola Nintendo Switch, que ofrece un híbrido entre sistema de sobremesa y portátil además de Nintendo NES Classic, una revisión en miniatura de la consola NES. El juego que Nintendo Switch que mayor éxito parece estar cosechando hasta la fecha es *The Legend of Zelda Breath of the Wild*. Según O'Hagan (2007), con la consola Wii se introdujo la multimodalidad de los juegos de una manera somática muy novedosa que ofrece posibilidades interesantes para la investigación. Esto sigue presente en la Nintendo Switch gracias a sus sensores de movimiento.

Por parte de Microsoft, encontramos que su última consola se llama XBOX One y cuenta con unas especificaciones técnicas muy avanzadas, es casi como un ordenador en este sentido, y de hecho se puede hasta usar Skype o ver la televisión en ella.

Recientemente Microsoft ha anunciado el nombre de su sucesora, Project Scorpio, y todo apunta que seguirá en esta misma línea.

Por último Sony tiene actualmente en el mercado la consola PlayStation 4, que cuenta con gráficos en alta definición, juego en línea y unas especificaciones técnicas muy buenas. De cara al futuro se espera que Sony proporcione más detalles sobre su futura consola.

2.2. Los videojuegos: tipologías

Los videojuegos se pueden definir como «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» (Frasca, 2001: 4, citado en Mangiron, 2007: 307).

Mangiron (2007: 307) ofrece también una interesante definición de los videojuegos desde el punto de vista de la traductología: «an interactive multimedia text that combines words, images and sound, and whose main objective is to entertain».

Los videojuegos tienen un gran éxito en España. Según datos de la Asociación Española de Videojuegos (2016) cuatro de cada diez adultos españoles juega a videojuegos, y entre los veinteañeros tres de cada cuatro juega.

Dentro de los videojuegos en general existen varios géneros. Según Scholand (2002) los principales géneros son los siguientes: juegos de aventura, juegos de acción, juegos de reacción y destreza, puzzles y juegos de lógica, simuladores, info-tenimiento, edu-tenimiento y otros géneros. En Belli y López (2008: 167-172) encontramos la siguiente tipología de juegos: «“beat them up”, lucha, juegos de acción en primera persona, acción en tercera persona, infiltración, plataformas, simulación de combate, arcade, sport, carreras, agilidad mental, educación, aventura clásica, aventura gráfica, musicales, party games y juegos on-line». Como podemos ver, la clasificación de Belli y López (2008) es más exhaustiva y reciente, y por lo tanto más relevante para esta investigación. Además de esto, los videojuegos cuentan con una tipología textual híbrida según O’Hagan (2007) que incluye elementos interactivos dentro de los gráficos y del texto así como películas y elementos de interacción con el usuario. Según Fernández Costales (2014), esto es un reto que debe ser estudiado para ver cómo se puede transmitir el mismo efecto que un videojuego produce en una cultura receptora en otra. Este autor

también afirma que este reto es difícil de conseguir puesto que a la traducción del texto de los videojuegos hay que añadirle el doblaje de los diálogos de los videojuegos y la traducción del contenido online, que muchas veces puede variar dependiendo de cada país en el que exista el juego y su comunidad de jugadores, ya que estos muchas veces pueden generar nuevo contenido. Por otra parte, Dunne (2014: 2) también está de acuerdo en que la multimodalidad de los videojuegos debería ser estudiada y hace hincapié en que se deberían observar elementos tales como «human computer interaction (HCI), heads up display (HUD) or user interfaces (UI)» y para ello sugiere que las técnicas de análisis de la multimodalidad ya aplicadas a las novelas gráficas pueden ser de utilidad para el análisis de la multimodalidad en los videojuegos.

Los videojuegos pasan por diversos controles que les califican por edades, lo que a veces acaba por censurarlos, siendo el más estricto de estos el alemán USK (Sato-Rossberg y Wakabayashi, 2012). Los controles que existen actualmente son ESRB en Estados Unidos, PEGI en Europa, VSC y BBFC en Reino Unido, USK en Alemania, OFLC en Australia, CERO en Japón y KMRB en Corea, y en general estos controles evalúan el lenguaje que existe dentro de los videojuegos, si existe violencia o no y si aparecen drogas, temas adultos, sexo, desnudez o actos criminales (Chandler y Deming, 2011).

Los videojuegos en España están clasificados por PEGI (que significa *Pan European Game Information*) según las siguientes distinciones que podemos encontrar en su web oficial (2016):



PEGI

3

El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.



PEGI 7

Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.



PEGI 12

En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles, Así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.



PEGI 16

Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.



PEGI 18

La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador.

Los descriptores que aparecen en el reverso de los estuches indican los motivos principales por los que un juego ha obtenido una categoría de edad concreta. Existen ocho descriptores: violencia, lenguaje soez, miedo, drogas, sexo, discriminación, juego y juego en línea con otras personas.



Lenguaje soez

El juego contiene palabrotas



Discriminación

El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación



Drogas

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas



Miedo

El juego puede asustar o dar miedo a niños



Juego

Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar



Sexo

El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales



Violencia

El juego contiene representaciones violentas



En línea

El juego puede jugarse en línea

(PEGI, 2016).

Los videojuegos se han jugado típicamente en consolas de videojuegos y pueden estar destinados a un público que solo juegue de vez en cuando, incluyendo aquí ciertos videojuegos que se encuentran para móviles, o a uno que juegue mucho (*hardcore*), existiendo dentro de esto a su vez varios tipos de videojuegos, los cuales pueden ser multiplataforma o existir sólo para una consola, pero estos juegos no salen al mercado antes de pasar por una fase de testeo en la que se redacta un informe de fallos en el que se comprueba que la experiencia de juego sea correcta y no haya errores, pudiendo existir un solo jugador, conocido como *tester* en este caso, o varios si se trata de un juego multijugador, y pudiendo tener el juego en su interior cosas como minijuegos, que son juegos de corta duración, o NPC (personajes controlados por ordenador), en contraposición a estos juegos nuevos que se realizan en las empresas de videojuegos actualmente encontraríamos los juegos retro que se hicieron en el pasado, los cuales son frecuentemente emulados en el PC por encontrarse descatalogados o no ser *región-free*, es decir, tener limitaciones para poder jugarlo dependiendo de la región del mundo en la que nos encontremos y el sistema que se use en ese lugar, como por ejemplo, PAL en España y NTSC en Estados Unidos (O'Hagan y Mangiron, 2013). En el sistema PAL se transmite la imagen a 625 líneas de resolución por segundo y en el sistema NTSC a 525 líneas de resolución por segundo (Chandler y Deming, 2011). Para ampliar la información acerca del proceso de *testing* se puede encontrar un resumen interesante en Loureiro Pernas (2007: 6):

El *testing* constituye el último y más completo control de calidad antes de que el juego pase a la fase de *submission* (aprobación por parte del fabricante de la consola para la que se desarrolla el juego). Este control de calidad supone jugar de principio a fin el juego para comprobar que la traducción sea correcta (la mayoría de las veces es esta la fase en la que el equipo de localización ve por primera vez el texto dentro de su contexto), que cada texto encaje en los espacios habilitados, que el audio suene correctamente y se dispare en el momento adecuado... El *tester* suele disponer de un *walkthrough* o guión del juego. Este guión permite identificar perfectamente cada uno de los pasos que se deben dar para avanzar e ir consiguiendo los objetivos de los diferentes niveles o misiones.

Además, otro factor de gran ayuda en esta fase son los *cheats* o trucos, como el llamado “modo dios” que permite avanzar sin miedo a morir a manos de cualquier alienígena, monstruo o enemigo que se tercie. [...] Durante el *testing*, se remite al cliente un informe de fallos (*bug report*), es decir, un compendio de todos los fallos que el *tester* ha identificado a lo largo de su trabajo.

Algo que no se suele dar en el *testing* es la comprobación de la reacción de los usuarios ante el juego localizado final, lo cual podría ser interesante para observar si les parece correcta la localización de los elementos culturales del juego (O’Hagan, 2009 a).

2.3. Los videojuegos *Pokémon*

El primer juego *Pokémon* salió en Japón en el año 1996 para la consola Game Boy de Nintendo. El juego consistía en capturar Pokémon e intercambiarlos con otros jugadores hasta conseguirlos todos. Hasta la fecha existen 718 Pokémon diferentes, que pueden ser de varios tipos: normal, fuego, agua, planta, eléctrico, hielo, lucha, veneno, tierra, volador, psíquico, bicho, roca, fantasma, dragón, siniestro, acero y hada. A continuación pasaremos a hablar de los videojuegos *Pokémon* existentes hasta la fecha según la página web oficial de Pokémon (2018).

Desde la aparición del primer juego *Pokémon Rojo/Azul*, la saga ha evolucionado con varias versiones posteriores oficiales que mantenían más o menos la misma mecánica de juego pero que aumentaban el número de Pokémon disponibles, normalmente apareciendo los juegos de dos en dos versiones a la vez y siendo juegos iguales, con la única diferencia de que algunos Pokémon solamente se pueden conseguir en una versión del juego, y posteriormente aparece una tercera versión de esos juegos algo mejorada en mecánicas de juego y con novedades jugables. Por lo tanto, tendríamos una estructura de dos juegos en el mismo año, y su versión mejorada en otro año posterior, y así hasta la actualidad.

Esta sucesión de juegos *Pokémon* que respetan la mecánica del juego Pokémon original sería la siguiente: *Pokémon Rojo/Azul* → *Pokémon Amarillo* → *Pokémon Oro/Plata* → *Pokémon Cristal* → *Pokémon Rubí/Zafiro* → *Pokémon Esmeralda* → *Pokémon Diamante/Perla* → *Pokémon Platino* → *Pokémon Negro/Blanco* → *Pokémon Negro 2/Blanco 2* → *Pokémon X/Y*.

Aparte de esta serie de juegos, encontraríamos los juegos que son un *remake* de juegos ya aparecidos pero con mejoras gráficas y jugables como la inclusión de minijuegos o internet para jugar con los amigos. Dentro de esta categoría entrarían

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo II. Caracterización del objeto de estudio.

Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja, Pokémon Oro Heart Gold y Pokémon Plata Soul Silver y finalmente Pokémon Rubí Omega y Pokémon Zafiro Alfa.

Aparte de estos juegos principales estarían los *spinoff* de la saga y los juegos que incluyen Pokémon de alguna manera. Ahora pasaremos a explicar de lo que tratan estos juegos. El primero que encontramos es *Super Smash Bros*, un juego de peleas entre los personajes del mundo Nintendo para la consola Nintendo 64 que incluyó a dos Pokémon, Pikachu y Jiglypuff, entre sus personajes seleccionables.

Posteriormente apareció *Pokémon Pinball*, que como su nombre indica se trata de un *pinball* en el que se captura y evoluciona Pokémon. En *Pokémon Snap*, otro juego de Nintendo 64, se hacían fotos de los Pokémon en su hábitat natural.

Por otra parte, en *Pokémon Stadium* se hacían combatir a los Pokémon en un estadio, pero también se incluían minijuegos y otras opciones, al igual que en *Pokémon Colosseum*.

En *Pokémon Trading Card Game* se peleaba mediante cartas Pokémon en ocho gimnasios. Este videojuego tendría posteriormente una segunda parte que solo saldría en Japón.

Con *Hey You, Pikachu!* se le podía hablar a Pikachu mediante un micrófono que se ponía en la Nintendo 64. En *Pokémon Dash* se hacían carreras Pokémon.

Pokémon Channel se podría considerar más bien una aplicación que un juego, mientras que *Aprende con Pokémon: aventura entre las teclas* servía para aprender mecanografía.

Las sagas *Pokémon Ranger* y *Pokémon Mundo Misterioso* son de aventuras en las que puedes hablar con otros Pokémon y están orientadas a un público más infantil, al igual que *Poké Park*, donde te podías transformar en Pokémon y sacar fotos.

En *Pokémon Art Academy* te enseñaban a dibujar Pokémon. *My Pokémon Ranch* y *Pokémon Box* servían para guardar los Pokémon dentro de las consolas Wii y Gamecube respectivamente.

Finalmente, *Pokémon Shuffle*, *Pokémon Link: Battle!*, *Pokémon Rumble*, *Super Pokémon Rumble*, *Pokémon Link*, *Pokémon Puzzle Challenge* y *Pokémon Puzzle League* tratan de puzles con Pokémon.



Figura 13: Pokémon Shuffle. Por DeMaria y Wilson (2003).

En la actualidad encontramos como últimos juegos a *Pokémon Go*, en el que los jugadores capturan Pokémon en la vida real con sus teléfonos móviles gracias a la realidad aumentada y a *Pokémon Sol/Luna*, que siguen la saga principal en un mundo nuevo con mayor número de Pokémon. Además, después del éxito en móviles del mencionado *Pokémon Go* se ha creado *Splash! Magikarp*, también para móviles. Finalmente, los últimos juegos Pokémon para las últimas consolas de Nintendo son *Pokkén* para Nintendo Switch (un remake de la versión de WiiU) y *Pokémon Ultrasol/Ultraluna* para Nintendo 3DS. Se han anunciado *Pokémon Let's go Pikachu* y *Pokémon Let's go Eevee* para el 16 de noviembre de 2018 y acaba de salir al mercado *Pokémon Quest*, todos para la consola Nintendo Switch, según la web oficial de Pokémon (2018).

2.4. El anime

Tras el éxito de los videojuegos se creó una serie de *anime* (es decir, unos dibujos animados japoneses) sobre Pokémon en el año 1997. Las primeras sagas estaban en idioma original japonés, y posteriormente el *anime* se pasó a producir en Estados Unidos con versión original en inglés. El último *anime* Pokémon hasta la fecha relata las aventuras que salen en los juegos *Pokémon X/Y*. Además existen 17 películas Pokémon.

La primera saga del *anime* trata acerca de la historia de Ash Ketchum, conocido como Satoshi en Japón. Él se levanta una mañana y su madre le dice que vaya a ver a su vecino, el profesor Oak. Éste le ofrece tres Pokémon iniciales para que elija: Charmander, Bulbasaur o Squirtle, pero ya se los han llevado todos los demás niños, y entonces se tiene que llevar a la fuerza un Pikachu. Al principio Ash no se lleva bien con su Pikachu, pero a lo largo del *anime* van forjando una estrecha amistad hasta que llegan a la liga Pokémon a combatir con otros entrenadores. Al finalizar la liga Pokémon acababa también el *anime*,

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo II. Caracterización del objeto de estudio.

puesto que ahí se acababa el juego también en el que estaba basado el *anime*. Al ir saliendo más juegos, posteriormente también fueron aumentando las temporadas del *anime* basadas en los argumentos de los respectivos juegos. Una mecánica que se repite en todos los *anime* es que Ash tiene que ir consiguiendo ocho medallas de gimnasio al vencer con sus Pokémon a los líderes de gimnasio correspondientes. Ash siempre va acompañado por una serie de amigos que van cambiando para refrescar la serie, aunque a veces se repiten algunos compañeros como por ejemplo Brock por su popularidad. Ash es un personaje que, aunque no es un gran triunfador en la vida, siempre se esfuerza al máximo y disfruta del camino aunque a veces tenga alguna derrota, siendo un buen ejemplo para los niños.

Al principio el *anime* estaba fuertemente cambiado, especialmente en Estados Unidos. Mangiron (2012) dice que la adaptación y censura del manga y *anime* Pokémon se ha reducido con el tiempo gracias a *Cool Japan* y a que se conoce mejor la cultura de Japón. Pone de ejemplo los *onigiri*, que se llegaron a traducir por las cosas más variopintas, tales como donuts, hasta que *The Pokemon Company International* se empezó a encargar del doblaje y lo instauró como *rice balls*.

En general, en todas las sagas del *anime* Ash nunca envejece y su estilo visual se renueva para ir adaptándose a la juventud de cada época. Las sagas suelen hacer pocas referencias entre una saga y otra para facilitar la comprensión del *anime* a un público joven, aunque de vez en cuando se hagan excepciones. Además, los capítulos suelen ser autoconclusivos para enganchar al público que mire *anime* de manera poco habitual.

2.5. El manga

Tras el éxito de los videojuegos surgieron un gran número de mangas (es decir, cómics japoneses) de diferente éxito, pero solamente uno está más considerado como el manga oficial: *Pocket Monsters Special*.

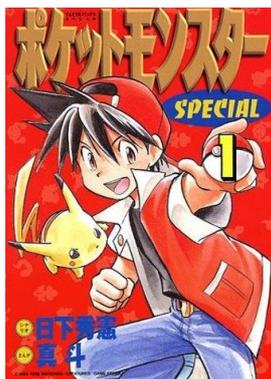


Figura 14: Portada del manga *Pocket Monsters Special*. Por Kusaka (1997).

Pocket Monsters Special es un manga realizado por Hidenori Kusaka y Satoshi Yamamoto que se publica en varias revistas de manga japonesas y que traduce al inglés la editorial Viz. En España lo ha publicado Norma Editorial. Hasta el momento existen en Japón 13 sagas, según la página web oficial del manga.

2.6. El *merchandising*

El *merchandising* es todo lo que se produce para promocionar un producto, y, en cierta medida, también el éxito de un producto llevado a todos los ámbitos. Y en el caso de Pokémon no nos encontramos ante una excepción. Existe muchísimo *merchandising* Pokémon: desde *pokéballs* a peluches pasando por palillos para comer e incluso polvorones. En Japón la mayoría de este *merchandising* se vende en los centros Pokémon, siendo importantes el de Osaka y el de Tokio, además de en otros lugares menos específicos. En España la marca de patatas fritas Matutano incluía tazos Pokémon con cada bolsa de patatas que se comprara, y fue un gran éxito. También destaca dentro del *merchandising* el Pokémon Trading Card Game, un juego de cartas con las imágenes de los Pokémon que llegó a tener tanta influencia que pasaría a tener sus propios dos videojuegos para la Game Boy más tarde. En las siguientes imágenes del centro Pokémon de Osaka tomadas en el año 2013 se puede apreciar la gran variedad de *merchandising* que existe en Japón:



Figura 15: Centro Pokémon Osaka. Elaboración propia.



Figura 16: *Merchandising* de polvorones Pokémon en Osaka. Elaboración propia.

Como podemos observar en las imágenes superiores, existe *merchandising* de todo tipo, desde peluches a polvorones tal y como expusimos anteriormente, además de una miríada de otros productos que se pueden observar al fondo de la primera imagen.

2.7. Influencia y recepción del videojuego *Pokémon* en la cultura japonesa y en el extranjero

Pokémon tuvo una gran influencia en la cultura japonesa, en la estadounidense y en la española, entre otras. La gente rápidamente compraba el juego e intercambiaba Pokémon con sus amigos, convirtiéndose en un auténtico fenómeno social de masas que influyó fuertemente a la generación de la década de 1990. Según The Pokémon Company, la empresa que produce los videojuegos *Pokémon* y que tiene un capital de 365,4 millones de yenes a fecha del año 2010, se han vendido más de 300 millones de juegos *Pokémon* en todo el mundo hasta el año 2018 y el *anime* se ha emitido en más de 93 países. Además, Pokémon se ha exportado a decenas de países (Firmhouse, 2018) y se ha traducido a nueve idiomas (Hogue, 2018).

Más concretamente en Europa, *Pokémon* llegó a finales de los años 90, creando un fuerte impacto entre los jóvenes europeos. Era frecuente encontrar a los niños viendo el *anime* Pokémon en la televisión y después irse con sus amigos a intercambiar Pokémon en la Game Boy. Esto causó un gran revuelo entre padres e investigadores, que intentaban descubrir si este fenómeno podía tener algún efecto pernicioso para sus hijos. Este juego

fue el causante del descubrimiento de los videojuegos para muchos niños y ciertamente tuvo una gran repercusión en Europa, contribuyendo en gran medida a un cambio en el modelo de ocio de los niños que gustaba más a unas personas y gustaba menos a otras.

En Japón, la influencia de *Pokémon* fue enorme. Muchísimas personas se compraron una Game Boy para jugar a *Pokémon*. Este juego al principio iba a ser de bajo presupuesto y al final tuvo un éxito inesperado. Su influencia es palpable desde su aparición a nuestros días. Los centros Pokémon están llenos de consumidores de *merchandising* y hasta han existido trenes y aviones con motivos de Pokémon. *Pokémon* ha entretenido a millones de jugadores japoneses y ha contribuido a exportar parte de la cultura popular japonesa a nuevos mercados, con sus consiguientes ventajas económicas. Pero el fenómeno Pokémon también tiene su cara menos amable, y es que existen estudios que dicen que a veces afecta a la salud de sus consumidores, ya sea generando adicciones o comportamientos extraños en los niños o bien con casos como el de la epilepsia producida a varios niños en Japón por ver un capítulo del *anime* que tenía demasiados juegos de luces perniciosas (Takada *et alia*, 1999). Pero esta crítica no es algo que se centre solo en Pokémon, sino que también se da con otros *anime*, como por ejemplo Dragon Ball, del que se decía que era demoniaco. Sea como fuere, se podría decir que la huella que Pokémon ha dejado en Japón es imborrable.

CAPÍTULO III.
MARCO TEÓRICO I: LA
LENGUA JAPONESA

3. El idioma japonés

El japonés es una lengua altamente contrastiva con el inglés y el español, cuenta con cuatro dialectos actualmente y se puede clasificar como altaica o austronesia, vital y mundial (Montaner Montava, 2012a). Para comenzar observaremos en profundidad su sistema de escritura debido a su especial complejidad, para después pasar a observar esta lengua desde distintas áreas lingüísticas tales como la gramática, la fonética y fonología, la semántica y finalmente la pragmática.

3.1. Sistema de escritura

A modo de introducción, podríamos comentar que al principio esta lengua solo se trataba de una lengua oral, los japoneses hablaban pero no tenían un sistema de escritura con el que expresar por escrito lo que decían, y posteriormente, para realizar el salto a la escritura, en el siglo VIII los japoneses decidieron adoptar los caracteres chinos, conocidos actualmente en Japón como *kanji*, y con ellos escribieron su primera obra literaria (Kítova, 2013), pero, no contentos con esto, los japoneses también desarrollaron su propio silabario, conocido como *hiragana*, y después un silabario para escribir palabras extranjeras conocido como *katakana*. Actualmente estos tres sistemas se usan al mismo tiempo. Asimismo, el idioma se puede escribir con nuestro propio abecedario latino, esto es, romanizarlo, mediante diferentes sistemas tales como el sistema Hepburn (Cardona Granda, 2004).

Si observamos este sistema de escritura con más detenimiento, podemos encontrar que los kanjis presentan las siguientes características (Montaner Montava, 2012a: 30):

El sistema de los kanji es [...] complicado. Por un lado es muy amplio. En 1946 el gobierno japonés identificó 1850 caracteres que se consideraban de uso diario. Actualmente se deben dominar como mínimo unos dos mil simplemente para desenvolverse con comodidad en japonés. En realidad existen muchos más ideogramas, pero la limitación numérica es una forma de facilitar el sistema de escritura. [...]

Por otro lado, los kanji tienen múltiples lecturas. La mayoría tiene al menos dos lecturas posibles, la lectura *on*, de acuerdo con el sonido chino, y la lectura *kun*, que representa el significado del carácter usando un término nativo japonés. En general se usa la lectura *on* en compuestos y la lectura *kun* para palabras aisladas. Sin embargo, existe una dificultad añadida, y es que los kanji pueden haber sido introducidos en diferentes épocas con diferentes pronunciaciões.

En Montaner Montava (2012a: 33) podemos encontrar algunos ejemplos de *kanji* sencillos a modo de ilustración:

ka: fuego 火 tsuki: luna 月

yama: montaña 山 ichi: uno 一

kazan: volcán 火山 ichigatsu: enero 一月

Por otra parte, el *hiragana* y el *katakana* presentan las siguientes características (Montaner Montava, 2012a: 31):

Los silabarios hiragana y katakana funcionan de manera muy parecida. Cada uno de ellos consta de cuarenta y seis símbolos básicos y cada uno de estos representa una mora. Cada silabario se organiza en una especie de diagrama cartesiano en que las consonantes se organizan verticalmente y las vocales horizontalmente, siguiendo un esquema del tipo *a, i, u, e, o, ka, ki, ku, ke, ko*, etc.

A continuación se ofrece el sistema actual de *hiragana* y *katakana* a modo de ilustración de lo expuesto (Montaner Montava, 2012a: 33):

Silabario hiragana

SONIDOS PUROS SONIDOS IMPUROS SONIDOS SEMIDIPTONGALES

A I U E O

A I U E O

あいうえお

K かきくけこ G がぎぐげご

KYA きゃきゅきょ GYA ぎゃぎゅぎょ

S さしすせそ Z ざじずぜぞ

SHA しやしゅしよ JA じゃじゅじよ

T たちつてと D だちつでど

CHA ちゃちゅちよ JA じゃちゅちよ

N なにぬねの

NYA にゃにゅによ

H はひふへほ B ばびぶべぼ

HYA ひゃひゅひ BYA びゃびゅびよ

P ぱぴぷぺぽ

PYA ぴゃぴゅぴよ

M まみむめも

MYA みゃみゅみよ

Y やゆよ

R らりるれろ

W わ お

ん

Silabario katakana

SONIDOS PUROS

A I U E O

A アイウエオ

K カキクケコ

S サシスセソ

T タチツテト

N ナニヌネノ

H ハヒフヘホ

M マミムメモ

Y ヤヤヨ

R ラリルレロ

W ワ オ

ン

En relación a estos dos silabarios, conviene especificar que el *katakana* suele usarse para escribir las palabras de origen extranjero, mientras que el *hiragana* tiene una

gran importancia en la lengua japonesa dado que se usa para elementos gramaticales y permite formar las desinencias verbales.

3.2. Gramática

Montaner Montava (2012a: 13-17) nos especifica que el japonés cuenta con varias diferencias gramaticales que la distinguen del español, las cuales podemos ver a continuación:

- 1 Al contrario que el español, que es una lengua flexiva, el japonés es una lengua aglutinante que cuenta con varios sufijos que se pueden añadir a las bases léxicas sin fusionarse con ellas ni entre sí (*taberu: comer vs tabenai: no comer*). [...]
- 2 El orden de palabras típico de la oración es sujeto-objeto-verbo (SOV), frente al del español, sujeto-verbo-objeto (SVO). [...]
- 3 Como es lógico en una lengua de orden SOV, el japonés antepone el modificador al núcleo, al contrario que el español. [...]
- 4 El japonés [...] marca la dependencia mediante partículas que señalan el tipo de relación que los sintagmas contraen con el predicado, [...] postpuestas. [...]
- 5 En japonés hay dos tipos de oraciones principales, la atributiva y la verbal, según si el predicado es nominal o verbal. [...]
- 6 Las interrogativas totales se forman añadiendo la partícula *ka* (*no* en forma llana). [...]
- 7 El japonés es una lengua de encadenamiento clausal. [...]

Llegados a este punto, es interesante echarle un vistazo a esta interesante y detallada información sobre la conjugación de los verbos de Montaner Montava para empezar a profundizar en estas diferencias gramaticales (2012a: 39-40):

Los verbos son clases de palabras flexivas que se identifican morfológicamente por el final en *-(r)u* en la forma afirmativa no pretérita, *taberu: comer, nomu: beber*, y por los finales conjugados que se les pueden añadir. A continuación se ofrecen algunos ejemplos típicos y exclusivos de la conjugación verbal:

-La forma no pasada *-(r)u* se añade solamente a raíces verbales, como se ve en los siguientes ejemplos: *Taberu, yomu, miru, nomu, kaeru*.

-La forma de pasado terminada en *-ta* o *-da* y la forma de gerundio *-te, -de* pueden añadirse a una raíz verbal sin nada en medio. Por ejemplo: *ta-beta, tabete, yonda, yonde, mita, mite, nonda, nonde, kaetta, kaette*

-El verbo puede aparecer en forma desiderativa con *-(i)ta*

Los verbos tienen dos formas, la informal (*-ru*) y la formal (*-masu*). Existen tres tipos de verbos: Los verbos del grupo 1 en la forma *-masu* terminan con un sonido de la fila *-i* (*kaki-masu*). Los verbos del grupo 2 suelen terminar con un sonido de la fila *-e* (*tabemasu*) y los verbos del grupo 3 son *shimasu* y derivados y *kimasu*.

Por su condición de lengua aglutinante, el paradigma del verbo japonés es más sencillo que el del español, pues las formas verbales no distinguen número y persona. Tiene dos modos, el informal y el formal, con formas distintas.

Por lo tanto, a modo de ejemplo, un verbo conjugado quedaría de la siguiente manera, donde es interesante observar las diferencias existentes entre la forma formal y la forma informal de los verbos (Montaner Montava, 2012a: 40):

Paradigma básico informal del verbo *taberu* (*comer*)

Forma afirmativa, no pretérito: *tabe-ru*

Forma negativa, no pretérito: *tabe-nai*

Forma afirmativa, pretérito: *tabe-ta*

Forma negativa, pretérito: *tabe-na-kat-ta*

Forma tentativa: *tabe-ru-daroo*

Paradigma básico formal del verbo *tabemasu* (*comer*)

Forma afirmativa, no pretérito: *tabe-masu*

Forma negativa, no pretérito: *tabe-masen*

Forma afirmativa, pretérito: *tabe-mashita*

Forma negativa, pretérito: *tabe-masen deshita*

Forma tentativa: *tabe-ru deshoo*

Si bien acabamos de observar las características de los verbos, no debemos olvidarnos tampoco de las características de otras clases de palabras tales como los sustantivos, los adjetivos o los adverbios. Pasemos a estudiarlos con más detenimiento debido a su gran importancia, sin olvidar que no son los únicos tipos de clases de palabras que podemos encontrar en japonés, ya que, entre otros tipos, existen ejemplos tales como partículas, pronombres personales, numerales, etc., muchos de los cuales estudiaremos en otras secciones, por ejemplo, los pronombres personales se ofrecen con más detalle en el siguiente apartado de esta tesis.

Empecemos por los sustantivos. Según Montaner Montava (2012a: 38), los sustantivos en japonés presentan las siguientes características:

El sustantivo japonés se diferencia del español en que no presenta flexión de género ni número, aunque en algunas palabras de raíz japonesa puede expresarse el plural mediante la reduplicación. Como es habitual en las lenguas sin plural, el japonés cuenta con un rico sistema de clasificadores de número que atiende a las características del referente. Algunos ejemplos de sustantivos japoneses serían *hon* (*libro*), *obaasan* (*madre*), *kodomo* (*niño*), etcétera.

Los sustantivos en japonés se caracterizan por las siguientes propiedades:

-Pueden aparecer con demostrativos: *sono hana* (*esa flor*)

-Admiten modificadores con la partícula *no*: *Yuki no kuruma* (*el coche de Yuki*)

-Pueden formar parte de un conjunto unido con *to*: *jisho to enpitsu* (diccionarios y lápices)

-No se pueden identificar con el artículo ni diferencian género y número, como sí ocurre en español. La pluralidad, aunque gramaticalmente, no sea obligatoria, puede expresarse para algunos nombres por medio de sufijación.

-Cuando aparecen con el paradigma de conjugación del nombre se usan como predicado de una cláusula.

-Su función en la oración se expresa con partículas de caso.

Si pasamos ahora a los adjetivos, podemos encontrar que existen dos tipos de adjetivos (Montaner Montava, 2012a: 41-42):

En japonés existen dos tipos de adjetivos, verbales y nominales. Aunque ambos tipos semánticamente son adjetivos, formalmente obedecen a reglas distintas. [...] Los adjetivos verbales terminan en *-i*, como *takai* (alto) y los adjetivos nominales terminan en *-na*, como *shinsetsu[na]* (amable). Ambos tipos de adjetivos siguen reglas distintas, lo que queda ilustrado con los siguientes ejemplos: En el primero se observa cómo el adjetivo *takai* (alto) terminado en *-i* permanece invariable al lado del sustantivo *yama* (montaña), mientras que en el segundo ejemplo se ve cómo el adjetivo *shinsetsu[na]* (amable), se construye con *-na* cuando actúa como modificador directo del sustantivo *hito* (persona). Ejemplos:

Takai: Alto.

Takai yama: Montaña alta

Alto+montaña

Shinsetsu: Amable.

Shinsetsuna hito: Persona amable

Amable+persona

Veamos el primer tipo de adjetivo, es decir, el adjetivo en *-i*. En Montaner Montava (2012a: 42-43) podemos encontrar un resumen acerca de la manera en la que funciona:

Los adjetivos verbales son palabras que flexionan como verbos y se identifican morfológicamente por la *-i* final en forma afirmativa no pasada (*akaru-i*), que los diferencia de los verbos, que finalizan en *-ru* (*taberu*). Los adjetivos se colocan delante de los sustantivos y los modifican, como muestra el ejemplo *ookii kuruma* (coche grande). El adjetivo tiene dos paradigmas posibles, el formal y el informal. A continuación se reproduce el paradigma informal básico del adjetivo *ookii* (grande):

Paradigma informal básico del adjetivo *ookii* (grande)

No pasado: ooki-i

No pasado negativo: ooki-ku na-i

Pasado: ooki-kat-ta

Pasado negativo: ooki-ku na-kat-ta

Tentativo: ooki-i daroo

El paradigma formal correspondiente se forma añadiendo al básico el verbo copulativo como auxiliar. Por ejemplo, al adjetivo ookii se le añadiría desu.

Ejemplo:

Kono hon wa ookii desu

Este-libro-tóp-grande-ser

Este libro es grande

Veamos ahora el segundo tipo de adjetivo, es decir, el adjetivo en *-na*. En Montaner Montava (2012a: 43-45) podemos encontrar otro resumen acerca de la manera en la que funciona:

Los adjetivos nominales tienen una doble naturaleza, pues tienen características de adjetivos y de sustantivos. Como los adjetivos, modifican al sustantivo que los sigue y pueden ser modificados por un adverbio. El siguiente ejemplo ilustra el comportamiento del adjetivo verbal *benri [na]* (*práctico*). Ejemplo:

Totemo benri-na kaban

Muy-práctico-(f.-na)-maleta

Maleta muy práctica

Por otro lado, los adjetivos nominales se parecen a los sustantivos especialmente en su esquema de conjugación. Ambas categorías conjugan con los mismos finales. [...] Sin embargo, los adjetivos nominales se diferencian de los sustantivos (y de los adjetivos en *-i*) en que cuando modifican a un sustantivo se les añade *-na* para establecer la relación de modificación. [...] Además los adjetivos nominales se diferencian de los sustantivos en que no admiten partículas de caso ni pueden ser modificados por demostrativos.

Pasemos ahora como dijimos a los adverbios. Según Montaner Montava (2012a: 55), los adverbios en japonés cuentan con las siguientes características:

Los adverbios son palabras invariables que modifican a otras palabras u oraciones. Algunos son adverbios puros (*tabun: quizá, sukoshi; un poco*), muchos provienen de adjetivos en la forma *-ku* (*haya-ku: rápido*) o de adjetivos nominales en la forma *-ni* (*shinsetsu-ni: amablemente*).

Por otra parte, dentro de la gramática también encontramos que el japonés posee varias características especiales respecto a la sintaxis al tratarse de una lengua aglutinante (es decir, una característica morfosintáctica en la que los sufijos se van uniendo a la raíz sin variar y cada uno tiene un significado independiente, por ejemplo, para decir «no era guapo» en japonés usaríamos *kakkokunakatta*, que está formado por el adjetivo *kakko* al que se le quita la última letra para añadir dos sufijos que indican negación y tiempo pasado respectivamente). Si bien en español solemos encontrarnos con la estructura SVO, en japonés encontramos que la posición normal del verbo es al final de la oración, y que

todos los demás elementos se pueden poner en cualquier lugar de la oración, dado que se utilizan partículas para indicar la función de los diversos elementos. Hay alguna excepción a esto, como cuando encontramos el verbo en segunda posición en las oraciones de relativo, lo cual hace que curiosamente el verbo se coloque en la misma posición en las lenguas alemana y japonesa, en segunda posición o en posición final. Respecto a las partículas, la partícula *ha* (は) indica sujeto, la partícula *wo* (を) indica objeto directo y las partículas *he* y *ni* indican dirección (へ, に). Además podemos encontrar la partícula *ga* (が), cuyo uso es muy interesante desde el punto de vista de la lingüística contrastiva dado que cumple con la función de topicalización, función que tal y como podemos ver en Montaner Montava (2012a: 80) funciona de manera muy distinta en inglés y en español:

En lenguas como el español o el inglés no es fácil diferenciar entre el tópico y el sujeto. Sin embargo, éstas no son categorías idénticas y el japonés puede señalar ambas formalmente, pues diferencia entre oraciones con tópico y comentario y oraciones sin tópico (Sakuma: 1941). Las primeras marcan lo que parecería ser el sujeto con la partícula *wa*, y las oraciones sin tópico, no marcan el sujeto con *wa*, sino con *ga*.

En resumen, encontramos que el japonés es una lengua aglutinante mientras que el español es flexivo y el inglés aislante-flexivo y que también varían cuestiones como el orden de las palabras, por ejemplo, el inglés también sigue el orden SVO como el español, pero difiere en cuestiones como anteponer el adjetivo al sustantivo, mientras que en otras cuestiones tienen puntos en común, ya que por ejemplo tanto el español como el inglés usan preposiciones. Se ofrecen más detalles sobre la sintaxis del japonés en el apartado titulado «La sintaxis» de esta tesis.

3.3. Fonética y fonología

Es interesante resaltar algunas cuestiones de la fonética y fonología del japonés. En concreto, su sistema vocálico funciona de la forma siguiente (Montaner Montava, 2012a: 19-20):

El sistema vocálico japonés, cuenta con cinco vocales semejantes en líneas generales a las españolas y que son /i/, /e/, /a/, /o/, /u/. [...] Las vocales japonesas tienen las siguientes características fonéticas: [e] y [o] se articulan con una posición de la lengua un poco baja, el redondeamiento de labios de la [o] es débil y la vocal posterior alta [w] es no redondeada.

[...] La /i/ y la /u/ enmudecen en un entorno sordo [...], a no ser que sean iniciales, estén acentuadas o el tempo sea marcadamente lento.

Por otro lado, en japonés la cantidad es fonémica y tiene función diacrítica [...] La función diacrítica de la cantidad en japonés se puede observar en pares mínimos de palabras como *ojisan* (tío) vs *ojiisan* (abuelo). [...]

Existen diptongos, como en *ie* (*casa*). La mayoría suele escribirse de acuerdo con su pronunciación, pero las secuencias <ei>, <ou> se pronuncian a menudo mediante alargamiento de la primera vocal mientras que la segunda desaparece. [...]

Al igual que sucede en español y en muchas lenguas, el japonés cuenta con sonidos semivocálicos. La /y/ aparece delante de /a, o, u/ y la /w/ aparece delante de /a/, por ejemplo en *yama* (*montaña*), *kawa* (*río*). También es frecuente la secuencia consonante + semivocal + vocal, que da lugar a los llamados sonidos semidiptongales, como por ejemplo en *kyoo* (*hoy*), *hyaku* (*cien*), *byooin* (*hospital*).

Por otra parte, su sistema consonántico se organiza de la siguiente forma (Montaner Montava, 2012a: 20-22):

En japonés existen los doce fonemas consonánticos siguientes: /p, t, k, b, d, g, s, h, z, r, m, n/. Estas consonantes aparecen con una vocal para formar una mora. Además existen dos fonemas consonánticos especiales representados por N, la mora nasal con cuatro alófonos, y Q, la mora obstruyente, que representa la parte inicial de una consonante geminada.

Si se clasifica de acuerdo con el modo de articulación, el sistema consonántico japonés cuenta con los siguientes fonemas:

Nasales: m, n

Oclusivas: p, b, t, d, k, g

Fricativas: s, z, h

Líquidas: r

Aproximantes: j, w

Este sistema puede considerarse el básico fonológicamente, pero en realidad muchos de los fonemas indicados presentan diversos alófonos, por lo que el sistema consonántico japonés es más rico de lo que podría parecer.

Como hemos podido observar, la fonética y fonología del japonés no difieren tanto con la fonética y fonología del español como otras lenguas como la inglesa por ejemplo.

3.4. Semántica

El léxico y la semántica del japonés se pueden caracterizar de la manera siguiente (Montaner Montava, 2012a: 89):

El lexicon japonés se caracteriza por su heterogeneidad, pues proviene de tres estratos principales, el nativo (*Yamato-kotoba* o *wago*), el sino-japonés (*kango*) y los préstamos extranjeros, principalmente occidentales, aunque algunos proceden de Corea y otras lenguas de Asia (*gairaigo*). Esta diferencia de orígenes ha posibilitado la coexistencia de series de sinónimos y es frecuente en esta lengua encontrar parejas de sinónimos de los cuales uno procede del chino y el otro es de origen nativo (p. ej. *genko/kotoba*), al igual

que pasa con el vocabulario del inglés, que posee un rico caudal de procedencia latina, que convive con el léxico de origen anglogermánico (p. ej. *wish/desire*).

Veamos las características de cada uno de los tipos. Para comenzar, según Montaner Montava (2012a: 90), el vocabulario nativo cuenta con las siguientes características:

El vocabulario nativo es el más antiguo y presenta varias características. Fónicamente, las palabras no suelen empezar por consonante sonora ni por *r-*, salvo las onomatopeyas. Gráficamente, las palabras gramaticales usan el hiragana y las raíces los kanji. Conceptualmente, el vocabulario refleja en gran medida la cultura primitiva japonesa, centrada en la agricultura, la ganadería y la pesca, y es rico tanto en estas cuestiones, como en conceptos básicos, y terminología relativa a los seres animados, la naturaleza y los fenómenos atmosféricos (*kawa: río*).

En segundo lugar, el vocabulario sino-japonés cuenta con las siguientes características (Montaner Montava, 2012a: 92):

Fónicamente tienden a contener consonantes geminadas y moras nasales.

Gráficamente usan los ideogramas, que también son herencia china.

Formalmente son a menudo nombres, pero su estatus funcional es más amplio: Los sustantivos pueden formar verbos al adherirse al verbo *shimasu: benkyoo (estudio)+shimasu (hacer) > benkyooshimasu (estudiar)*. Por su parte, los adjetivos formalmente se categorizan como adjetivos nominales y pueden formar frases con una cópula, al igual que hacen los sustantivos. Morfológicamente muchas palabras sino-japonesas son compuestos de caracteres separados y por ello son semánticamente transparentes en mayor medida que las nativas.

Conceptualmente, los vocablos sino-japoneses se refieren a conceptos más abstractos o generales que los nativos, por ejemplo *see.shin (espíritu), bunka (civilización)* En las series de sinónimos nativos y sino-japoneses es común que la palabra nativa tenga un significado más general y la sino-japonesa un significado más técnico.

Por último, los préstamos extranjeros cuentan con las siguientes características (Montaner Montava, 2012a: 93):

Los préstamos tomados de otras lenguas distintas del chino (o *gairaigo*) son de diversa procedencia. Una parte de estos préstamos vienen del portugués, español y holandés, a raíz de los contactos que estos pueblos tuvieron con Japón desde mediados del XVI. Ejemplos: *pan (pan), tabako (tabaco), biiru (cerveza)*.

Pero fue a partir de 1867, con la apertura del Japón al extranjero, cuando se produjo una entrada masiva de préstamos occidentales, especialmente del inglés, de manera que actualmente la mayoría de los préstamos extranjeros provienen de esta lengua. Por ejemplo *chiizu (queso), hamu (jamón), sukaato (fal-da)*, etc. También existen préstamos de otras lenguas, como *piero (payaso, del francés), furankufuruto (salchicha de Frankfurt, del alemán)*, etc. En esta época se crearon también palabras sino-japonesas a partir de la traducción de conceptos provenientes de países occidentales.

Como hemos podido observar, el léxico del japonés difiere bastante del léxico de otras lenguas como el inglés o el español dado que estos cuentan con una amplia base proveniente de otros idiomas tales como el latín o el griego mientras que en Japón el léxico proviene mayoritariamente de otros países como China.

3.5. Pragmática

Finalmente, el japonés también es muy interesante en cuanto a cuestiones relacionadas con diversos ámbitos sociales y contextuales, tales como la sociolingüística o la pragmática, y así encontramos que por ejemplo aunque se suele decir que los actos de habla de petición son más indirectos que en lenguas como la española o la inglesa, dado que en la sociedad japonesa es muy importante el respeto a los demás, también podemos encontrar que «tanto hispanos como japoneses pueden ser comunicativos, dar su opinión, ser directos o indirectos según la ocasión además de utilizar la informalidad o las bromas con carácter afiliativo» (Clos López, 2018: 51) o que «los hablantes japoneses no siempre se cohiben a la hora de manifestar sus diferencias de opinión» ya que «la disensión directa y clara se produce con relativa frecuencia» (López Sako, 2016: 11). En Montaner Montava (2012a: 13-17) podemos encontrar más información sobre la pragmática del japonés:

-Pragmáticamente el japonés es una lengua de elevada dependencia contextual y que permite en alto grado la elipsis, de manera que es el contexto el que debe suplir habitualmente la información faltante. [...]

-El japonés destaca por ser una lengua que da información sobre el estatus social de los participantes en la oración, muchas veces de forma obligatoria. [...]

-El japonés también diferencia de manera muy marcada la forma de hablar con respecto a la variante género, especialmente mediante la selección de pronombres y partículas. [...]

-El japonés tiene dos estilos de expresión, el cortés y el informal claramente diferenciados por varios rasgos lingüísticos.

Detallemos un poco más algunos de estos aspectos. Es interesante mencionar que, al hablar con alguien en japonés, «no se puede hablar en japonés sin posicionarse jerárquicamente con respecto al interlocutor, porque el lenguaje nos obliga a realizar elecciones continuas que dependen de nuestra posición jerárquica» (Montaner Montava, 2008: 4), y que la toma de turnos es la siguiente (Montaner Montava, 2008, 5):

El estilo conversacional del japonés sería semejante a los bolos: Cada hablante espera su turno, que depende de factores como la edad, la cercanía en la relación con el hablante previo, el estatus, etc. Cuando a alguien le corresponde el turno, todos esperan, hay una

pausa, y cuando todos están seguros de que ha completado su turno, entonces el próximo hablante empieza en el mismo punto de salida, con una bola diferente.

Como hemos visto, para hablar en japonés hace falta posicionarse jerárquicamente, y en relación con esto la cortesía juega un papel fundamental tal y como podemos ver en Montaner Montava (2008: 5):

La cortesía en la conversación es también uno de los aspectos más destacados de la cultura japonesa, la cual se considera paradigmática en esta cuestión por varias razones culturales y lingüísticas, como el desarrollo de un complejo sistema de mecanismos para el tratamiento entre personas de distinta jerarquía, el cuidado exquisito en no manifestar emociones o deseos, o bien hacer peticiones directas, que puedan hacer sentirse obligado al oyente, etc. Cabe resaltar el detallado sistema de expresiones honoríficas.

Finalmente, otro aspecto a tener en cuenta a la hora de comunicarse es la comunicación sin lenguaje, la cual es de la siguiente manera en la lengua japonesa (Montaner Montava, 2008: 7):

En Japón la comunicación sin lenguaje es una verdadera tradición, que se ha formado influida por el budismo Zen. Los japoneses consideran que las cosas más importantes no se pueden comunicar con el lenguaje, que sirve sólo para comunicar cosas secundarias. Se suele afirmar también que la tradición oriental se ha visto influida por una forma de pensamiento que da menos importancia a las palabras, de manera que mientras que en la mentalidad oriental se tiende a crear situaciones de acercamiento indirecto donde se puedan percibir aspectos sutiles de la comunicación, el occidental tiende ir al grano inmediatamente.

Como hemos podido observar, la lengua japonesa difiere bastante en cuestiones fundamentales en comparación con otras lenguas de Europa como por ejemplo el español.

3.6. El idioma japonés: características de su sistema de cortesía, el lenguaje femenino y las onomatopeyas en contraste con el inglés y el español

En esta sección estudiaremos distintas características acerca del idioma japonés en contraposición a las lenguas inglesa y española.

a) Cortesía y pronombres personales (en japonés)

Los japoneses demuestran respeto con el hablante a través del *keigo*, un sistema que cuenta con honoríficos (por ejemplo, añadiendo el sufijo *o/go*) que se utilizan siguiendo convenciones sociales establecidas y según el discernimiento del hablante, además de otros factores como la cercanía entre los interlocutores, su edad, su género y el contexto en el que se dé la conversación, pero esto puede cambiar dependiendo de las

circunstancias individuales de cada persona (Okamoto, 1999). Sin embargo, la lengua española y la inglesa no cuentan con un sistema de honoríficos similar.

El *keigo* comprende el *sonkeigo* (que ensalza al interlocutor) y el *kenjōgo* (que impregna de humildad al hablante), y estos pertenecen a su vez a la categoría de *sozaikeigo*, es decir, la cortesía hacia un referente, y por otro lado al *teineigo*, que expresa cortesía hacia el interlocutor (*taishakeigo*) y que hace referencia a la formalidad de la expresión (pudiendo ser básica, formal o ultraformal), expresada especialmente en las terminaciones verbales. Por ejemplo, el verbo *miru*, que significa observar, se dice *goran ni naru* en *sonkeigo*, *haiken suru* en *kenjōgo* y *mimasu* en *teineigo*, donde la forma básica *miru* (ver) tiene un verbo neutro o básico desde el punto de vista de *sozai keigo*, pero tiene una terminación formal (*-masu*) desde el punto de vista del *taisha keigo*. En el caso de *sonkeigo* y *kenjōgo*, el punto central la selección léxica en el uso de las expresiones *goran ni naru* y *haiken suru* (formas básicas ambas desde el punto de vista del *taisha keigo*), donde *goran ni naru* se usa a modo de exaltación del referente y *haiken suru* se usa para auto-humillarse o auto-rebajarse, donde el referente en esta ocasión es el hablante o un miembro de su endogrupo. Ambos tipos de *keigo* se pueden usar conjuntamente cuando a la necesidad de exaltar al referente (que puede también ser el interlocutor) o rebajarse uno mismo, se le suma la necesidad de comunicarse formalmente en un contexto dado: *goran ni narimasu* (*sonkeigo* + *teineigo*), *haiken shimasu* (*kenjōgo* + *teineigo*). Es interesante mencionar que la elección de un verbo u otro influye en el tenor del usuario del verbo.

En Shibatani (1985) o Matsuura y Porta Fuentes (2002) podemos encontrar más ejemplos de esto. A continuación se ofrece un ejemplo de *kenjōgo* (Matsuura y Porta Fuentes, 2002: 262):

Sensei: Moo kono hon o yomomashita ka.

Profesor: ¿Ya ha leído este libro?

Gakusei: Hai, haiken shimashita.

Alumno: Sí, lo he leído.

En el ejemplo [...] podemos saber que el libro tiene algo que ver con el profesor. Podemos imaginar que, tal vez, el libro ha sido escrito por el profesor, ya que el alumno contesta usando el *kenjōgo*: *haiken shimashita*.

Compárese para contrastarlo con este ejemplo de *teineigo* (Matsuura y Porta Fuentes, 2002: 263):

Sensei: Moo kono hon o yomimashita ka.

Profesor: ¿Ya ha leído este libro?

Gakusei: Hai, yomimashita.

Alumno: Sí, lo he leído.

En el ejemplo, [...] el alumno contesta en lenguaje formal (teineigo): yomimashita. El alumno no ha utilizado kenjoo-go, y, por lo tanto, adivinamos que entre el profesor y el libro no hay ninguna relación.

Finalmente, el *sonkeigo* se forma mediante la construcción o + verbo en forma masu + ni naru (verbos del grupo I y II) o mediante go + nombre de origen chino + ni naru (verbos del grupo III), pero también hay verbos irregulares que hay que estudiar de memoria como por ejemplo el *sonkeigo* de *suru*, *nasaru*, y diversas fórmulas de cortesía como por ejemplo añadir *tekudasai* a un verbo, lo que equivaldría a decir por favor en español (Matsuura y Porta Fuentes, 2002).

Los pronombres personales también pueden demostrar si existe cortesía o no, por eso es importante estudiarlos en esta tesis, además de si se está haciendo referencia a un hombre, a una mujer o a un grupo de personas además de la edad de la persona. Para la primera persona del singular encontramos *watashi*, para la segunda persona *anata* y para el plural de estos se incluye al final *-tachi*. *Watashi* puede ser usado por hombres y mujeres indistintamente, independientemente de su edad. Este pronombre presenta también desviaciones masculinas como *boku* u *ore* y femeninas como *atashi*. *Anata* también las presenta, siendo *omae* una de las más frecuentes. Algo interesante de los pronombres de primera y segunda persona en japonés, según Montaner Montava (2012a), es que los japoneses suelen evitarlos porque no consideran demasiado cortés su uso, buscando al final otras opciones de lo más variopintas para referirse a las personas sin tener que usarlos.

Esto contrasta con el español, idioma en el que por ejemplo podemos usar “usted” para denotar más cortesía que con la palabra “tú”, pero no podemos hacer referencia a todas las cuestiones mencionadas anteriormente.

a.1) Cortesía y pronombres personales (en inglés)

Algunos de los aspectos más importantes para ser cortés en inglés son las *tag questions* o el uso de eufemismos así como el uso de títulos y marcadores de respeto tal y como podemos ver en Friginal (2013). Por otra parte también es interesante observar las diferencias que existen respecto a la cortesía entre el inglés y el japonés (Haugh, 2004: 85):

Politeness in English refers to showing consideration for others and demonstrating a polished self-presentation. In Japanese, on the other hand, it encompasses showing respect (with a strong nuance of vertical respect involved) and consideration towards the position and quality of character of others, and modesty about oneself. While politeness in both English and Japanese involves showing one thinks well of others (other-oriented politeness) and showing one does not think too highly of oneself (self oriented politeness), differences in the underlying conceptualisation of politeness give rise to different ways of expressing politeness. It is thus difficult to maintain the assumption that politeness can be defined in the same way across different cultures, although this does not necessarily preclude the identification of common elements of politeness across cultures.

En mayor detalle, la cortesía en inglés presenta también las siguientes características (Haugh, 2004: 90):

Politeness in English involves being both well-mannered in one's own demeanour (that is, polished or appropriate behaviour), and showing consideration to the feelings or position of others, thereby ensuring better relationships between people (that is, smooth communication). It can only arise in interactions, since it always involves evaluations, which are partially based on norms or conventions, of the speaker's behavior by the addressee or other on-lookers.

Finalmente, en Haugh (2004: 100-101) podemos encontrar un par de ejemplos muy interesantes para entender la diferencia entre la cortesía inglesa y la japonesa de la que hablamos anteriormente:

(3) (B is A's chauffeur)

A: Kimi, chotto osoi janai ka.

('You're a little late aren't you?')

B: Osoku nari-mashita. Mooshiwake gozaimasen.

('I am late. I am very sorry') (McClure 2000: 7)

(4) (B is A's chauffeur)

A: Finally.

B: I'm very sorry, sir. The traffic was bad, and I should have left at four instead of five. It really is inexcusable, but I assure you that it will not happen again. (McClure 2000: 6)

Los cuales nos comenta Haugh de la siguiente manera que podemos ver a continuación (Haugh, 2004: 1001):

In both English and Japanese, the chauffeurs apologise to the employers in a formal manner reflecting the power differential between these two interactants. In this sense, then, both examples involve showing respect towards the social position of others. There is, however, a marked difference in the composition of these apologies. One key difference is that the apology in the Japanese example is much shorter in comparison to the apology in the English example, as only in the latter does the chauffeur go into detail as to why he was late. This reflects a difference in the underlying conceptualisations of politeness. In English, the chauffeur shows consideration to the feelings of his employer, namely the employer's irritation that he is late. In contrast, the chauffeur in Japanese

emphasizes the higher social position of his employer through the ‘polite forms’ he utilises, and by not going into detail as to why he was late (based on the assumption that more junior employees should not give reasons, but rather should appeal to the benevolence of their superiors for any failures).

Si pasamos ahora a los pronombres personales encontramos que en inglés estos son los siguientes, donde además también podemos observar otros tipos de pronombres (Wales, 1996: 13):

Tabla 1. Pronombres en inglés según Wales (1996: 13).

		Personal pronouns		Possessive prnouns		Reflexive pronouns
		subjective case	objective case	determiner function	nominal function	
1p	sg.	<i>I</i>	<i>me</i>	<i>my</i>	<i>mine</i>	<i>myself</i>
	pl.	<i>we</i>	<i>us</i>	<i>our</i>	<i>ours</i>	<i>ourselves</i>
2p	sg.		<i>you</i>	<i>your</i>	<i>yours</i>	<i>yourself</i>
	pl.					<i>yourselves</i>
3p		masc.	<i>he</i>	<i>him</i>	<i>his</i>	<i>himself</i>
		fem.	<i>she</i>	<i>her</i>	<i>hers</i>	<i>herself</i>
	sg.	non-personal	<i>it</i>		<i>its</i>	<i>itself</i>
	pl.		<i>they</i>	<i>them</i>	<i>their</i>	<i>theirs</i>

Como hemos podido observar, la diferencia en la cortesía entre idiomas tan dispares como el japonés y el inglés es bastante grande.

a.2) Cortesía y pronombres personales (en español)

Los pronombres personales en español tienen una función que equivale a la del nombre y pueden ser átonos (*me, te, se, le, la, lo, los, las, nos, os*) o tónicos como podemos ver en Alarcos Llorach (1961:9), pero estos en concreto no nos ofrecen información con respecto a la cortesía, sin embargo los que veremos a continuación sí, y es que en español se puede demostrar una menor o mayor cortesía mediante el uso de los pronombres “tú” y “usted”. Aunque tradicionalmente usted ha sido más formal, hoy en día se observa la tendencia de mezclar “tú” y “usted” dentro de los contextos formales para encontrar el balance ideal entre cortesía positiva y negativa (Blas Arroyo, 1995).

Adicionalmente, en español existen también, curiosamente, «actos elaborados a la colaboración discursiva con el interlocutor, la atenuación del desacuerdo [...] y la valoración positiva del interlocutor», así como «anticortesía, [...] para mostrar situaciones en que [...] se producen efectos afiliativos que refuerzan el sentimiento de

solidaridad grupal entre los participantes de la conversación» y «actos descorteses que no pretenden preservar la imagen del otro, sino más bien amenazarla y deteriorarla» (Bravo, 2005).

Finalmente, otras características interesantes del español en relación con la cortesía son las siguientes (Briz Gómez, 2010: 18):

El español, especialmente el peninsular, de acuerdo con los análisis empíricos realizados y que estamos realizando junto a la dra. Marta Albelda, pertenece a una cultura de mayor acercamiento, de solidaridad; lo que tiene como correlatos lingüísticos, más aún si la conversación es coloquial, la frecuencia menor de atenuantes en la conversación y la frecuencia mayor de valoraciones agradadoras, como los halagos, los solapamientos colaborativos, las alorrepeticiones, etc. (es decir, hay demasiados mitigadores –solo cuando conviene– y, por contra aparecen numerosos actos agradadores, quizá para compensar). Pero, en absoluto, es una cultura descortés. No son descorteses los españoles, sólo que el código cultural y social de la cortesía no coincide con el de otras lenguas. Ni tampoco sus realizaciones discursivas verbales y no verbales.

Como hemos podido observar, la cortesía entre el japonés, el inglés y el español difieren bastante. Pasemos ahora a ver el lenguaje femenino.

b) Lenguaje femenino japonés, *aizuchi*

Estudiar el lenguaje femenino es importante dado que influye a diversos aspectos tales como la elección de pronombres personales o de ciertas partículas. Así encontramos que las mujeres presentan un estilo más colaborador que los hombres a la hora de hablar, usan los pronombres personales *watakushi*, *atakushi*, *watashi*, *anata* y *anta*, y también suelen usar algunas estructuras sintácticas diferentes a las de los hombres (Montaner Montava, 2012a). Las siguientes partículas que aparecen al final de frase son las que se consideran como típicamente femeninas: *kashira*, *no*, *noyo*, *wa*, *wayo*, y *dawa* (Inoue, 2003).

Por otra parte, el lenguaje femenino usa más la cortesía y el prefijo honorífico *-o* que el masculino (Yamada, 2006) y también podemos encontrar los *aizuchi*, que son unas expresiones cortas de carácter fático muy utilizadas en el japonés tanto por hombres como por mujeres (Kita, 2007).

Finalmente, hay que destacar que en el lenguaje oral existen otras características relacionadas con el tono de voz (Starr, 2015: 1):

‘Sweet voice’, a distinctive Japanese vocal style, illustrates the role played by voice quality as a marker of authenticity in the construction of linguistic styles. [...] Sweet voice is shown to be connected to a traditional notion of Japanese femininity, and licenses the positive use of grammatical features of Japanese Women's Language. The mature, traditional image conveyed by sweet voice contrasts with the youthful cuteness of burikko and related vocal styles, illustrating that multiple notions of femininity operate within

Japanese popular culture. The interplay of voice quality and grammatical features suggests that perceptions of conscious control at different levels of language play a crucial role in social meaning.

En Ueno (2006: 25) podemos encontrar una interesante recopilación sobre las formas lingüísticas marcadas por género que existen:

Tabla 2. Formas lingüísticas marcadas por género de Ueno (2006: 25).

Strongly feminine forms	Strongly feminine forms	Moderately feminine forms	Strongly masculine forms	Moderately masculine forms	Neutral forms
The particle <i>wa</i> and its variants <i>wane</i> , <i>wayo</i> , <i>wayone</i>	The particle <i>wa</i> and its variants <i>wane</i> , <i>wayo</i> , <i>wayone</i>	The particle <i>no</i> after a plain form of a verb or i-adjective	The particle <i>zo</i>	The particle <i>yo</i> after a plain form of a verb or I-adjective	The plain form of a verb, i-adjective
The particle <i>kashira</i>	The particle <i>kashira</i>	The auxiliary <i>deshoo</i>	The particle <i>ze</i>	The auxiliary <i>da</i> after a noun or na-adjective	The plain form of a na-adjective, noun
The particle <i>no</i> after a noun or na-adjective	The particle <i>no</i> after a noun or na-adjective	The auxiliary <i>desho</i>	The command form, or the command form and the particle <i>yo</i>	The auxiliary <i>da</i> after a noun or na-adjective and its variants <i>dayo</i> , <i>dane</i> , <i>dayone</i>	The particle <i>kana</i>
The particle <i>yo</i> after a noun or na-adjective	The particle <i>yo</i> after a noun or na-adjective	The particle <i>ne</i> after a noun or a plain form of adjective	The phonological change of a adjective from <i>ai</i> to <i>ee</i>	The auxiliary <i>nda</i> and its variants <i>ndane</i> , <i>ndayo</i> , <i>ndayone</i>	The particle <i>jan</i>
The particle <i>no</i> followed by <i>ne</i> or <i>yone</i> or <i>yo</i>	The particle <i>no</i> followed by <i>ne</i> or <i>yone</i> or <i>yo</i>	The particle <i>ne</i> after - <i>te</i> form of a verb	The particle <i>kayo</i> that shows anger or criticism	The auxiliary <i>daroo</i>	The - <i>te</i> form of a verb
Others	Others	Others	Others	Others	Others

Sin embargo, hay que resaltar el hecho de que actualmente no todas las mujeres usan el lenguaje femenino, sino que es más bien un constructo social basado en un uso del lenguaje mayoritario que se hacía antiguamente por parte de las mujeres, y que ahora se da más en unas zonas que otras y en unas clases sociales que en otras, pero se da especialmente a la hora de usar el estilo indirecto o de representar el habla de personajes femeninos en diversos medios como los cómics o la televisión (Hall y Bucholtz, 2012; Inoue, 2003).

b.1) Lenguaje femenino, expresar que se sigue el hilo de la conversación (en inglés)

Según Holmes (1997), en inglés, el lenguaje femenino puede hacer un uso especial de marcadores discursivos y de ciertas palabras, como por ejemplo *darling*.

Es importante resaltar la diferencia entre lenguaje femenino, al que nos referimos en la mayoría de los casos en esta tesis salvo cuando expresamente se indica que es algo diferenciado entre hombres y mujeres, del lenguaje usado por mujeres en concreto, ya que existe la siguiente diferencia que podemos ver en Holmes (1997: 217):

Recent research in language and gender clearly indicates the importance of focussing not on biological sex, nor even on the culturally constructed category of gender, but rather on the diverse realisations of the dynamic dimensions of masculinity and femininity.

Holmes (1984: 171) también nos explica otra característica del lenguaje femenino, las evasivas, diciendo que “hedges [...] have been described as women’s language forms. [...] Hedges may express solidarity and politeness as well as uncertainty.”

Otros autores como McMillan, Clifton, McGrath y Gale (1977:545) profundizan en el tema de la incertidumbre que acabamos de ver en de la siguiente manera:

Women, as compared with men, use more linguistic categories that connote uncertainty. [...]
Women use more linguistic forms that connote uncertainty when men are present than when men are absent, and [...] men are more likely to interrupt women than women are likely to interrupt men.

Finalmente, otros autores como Risch (1987: 1) nos hablan de otras características del lenguaje femenino en inglés:

Women's language has [...] differences in pitch and intonation, expressions of uncertainty, and politeness and correctness of form; all predicated on the assumption that women are socially and linguistically conservative and therefore more likely to use standard or prestige forms. [...] Women are more prone to use standard forms of speech, and [...] the standard/nonstandard distinction is more appropriate [...] to the contrast between public versus private discourse than to that of the speech patterns of women versus the language use of men.

Como estamos pudiendo comprobar, el lenguaje femenino se expresa de distintas maneras según el idioma del que se trate, pero muchas veces también presenta aspectos en común.

b.2) Lenguaje femenino, expresar que se sigue el hilo de la conversación (en español)

Las mujeres españolas tienden a usar más la forma “tú” que “usted” que los hombres y usan el lenguaje de una forma innovadora, especialmente en cuestiones relacionadas con el estatus social o el prestigio (Blas Arroyo, 2005).

Esto ocurre en el día a día, pero, ¿cómo es el lenguaje femenino en las obras de ficción? Esto es algo que puede ser muy interesante para nuestro estudio, al tratarse los videojuegos de una obra de ficción al fin y al cabo, y que podemos encontrar en estudios como García Mouton (2000: 107):

En *La Celestina* las mujeres [...] resultan manipuladoras a través del lenguaje; reinas de la indirecta; [...] envidiosas y criticonas; [...] dadas a la charla; más expresivas que los hombres, usan más exclamaciones, [...] más vocativos de afecto; [...] más giros con pronombres de implicación; [...] y muchos más diminutivos.

Por otra parte, González y González (1998: 119) nos dicen sobre el lenguaje femenino que «en la pronunciación parecen radicar las diferencias más palpables y más fácilmente comprobables, pero otros lingüistas han hecho también observaciones sobre peculiaridades morfológicas, sintácticas y léxicas del habla femenina». Ahondando en las peculiaridades morfológicas encontramos lo siguiente (González y González, 1998: 122):

Otro aspecto gramatical destacable es el uso del pronombre personal de primera persona "me" que podríamos llamar "dativo de participación del emisor". Es una función muy peculiar la de esta forma pronominal, que apenas es descrita por las gramáticas, y que tiene cierta semejanza con su utilización por parte de los mandos del ejército para dirigirse a los soldados (en frases como "Ahora se me sientan"). En la lengua de las mujeres, aparece sobre todo documentado este uso con un valor afectivo y en ocasiones un tanto posesivo, para hablar de los hijos o del marido o para dirigirse a ellos.

Si seguimos ahondando respecto a las peculiaridades léxicas encontramos que estos autores afirman lo siguiente (González y González, 1998: 122-123):

El léxico es, probablemente, el aspecto diferenciador más notorio del lenguaje femenino, pues, incluso hoy en día, a pesar de la nivelación cultural y social de ambos sexos, existen determinadas expresiones y palabras que un hombre no se atrevería a utilizar a no ser con una intención humorística. Por otro lado, hay determinadas expresiones y vocablos tradicionalmente masculinos que muchas mujeres no deben usar sí no quieren ser tachadas de poco femeninas. También son diferentes los vocativos con que hombres y mujeres reconocen y apelan a los individuos de su mismo sexo: "Mari", "mona" son apelativos que fueron muy frecuentes entre mujeres hasta hace unos años ("Adiós, mona, te llamaré", "Bueno, mona, pues luego te llamo" [...] mientras que "macho" lo fue para los hombres y aún lo sigue siendo, con la diferencia de que hoy también algunas mujeres lo utilizan cuando se dirigen a un hombre, siempre dentro de un registro coloquial.

Finalmente podemos encontrar estas otras peculiaridades (González y González, 1998: 125):

Tenemos [...] interjecciones típicamente femeninas [...] como "¡uy!" y [...] expresiones exclamativas elogiosas como "¡qué gracia de hombre!" o "¡qué encanto de mujer!". El término "encanto" se usa también con el sentido de "sol" y "cielo" referido a personas. Los sustantivos, "monada", "monería", "preciosidad", y los adjetivos "mono", "precioso", son usados por la mujer de modo distinto de como los usa el hombre. Mientras que el hombre los aplicaría exclusivamente a la mujer, [...] la mujer los usa para hablar de otras mujeres y de los objetos, pero no de los hombres.

Como podemos observar, es importante distinguir entre realidad y ficción, ya que a veces la ficción tiende a representar de manera exagerada la realidad.

c) Onomatopeyas en japonés

Según Inose (2009), la lengua japonesa se caracteriza por tener un amplio repertorio de onomatopeyas (que equivaldrían en japonés a los conceptos de *giseigo* y *gitaigo*) y

mímesis (que equivaldrían en japonés a los conceptos de *gitaigo* y *gijogo*), que no solo imitan sonidos de la naturaleza sino también por ejemplo formas de moverse, entre otros diversos aspectos. Muchas veces las onomatopeyas son la reduplicación de un sonido, por ejemplo *perapera* para hacer referencia a que una persona es muy locuaz, y, a pesar de ser adverbios, pueden tener otras funciones como sustantivos, adjetivos o verbos, especialmente las mímesis. En este sentido, la repetición de sonidos sonoros indica una actividad intensa, mientras que la repetición de los sonidos sordos indica que algo es negativo. Inose (2009: 63) también nos ofrece una interesante clasificación de las onomatopeyas:

- Las onomatopeyas de los sonidos procedentes de los seres vivos.
- Las onomatopeyas de los sonidos procedentes de los seres inanimados.
- Las mímesis que describen los movimientos o los estados de las cosas.
- Las mímesis que describen las emociones.

Estas onomatopeyas pueden ofrecer problemas a la hora de la traducción si no cuentan con equivalentes adecuados, ya que aunque las lenguas inglesas y española también cuenten con diversas onomatopeyas, no siempre hacen referencia a los mismos fenómenos, por ejemplo traducir y diferenciar las diversas onomatopeyas que existen para la lluvia en Japón puede ser difícil en español. Además, puede ser interesante estudiar las onomatopeyas desde la teoría de la enacción (Varela, Thompson y Rosch, 1997), que estudia cómo lo social influye en lo lingüístico y viceversa, es decir, observar si se introduce el uso de onomatopeyas desde el japonés por los videojuegos.

c.1) Onomatopeyas en inglés

Las onomatopeyas en inglés se pueden encontrar en diversos sitios tal y como podemos observar aquí (Eliza, 2013: 2):

The form of an onomatopoeia can be found in our daily life. It may derive from the sound of an object, an animal and an action. For examples, the onomatopoeias which derives from the sound of an object are the sounds of a bell, a horn or a telephone; animal's sounds action's sounds from the are the sounds of cats, cows and from the are the imitated sounds of falling, gun shooting or cough. Such sounds can arbitrarily represent certain objects or actions.

Y por lo tanto se pueden clasificar de diversas maneras, las cuales podemos ver a continuación (Eliza, 2013: 3-4):

1. Primary onomatopoeia (PR)

The primary onomatopoeia is the imitation of sound by sound. The sound is produced by

the object itself. Onomatopoeia occurs in words, which imitate sound, and this suggests the object described [...] In this case, naming of an object by imitating the sound produced by the object itself, like buzz, crack, growl, hum, plop, roar, squeak, whizz.

2. Secondary onomatopoeia (SC)

The secondary onomatopoeia is the sound that occurs because of the relation between the sound of an object and its movement (dither, dodder, quiver, slink, slither, slouch, squirm and wriggle) or based on the movement only.

Por otra parte, en Rydblom (2010: 1) encontramos información muy interesante acerca de las onomatopeyas en inglés y en qué se diferencian de las onomatopeyas en japonés:

Linguistic studies of onomatopoeia, words that imitate natural sound like bang, are often focused on the connection between sound and meaning and the similarities between different languages (Jespersen, 1922:896 ff). [...] In the English language onomatopoeia make up a rather small word category but in other languages such as Japanese and Korean they are used frequently.

Rydblom (2010: 1) también amplía la información sobre en qué se diferencian las onomatopeyas del inglés de las del japonés:

In Japanese these types of words are used not only to represent sound but also visual phenomena, actions and sometimes an emotional change or state. [...] Within English linguistics, studies on the use of onomatopoeia for purposes other than to imitate a sound or describe an action that produces a certain sound are rather rare. However words such as snap, crack(le) and pop [...] seem to convey a variety of different meanings depending on the situation. Some of these meanings do refer to emotional change [...]. In fact this usage of onomatopoeia is often pointed out as being unique to Japanese and Korean and does not exist in English (Inose, 2008:1).

Otro asunto interesante es que, en japonés, vimos en el apartado anterior que Inose (2009) afirmaba que la repetición de sonidos sonoros indicaba una actividad intensa, mientras que la repetición de los sonidos sordos indicaba que algo es negativo. Pues bien, en Catricalà y Guidi (2015: 175) podemos encontrar que en inglés también existen diferencias interesantes en relación con los tipos de consonantes de las onomatopeyas ya que “data confirms a correlation between image schemas as CONTAINER/CONTAINMENT (crunch, plop) or SOURCE-PATH-GOAL (tattarrattat ‘shots’) and an occlusive consonant, while liquid and trill consonants correlate with PATH (vroom)”.

Como podemos ver, las onomatopeyas del japonés y del inglés difieren bastante aunque existan en bastante profusión en ambos idiomas.

c.2) Onomatopeyas en español

En la tesis de Inose (2009: 16) encontramos una interesante descripción de las onomatopeyas españolas y su relación con las japonesas:

Onomatopeya: equivalente de *giseigo* y *gitaigo* en el japonés. La palabra que imita un sonido real, sea la voz humana, la voz de un animal o un sonido que procede de un ser inanimado.

Pero las onomatopeyas españolas no solo se relacionan con las japonesas, sino que también tienen una fuerte relación con las inglesas (Kelly y Mayoral Asensio, 1984: 95):

Debido a la situación de práctico monopolio de los cómics escritos en lengua inglesa, se ha producido un préstamo masivo de onomatopeyas del inglés al español y a otras lenguas (“bang”, “zap”, “jargh!”, etc...). La menor riqueza del español en palabras onomatopéyicas no sirvió más que para favorecer la incorporación al español de estos términos.

De hecho, en De la Cruz Cabanillas y Tejedor Martínez (2009: 54) nos especifican que «la influencia inglesa es notable, como en ¡hey! para llamar la atención del oyente o bien ah para sorpresa, hurra y yupi para agrado».

Por otra parte, es interesante observar los fenómenos de alternancia vocálica en las onomatopeyas españolas (De la Cruz Cabanillas y Tejedor Martínez, 2009: 54):

Algunas unidades presentan alternancia vocálica a/o como en cras o crash frente a crok, clang y clong, plaf y plof. También se ha podido constatar alternancia vocálica i/a/o en el grupo de golpes, por ejemplo en clic, clac, cloc y plif, plaf, plof. Igualmente se observa el predominio de la vocal <a> en las formas que intentan reproducir el ruido de los disparos (ratatata, takatakata, pam). En la sección de golpes, se ha documentado mayoritariamente la alternancia vocálica a/o como se puede constatar en los ejemplos recogidos, aunque cuando el golpe indica un sonido de cristal (y algunos ejemplos de sonido metálico, aunque en este caso aparece también frecuentemente la vocal <a>: craang) predomina la vocal <i>, por ejemplo: clinc, clic. En conclusión, podemos señalar que existe un predominio de la vocal <a> en las formas inarticuladas y onomatopeyas relacionadas con golpes, ruidos, por ejemplo de disparos.

A continuación me gustaría ofrecer algunos ejemplos a modo de ilustración de onomatopeyas españolas en relación a su uso (De la Cruz Cabanillas y Tejedor Martínez, 2009: 52):

Golpe: bum [...] Caída: plaf [...] Arranque de un motor: broom [...] Explosión: bom [...] Frenado o aceleración: ñieeee [...] Salto: poing [...] Disparos o ruido de balas: ratatata [...] Timbre (puerta o teléfono): ring [...] Agua: splash [...] Rasgamiento: ras [...]

Finalmente, es interesante mencionar que tanto en la lengua japonesa como en la española encontramos una gran profusión de onomatopeyas en los cómics, pero éstas no abundan tanto en los videojuegos.

3.7. Las dificultades de traducción en la combinación japonés-español

Existen pocos estudios acerca de la traducción del japonés al español, con excepciones como Montaner Montava (2012b), Perelló Enrich (2008, 2010), Watkins (1999) o Falero Folgoso (2005), pero conocer las dificultades que pueden surgir a la hora de traducir desde el japonés es fundamental para conseguir una correcta localización de un videojuego japonés a otros idiomas.

Por otra parte, también existen pocos traductores que tengan competencia suficiente para traducir del japonés al español (Watkins, 1999). Para lograr hacerlo hay que lidiar con numerosas dificultades (Watkins, 1999: 36):

las relativas a las costumbres, juegos y aspectos tradicionales, las relacionadas con las características o estilo del autor, así como la opción entre usar la palabra japonesa o traducirla al castellano, la cantidad y contenido de las notas de pie de página, el sonido de las palabras, las onomatopeyas y las poesías intercaladas en el texto y, por último, la interpretación, incluida la ausencia de género y número, y estructura de los párrafos.

Watkins (1999: 36) ahonda también en los siguientes problemas que tienen una gran importancia a la hora de traducir del japonés al español:

- La alta frecuencia de onomatopeyas en los textos japoneses.
- La cultura implícita en el texto.
- Saber discernir el género y el número de los sustantivos.
- La estructura textual.
- Los dialectos.
- La repetición de palabras.

Por otra parte, Perelló Enrich nos muestra también otras dificultades de la traducción del japonés al español en su artículo del año 2008, y posteriormente, en el año 2010, hace hincapié en las diferencias estructurales de los textos japoneses. Pasemos a ver esto con más detalle.

En concreto, Perelló Enrich (2008: 1) establece las siguientes cuatro categorías para los problemas: «administrativos, culturales, lingüísticos y metodológicos». Observémoslas. En primer lugar, respecto a las dificultades administrativas, Perelló Enrich incluye la dificultad del idioma, su gran cantidad de palabras y su complicado sistema de escritura. En segundo lugar, en las dificultades culturales, nuestro autor incluye las referencias a la cultura y a las especies típicas de Japón que no cuentan con equivalente en el castellano.

Por otra parte, según Perelló Enrich (2008: 4-8) en las dificultades lingüísticas se encuentran las siguientes: «disparidad léxica, polisemia, homonimia, estructura textual,

parónimos interlingüísticos, palabras inglesas *made in Japan*, onomatopeyas, diferencias en los mecanismos de cohesión [y] palabras fáciles de confundir».

Por último Perelló Enrich (2008: 8-9) establece las siguientes dificultades metodológicas: «obsesión del traductor por traducir todas las palabras en lugar del mensaje [...] [y] niveles de cortesía sin equivalente en español».

Por otro lado, el japonés también cuenta con otros problemas a la hora de ser traducido tales como los siguientes (Falero Folgoso, 2005: 2):

El problema es que es posible traducir un sistema lingüístico, pero no un medio cultural. Esta limitación original con que siempre ha de contar un traductor consciente es una fuente inagotable de problemas, entre los cuales uno de los más importantes es la versión meticulosa y a veces desesperanzadora del léxico original en un thesaurus lingüístico donde para desgracia del traductor la lógica primaria de $A=A'$ y siempre A' no funciona así. A veces un término original A hay que traducirlo por un sinónimo más apropiado en un determinado contexto en la lengua de recepción, y en vez de canjearlo por A' , nos vemos obligados a usar A'' , o a veces B' , o incluso una locución completa, con lo que A sería igual a una fórmula algorítmica del tipo $C'F'E'P'$. Y lo peor aún es cuando ese término sencillamente no existe en la lengua receptora, que en el caso de la traducción del japonés al castellano es un fenómeno que se da con bastante frecuencia. En este caso nos encontramos con $A=0$, un reto al traductor pocas veces superado con éxito.

Como podemos ver, el japonés es una lengua que puede prestarse mucho a tener términos difíciles de traducir, como por ejemplo *senpai*, que no cuenta con un equivalente directo en español, y por lo tanto hay que explicar que se trata de una persona con más experiencia y que ha vivido las cosas antes junto con el resto de semas que definen a esta palabra.

Todo esto entra en contraste con las particularidades y dificultades lingüísticas de localizar desde el inglés al español, que son las siguientes según la tesis de Pérez Fernández (2010: 165-175): «interjecciones, onomatopeyas, falsos amigos, traducción de los sintagmas nominales complejos ingleses, adjetivos, signos de puntuación, mayúsculas, abreviaturas, registro y estilo».

Finalmente no deberíamos olvidarnos de otra dificultad que podemos encontrarnos al traducir tanto desde el japonés como desde el inglés, que es el calco. Un calco puede ser una expresión traducida tal cual, por ejemplo la palabra *football* traducida como «balompié». Según del Amo (2016: 705) los problemas en la traducción de los calcos consisten en:

la traducción literal de términos o expresiones (Díaz Cintas, 2003: 247), dando como resultado enunciados que con suerte se entenderán en lengua meta y que con total

seguridad no producirán un tono de naturalidad. Este es un problema escabroso, ya que, como suele decirse, una traducción es buena cuando el espectador no nota que es una traducción y estos calcos producirán el efecto contrario.

En concreto, entre el japonés y el inglés es muy fácil encontrar calcos debido a razones históricas y lingüísticas, como por ejemplo *black belt* (Cannon y Warren, 1996).

3.8. La importancia del inglés en el idioma japonés

La importancia del inglés en el idioma japonés es enorme y nos es de interés estudiarla dado que este tema entronca fuertemente con el uso de préstamos, algo que analizaremos en detalle más adelante. Se estima que el japonés cuenta con miles de palabras de procedencia inglesa que se escriben con el silabario *katakana*, el cual también puede usarse cuando se quiera resaltar una palabra en concreto aunque no sea de procedencia extranjera, y que pueden haber pasado a formar parte del japonés mediante procesos de cambios ortográficos, fonológicos, morfológicos, semánticos y sintácticos o incluso como neologismos (Kay, 1995).

Esta importancia se hace patente en el día a día de la vida japonesa y no iba a ser menos en el campo de los videojuegos, donde el inglés se introduce cuando hace falta referirse a conceptos técnicos muy novedosos que, debido al hecho de su poco tiempo de vida, no cuentan con *kanji* o también es usado para darle un sabor más exótico al videojuego o dotarle de un toque de humor. Este uso del inglés para conceptos técnicos también se puede encontrar en bastantes ocasiones en los videojuegos en español, mientras que el inglés tiene que buscar otros recursos para conseguir los mismos efectos, por ejemplo a la hora de buscar un efecto cómico, al igual que el japonés y el español suelen recurrir al inglés, el inglés suele recurrir a otros idiomas como el francés.

Además, por otro lado, el inglés ha ayudado ampliamente a la difusión del japonés por todo el mundo. La mayoría de materiales de aprendizaje de la lengua japonesa se encuentran solo en japonés o en inglés, y así encontramos que existe una amplia falta de materiales en español, encontrando solo excepciones con autores como Marc Bernabé (2003). Aun así, la mayoría de materiales disponibles solo tratan acerca de los niveles más básicos de japonés, y difícilmente se pueden encontrar materiales en español que cubran los contenidos de los niveles N1 o N2 del examen oficial de japonés NOKEN. Este hecho dificulta en parte que existan más profesionales del japonés en España, dado que si no se cuenta con un alto nivel de inglés lleva mucho tiempo aprender vocabulario nuevo japonés si para cada palabra tienes que ver la traducción que le han dado en inglés

y luego la traducción de esa palabra al español. Éste es un campo que ofrece prometedoras vías de expansión y que podría ayudar enormemente a la mejor localización de los videojuegos.

Por otra parte, aunque exista dicha gran importancia e influencia del inglés en el idioma japonés y en la sociedad en general, tal y como autores como Honna (1995) o Taguchi (2006) demuestran, según Benson (1991) también existe cierto rechazo hacia la lengua inglesa, y esta situación se ve agravada por la falta de una academia de la lengua japonesa que regule la introducción de la lengua inglesa en Japón. Así, según Honna (1995) la lengua inglesa se ha ganado un hueco importante en ámbitos tales como el científico o el informático, pero, ¿de dónde viene este influjo? Según Taguchi (2006), los japoneses usan muchísimos préstamos del inglés debido al énfasis que se da a la hora de aprender esta lengua desde etapas tempranas como el colegio, dado que la lengua inglesa es muy importante también a lo largo de toda la etapa educativa japonesa y el gobierno quiere impulsar su aprendizaje mediante diversas medidas, ya que puede ser muy útil también para ámbitos tan diversos como los negocios o la medicina, y así se fomenta el estudio de este idioma mediante la captación de profesores extranjeros a través de diversos programas gubernamentales. Pero, tal y como comentábamos previamente, este esfuerzo tan intenso por parte del gobierno puede provocar cierto rechazo, y así encontramos que, según Benson (1991), también hay muchos japoneses a los que les cuesta la lengua inglesa y a los que este hecho les provoca baja autoestima con respecto a los estudios, mientras que a otra parte de la población japonesa le gusta estudiar inglés y el uso de préstamos desde dicho idioma, dado que lo ven como algo útil para el día a día y como un entretenimiento, más que por razones instrumentales tal y como nuestro autor afirma. Ahondando en el tema, parte de la población está a favor de admitir que el inglés penetre en el idioma japonés, especialmente los más jóvenes, mientras que otros sectores de la población conservan visiones más proteccionistas hacia el mantenimiento de la lengua japonesa (Sarsen, 2014). Dicha situación se encuentra fundamentada en raíces de carácter histórico, encontrando así como en la era Meiji hubo que introducir la lengua inglesa por motivos comerciales y de modernización de la lengua, mientras que posteriormente en la II Guerra Mundial se pasó a ver como la lengua del enemigo y por lo tanto experimentó un declive que ya no existe en la actualidad (Sánchez Marimón y Fukada, 2015).

**CAPÍTULO IV.
MARCO TEÓRICO II:
PERSPECTIVAS DE
ESTUDIO DE LOS
VIDEOJUEGOS Y
ANÁLISIS DE LA
CALIDAD DE LOS
MISMOS**

4. Perspectivas y calidad en el análisis videojuegos

El objetivo de este capítulo es doble. Por un lado se pretende analizar las perspectivas existentes en el análisis de videojuegos, siendo ésta su parte principal, y encontrándose dividida en tres perspectivas (traductológica, lingüística y técnica); por otro lado se pretende echar un vistazo al análisis de la calidad de las traducciones, especialmente en el campo de los videojuegos, es decir, el proceso de localización y las diversas fases asociadas a éste. Todo esto nos conducirá posteriormente en el capítulo V «Metodología» a la creación de diversos modelos de análisis, lugar en el que también está recogida la justificación de la elección de los elementos estudiados y los autores en los que nos hemos basado para realizar la selección.

4.1. Perspectiva traductológica

En este apartado vamos a estudiar los elementos que conforman la perspectiva traductológica, seleccionados siguiendo a Hurtado Albir (2016) basándose en diversos autores tal y como Delisle (2003) o Hatim y Mason (1990) como podemos ver con más detalle posteriormente en el capítulo V «Metodología». Estos elementos se emplearán en el estudio comparativo de los textos del corpus que trabajamos.

4.1.1. La localización

La localización de videojuegos forma parte de un proceso complejo de producción y se puede definir como «The process of modifying a product so that it is readily accepted in a different country, culture, or region of a world» (Microsoft 1993: XV, citado en Scholand, 2002: 5).

Otra definición interesante de la localización de videojuegos, desde un punto de vista académico, la encontramos en Mangiron (2007: 308):

The term *games localisation* is used as an analogy to *software localisation*, because the translation of the game needs to conform to the local standards of the target culture and has to be integrated within the game software. In order to be successful internationally, it is very important that publishers develop their games keeping localisation in mind from the beginning, in order to minimise the amount of reengineering work needed for the localised versions.

Por otra parte, desde un punto de vista traductológico podemos encontrar otra definición interesante más en Pérez Fernández (2010: 63):

La localización consiste, en términos generales, en el proceso de adaptar tanto lingüística como culturalmente cualquier producto informático, página web o producto multimedia,

así como toda la documentación que lo acompaña, a la cultura meta en la que va a ser comercializado, con el fin de que el usuario meta perciba el producto como si se tratase de un producto creado originalmente en su idioma y en su contexto cultural y geográfico.

Finalmente, según Jiménez-Crespo (2008: 45), la localización consiste en lo siguiente:

La localización constituye una modalidad de traducción que comprende un complejo proceso textual, comunicativo, cognitivo y tecnológico por el que un texto en formato digital y en un entorno interactivo se modifica para su uso en una lengua y contexto sociocultural de recepción distintos a los originales, siempre según las expectativas de la audiencia a la que se dirija y las especificaciones o grado de localización que encargue el iniciador.

Como podemos ver, mientras que la primera definición se enfoca en el aspecto más técnico, la segunda y la tercera definición se centran más en el proceso, así como en el producto final en el caso de la segunda definición y en la cultura en el caso de Jiménez-Crespo (2008). Este proceso, del que forma parte la localización de videojuegos, se conoce como GILT e incluye la globalización, internacionalización, localización y traducción del videojuego. En concreto, la globalización consiste en hacer que el producto esté disponible en otros lugares del mundo (Mangiron y O'Hagan, 2006).

Por otra parte, la internacionalización consiste en «The process of making a specification or product ready for the international market, specifically through the design of features and code is commonly referred to as internationalization, also globalization» (Microsoft corporation: 1994: 2-1, citado en Scholand, 2002: 4). A la internacionalización también se la conoce como i18n, donde el número 18 indica el número de letras que hay entre la letra «i» y la letra «n» (Bernal Merino, 2006).

Para internacionalizar un producto se consideran los siguientes elementos (Herrmann y Sashse, 2005; Dr. International 2003; Symmons 2003; Esselink 2000; Urenet *al.*, 1992, citado en Jiménez-Crespo, 2008: 49-50):

- Separación del texto a traducir del código fuente.
- Formatos de archivos propietarios.
- Codificación: conjunto de caracteres y fuentes.
- Dirección y ordenación de los textos.
- Moneda y formato de los números.
- Adaptación de sistemas de medida y posiciones geográficas.
- Calendarios y zonas horarias.
- Direcciones y códigos postales.
- Representación de números de teléfono.
- Organización de listas alfabetizadas.
- Formato mayúsculas y minúsculas.
- Límite de palabras.

- Límite de los caracteres. [...]
- Silabificación y palabras unidas por guiones.
- Expansión del texto. En general, 25% más de espacio.
- Teclas rápidas
- Operaciones aritméticas.
- Tamaño estándar de papel.
- Colores.
- Diseño de iconos.
- Disposiciones legales.

Además, hay que tener en cuenta que el texto se pueda poner en UNICODE para que no haya problema con las vocales acentuadas o los caracteres asiáticos dado que este sistema admite más de 65.000 caracteres usando dos bytes para cada carácter, lo cual evita todos los problemas (Chandler y Deming, 2011).

Como hemos podido ver, la localización es un proceso complejo que puede abarcar varios aspectos. En concreto, existen varios tipos de localización, de los cuales estos son los principales tipos (Muñoz Sánchez, 2018):

- Localización de videojuegos.
- Localización de *software*.
- Localización de aplicaciones para dispositivos móviles.
- Localización de sitios web.

Pasemos ahora a ver con más detalle el proceso de localización de un videojuego debido a que es el principal tipo de localización que estudiaremos en esta tesis. Este proceso consiste, según O'Hagan y Mangiron (2004), en la preparación del proceso, la localización en sí misma, el proceso de *cross-checking*, la revisión, la integración del juego y el testeo de la calidad, sin embargo, tal y como podemos observar en la tesis, este proceso no debe dividirse en categorías tan estancas, dado que más bien se observa una clara retroalimentación entre las distintas fases a lo largo de todo el proceso de localización de un videojuego.

En la fase de localización anteriormente mencionada, los textos que se pueden localizar son los siguientes: el manual de instrucciones, el embalaje, los archivos léeme, la página web oficial, los diálogos de doblaje, los diálogos con voz en off, el sonido ambiental, los diálogos de subtítulo, la interfaz de usuario, la ayuda online y los gráficos que incluyan palabras (Bernal Merino, 2007). Existen diversos grados de localización, desde no localizar el videojuego para nada, hasta hacerlo por completo, pasando por localizar exclusivamente la caja del videojuego y su manual o una localización parcial

que incluya solo el texto que aparece en pantalla del videojuego, así como existen tres fases a la hora de localizar un videojuego: planificación, producción y conclusión (Chandler y Deming, 2011).

En el caso del objeto de estudio de esta tesis, los videojuegos *Pokémon* analizados, se han localizado todas estas cuestiones, a excepción de los archivos léeme porque no existen al tratarse de videojuegos para consolas. Si seguimos estudiando la localización de videojuegos, podemos encontrar que la localización de un videojuego se puede realizar de manera externa o dentro de la misma empresa que crea el videojuego, pero casi siempre requiere estas habilidades del personal encargado de localizarlo: conocimiento de terminología específica de los videojuegos, conocer las características de la traducción en pantalla, manejar la lengua de manera natural, tener creatividad, conocer la cultura que hay detrás de la lengua, estar familiarizado con la cultura de los videojuegos y por último estar familiarizado con la cultura pop global (Mangiron, 2007). Aparte de esas habilidades, también hay que ser buen jugador de videojuegos, se tiene que poder hacer frente a los conflictos que surjan con el hardware y el software y se debe poder investigar de manera rápida, según Dietz (2007).

Además de los textos que hemos visto que establece Bernal Merino, existen otros tipos de textos que se encuentran dentro de los videojuegos y que se pueden clasificar según su función final, estos serían *in game text*, los menús, la interfaz del juego, los cuadros de diálogo, los mensajes de error, los mensajes de ayuda y la información de la base de datos (Loureiro Pernas, 2007). En esta tesis se seguirá esta clasificación para ordenar y contrastar los datos obtenidos en la investigación para su posterior análisis.

Por otra parte, la localización está íntimamente relacionada con la traducción multimedia o audiovisual. Comparte con ella aspectos como la subtitulación, tal y como podemos ver en Mangiron (2013). Otro aspecto importantes es la localización de la cultura, estudiada por O'Hagan (2015) y que estudiaremos con más profundidad en la sección y «presuposiciones culturales» del marco teórico. Si vemos en detalle el proceso de subtulado de los videojuegos encontramos que, según Mangiron (2013), hay dos tipos de subtítulos según se trabaje con un idioma o con dos y que muchas veces se trabaja sobre un simple guion sin tener acceso al juego original, algo que puede causar problemas de falta de contexto; además de esto esta autora ha estudiado las diversas características de los subtítulos de los videojuegos y ha llegado a la conclusión de que estos subtítulos son más largos que los de otros productos multimedia y se muestran muy a menudo

durante un tiempo insuficiente en pantalla, lo cual lleva a la necesidad de plantearse el establecimiento de medidas de estandarización para el subtitulado de videojuegos.

Otros aspectos en común que tiene la localización con la traducción audiovisual son el doblaje de guiones con sincronización labial o la presencia de subtitulado en los videojuegos (Mangiron y O'Hagan, 2006). Esto hace que se hable de los videojuegos como material multimodal, ya que no solo tienen estos aspectos audiovisuales, sino que también cuentan con canciones, historias y vídeos entre otras cosas que hacen que se impliquen profesionales de las más diversas ramas en la creación del videojuego, convirtiéndolos en obras de arte, y no solo se puede hablar de multimodalidad, sino que también se puede ver los videojuegos como un polisistema, por ejemplo en el caso de un videojuego de superhéroes en el que se observan meta mundos que están dentro de unos mundos que a su vez están conectados con otros mundos (Fernández Costales, 2014).

Como hemos visto, aunque la localización de videojuegos tenga aspectos en común con la traducción audiovisual, es importante no confundirla con otro tipo de localizaciones, como la de software, ya que, aunque tengan en común ciertos aspectos, como por ejemplo que en los dos se localizan cadenas de texto que tienen que entrar en un espacio determinado, existen diversas diferencias tales como que en la localización de software predominan los productos de origen estadounidense y en la de videojuegos los juegos japoneses, o el hecho de que en el software prime la funcionalidad y en los videojuegos, la jugabilidad (Mangiron y O'Hagan, 2006).

Finalmente, otro tipo de localización de videojuegos es la localización de videojuegos para móviles. En ésta solo se suele localizar el texto en pantalla del videojuego, normalmente en un archivo en formato Excel, que tiene una columna para cada uno de los idiomas a traducir y otras con comentarios (Torres Molina, 2007).

Pero aparte de lo visto hasta ahora, tampoco debemos olvidarnos de la vertiente traductológica y pragmática del proceso de localización de un videojuego (Jiménez-Crespo, 2008: 45):

La localización constituye una modalidad de traducción que comprende un complejo proceso textual, comunicativo, cognitivo y tecnológico por el que un texto en formato digital y en un entorno interactivo se modifica para su uso en una lengua y contexto sociocultural de recepción distintos a los originales, siempre según las expectativas de la audiencia a la que se dirija y a las especificaciones o grado de localización que encargue el iniciador.

Para poder llevar todo esto a buen puerto, a medio camino entre la localización y la traducción de un videojuego se encuentra la figura del ingeniero de localización, que separa la parte técnica o de código de lo que necesita ser traducido (preparándolo para ello) y después lo vuelve a juntar, ayudando en el proceso a los traductores (Esselink, 2002).

Si pasamos ahora a la localización de aspectos culturales encontramos que ésta consiste en lo siguiente (Di Marco, 2007: 2):

the adaptation of visuals, sounds and scripts conceived in one language by members of one culture to another language and another culture, in such a way that they seem at once fully consistent with the assumptions, values and other boundaries and outlooks of the second culture, and internally consistent with the semiotic strategies of the original video game text, visuals and sound. Assuming that the text of a videogame thus consists primarily not of language but in fact of culture (verbal and non-verbal representation being, in effect, a vehicle of the social and moral background from which a video game is produced), the cultural localization of video games raises questions related to translatability, comprehension and loss of meaning, as well as to the possibility of establishing new identities in the indeterminate space of cultural translation.

Algunos aspectos que pueden generar conflictos a la hora de localizar un videojuego son la religión, la historia, la cultura y los aspectos geopolíticos; para resolver esto, una vez se haya identificado el problema, éste se puede solucionar y proceder a su modificación (Chandler y Deming, 2011). Por ejemplo, en Alemania se podrían omitir elementos relacionados con la Segunda Guerra Mundial debido a sus leyes, o lo que está permitido en una religión podría ofender gravemente en otra, como comer cerdo por mencionar otro ejemplo; sin embargo los problemas culturales son los más difíciles de localizar correctamente porque son más sutiles y difíciles de detectar.

Finalmente, aparte de estos temas fundamentales para la localización de videojuegos, se ha escrito mucho acerca de otros temas también relacionados con la localización de videojuegos, y existen futuras líneas de investigación interesantes. Principalmente se encuentran estudios relacionados con el proceso de localización en sí mismo o su investigación (Bernal Merino, 2007; Bernal Merino, 2015; Dunne, 2006; Mangiron, 2007; Muñoz Sánchez, 2011; O'Hagan y Mangiron, 2004), con el *romhacking* (consistente en la modificación de videojuegos por parte de aficionados, tal y como podemos ver en Muñoz Sánchez, 2007; Muñoz Sánchez, 2008), con la traducción y los estudios de traducción (Fernández Costales, 2012; Yuste, 2014; Sharifi, 2016), con la localización de la cultura (Di Marco, 2007; Fernández Costales, 2014; O'Hagan, 2009 b; O'Hagan, 2015; Mangiron, 2016; Chiang, 2016, Scheider y Kiefer, 2017), con la

formación académica de los traductores de videojuegos (Vela Valido, 2011; Odacıoğlu, Loi, Köktürk y Uysal, 2016), con los géneros de videojuegos y sus tipologías textuales (Scholand, 2002; Belli y López, 2008), con los subtítulos en la localización de videojuegos (Mangiron, 2013), la traducción de los libros para niños en relación con los videojuegos (Bernal Merino, 2009) y la localización de juegos para móvil (Torres Molina, 2007) así como los estudios de género (Vázquez-Miraz, 2016) y la accesibilidad en los videojuegos (Mangiron, 2011). Sin embargo, llama la atención la ausencia de estudios en japonés acerca de la localización de videojuegos, con la única excepción del libro de Yahiro (2005) que estudia varios juegos de rol para observar cuestiones de carácter cultural y traductológico.

Otros huecos para la investigación en este ámbito de la localización de videojuegos son la noción de *translation gain* (Mangiron y O'Hagan, 2006) y la relación de la calidad de la localización con el éxito de un juego o los factores que propician ese éxito (O'Hagan y Mangiron, 2004). Según Bernal Merino (2007), la investigación acerca de la localización de videojuegos es vital tanto para su industria como para los jugadores y la traductología, tal y como podremos observar más adelante en esta tesis, porque ayuda a obtener traducciones de mejor calidad. Finalmente, otras investigaciones pendientes de realizar en torno a la localización de videojuegos son: «ventajas y desventajas de los modelos de negocio interno y externo [...] estudios de recepción [...] [y] grados de transcreación y humor» (Muñoz Sánchez, 2011: 7-10).

4.1.2. La localización de videojuegos del japonés al español: peculiaridades específicas inherentes a esta combinación lingüística

La localización de videojuegos del japonés al español presenta diversas peculiaridades que no son siempre compartidas con la traducción entre otros pares de idiomas tales como la falta de espacio, la localización de la cultura o el *yakuwarigo*. Veamos esto con más detalle. El primero de los problemas que supone partir de un videojuego con textos origen en japonés es de índole técnica, específicamente la falta de espacio para el texto meta, porque éste suele ser más largo que el original, lo cual es solucionable usando cajas de texto que se puedan extender sin límite (Mangiron, 2007).

De hecho, según Chandler y Deming (2011), uno de los problemas más visibles de los videojuegos localizados se produce cuando la interfaz del usuario aparece con

mucho texto cortado, pero esto se puede solucionar programando para que las cajas de texto sean de mayor tamaño, desde el momento de la creación del producto, teniendo en cuenta la internacionalización del producto y su potencial localización a otras lenguas.

Otro de los grandes problemas que supone partir de un texto origen en japonés es de índole lingüística-cultural, en concreto la localización de sus aspectos culturales. Existe una gran distancia entre la cultura del japonés y la de los países europeos, y un videojuego, al incluir tantos aspectos de ella, implica la dificultad de elegir si se localiza esta cultura o no y de qué manera (Di Marco, 2007). Para ello hay que tener en cuenta que los jugadores reaccionan ante la cultura de distintas maneras dependiendo de su contexto personal y de situaciones tales como su religión, su etnia o su lengua materna (Chandler y Deming, 2011).

En este sentido, Chandler y Deming (2011: 7) hablan de la colonización cultural del inglés: «since many games are developed with English as the source language, developers sometimes gear all text displays and cultural choices to English».

Algunos de los aspectos culturales más problemáticos están relacionados con los personajes y su lenguaje corporal, así como con los nombres de los lugares y las cuestiones capaces de suscitar censura, llegándose incluso a eliminar toda clase de símbolos para crear un producto desprovisto de marcas territoriales que sirva para cualquier parte del mundo o a usarse estrategias de transcreación o domesticación para rehacer el contenido desde cero o adaptarlo al mercado, por ejemplo cuando se eliminan los símbolos de la Alemania nazi en los videojuegos sobre guerras (Di Marco, 2007).

Di Marco (2007: 6) ahonda en cómo se puede llevar a cabo una correcta localización cultural desde el japonés y concluye lo siguiente:

The translatability of a video game is not only a matter of the most obvious linguistic differences between ‘foreign’ languages and ‘foreign’ cultures, but also extends to the boundaries between cultural values and marketing. Cultural localization is about unsettling, recombination, hybridization, ‘cut and mix’; it is a process that stands between so-called reader-oriented or ‘domesticating’ translation and source-oriented or faithful translation. The cultural localization of video games involves the question of objectivity, neutrality and the transparency of the representation of the original version. Considering the categories of the ‘true’ and the ‘authentic’, it explores the limits of a video game as a cultural product and distances itself from a faithful representation and an accurate reproduction of cultures, attempting to achieve a series of hybridizations.

Pero, ¿cómo es la cultura japonesa? A grandes rasgos, podemos encontrar bastantes cosas en común con otros países, pero también algunos conceptos muy propios

de su idiosincrasia que vienen desde tiempos lejanos tales como la piedad filial, el discernir claramente qué lugar ocupa cada uno en la sociedad, o la idea del deber contraído con otras personas, encontrando conceptos tales como *giri* o *jimu* (Benedict, 1974). Estos conceptos conviven y entran en contraste con un Japón muy moderno, lleno de tecnología, en el que se suele trabajar bastantes horas y hay escaso paro, en el que la concepción del amor puede presentar matices distintos a los occidentales. Y esto es algo que se puede observar dentro de los videojuegos, ya que muchas veces reflejan ciertos aspectos de la cultura del país.

Como hemos podido ver, los videojuegos no son solo un producto cultural, sino algo más profundo que obliga a plantearnos cuestiones relacionadas con la traductología. Esto nos lleva a estudiar los conceptos de fidelidad y lealtad con más detenimiento. Según Nord (2006: 33), la fidelidad consiste en «linguistic or stylistic similarity between the source and the target texts, regardless of the communicative intentions and/or expectations involved». Pero Nord observó una desactualización en este concepto, inclinándolo la balanza hacia el concepto de lealtad:

Loyalty, unlike faithfulness, or fidelity, refers to a trustful and fair relationship between the persons interacting in a translation process. In the process of loyally producing a functional translation, the translator may rely on intertextual relationships between the texts in both the source and the target cultures (Nord, 2006, 29).

Además, Nord (2002: 32) ve como ventaja en el uso del concepto de lealtad el hecho de que es un concepto extrapolable a procesos de traducción centrados en la equivalencia: «combining functionalism with loyalty can be a corrective not only in function oriented, but also in equivalence-based translation processes».

Personalmente, pienso que el concepto de lealtad se puede ver enriquecido en combinación con otras teorías que por ejemplo traten sobre los polisistemas y la multimodalidad en la localización de videojuegos, pudiendo encontrar cierto atisbo de esto en Fernández Costales (2014), porque así se puede disponer de un enfoque holístico que tenga en cuenta algunas características que tienen los videojuegos de las que carecen los textos.

Es importante hacer mención aquí también a la cuestión de la direccionalidad a la hora de localizar un videojuego japonés (Sato-Rossberg y Wakabayashi, 2012: 187):

European versions of Japanese games are often translated from their English-language versions, as is prominent in Nintendo practices, rather than directly from the Japanese

original, on the assumption that the extent of transformation will be less (Uemura, pers. communication, June 11, 2010). Nevertheless, major Japanese publishers such as Square Enix are attempting to translate directly from Japanese for all locales (Mangiron 2004).

Como hemos visto, es habitual localizar un videojuego japonés al inglés y después traducirlo desde el inglés al español, pero esto puede suponer un problema porque el juego en inglés puede presentar problemas de traducción, tal y como podemos observar en Méndez González (2016: 8-9):

Volviendo al caso de la traducción al inglés, dichas traducciones se suelen realizar sobre todo del japonés, ya que ésa es la combinación más habitual dentro de este sector [...] pero las distribuidoras suelen estar más centradas en lanzar el producto al coste más bajo que en ofrecer traducciones de calidad. [...] Este problema viene [...] desde los inicios de los videojuegos. Cada vez que un juego abandonaba Japón para llegar a Norteamérica [...] había textos que era imperativo traducir para salvar las diferencias entre estas dos culturas tan apartadas. Algo que no importaba en otros mercados como el español, donde [...] se consideraba el inglés como lengua vehicular de los videojuegos, algo patente todavía [...] cuando una empresa considera que la localización al español no le resultaría rentable. El resultado de estas primeras traducciones del japonés al inglés dejaba bastante que desear.

También es importante tener en cuenta dos posibilidades que existen a la hora de localizar un referente cultural desde el japonés al español: la transcripción y la transliteración, las cuales explicaremos a continuación.

Según Méndez González (2016: 746-747) la primera consiste en «copiar la pronunciación de una palabra concreta del idioma original» mientras que la transliteración consiste en que «se adapta letra a letra el original a un alfabeto diferente». En mi opinión, la primera posibilidad le ofrece un tono más extranjerizante al texto meta, mientras que la transliteración ofrece un enfoque más domesticado. Este proceso de transliteración del japonés es conocido como *romaji* como bien apunta Méndez González (2016) y no solo es importante para los videojuegos sino también en muchos ámbitos como por ejemplo en las canciones de los *anime*, que se suelen ofrecer en *romaji* para que los que no entiendan el japonés puedan cantarlas igualmente.

Finalmente, no podemos olvidar por su importancia a la hora de localizar la manera de hablar de cada personaje de un videojuego el concepto de *yakuwarigo*, el cual consiste en lo siguiente (Chiang, 2016: 12):

The term "yakuwarigo", in other words role language was first coined by Kinsui back in 2000. Kinsui explains that a yakuwarigo is a specific profile that can be imagined via a specific language usage such as vocabulary, expression or intonation etc. This principle can be applied viceversa as a specific profile and can also be used to imagine how a person will act and speak.

Este concepto de tipos de personajes que hablan de maneras muy específicas según su personalidad, clase social, tono o registro no ha sido tan estudiado en Occidente, donde por lo general hay más libertad o variedad a la hora de desarrollar la manera de hablar de los personajes, aunque también se puede dar como veremos más adelante. Por ejemplo, en la lengua japonesa existen varios pronombres personales para referirse a uno mismo, pero el uso de cada uno se ve muy restringido por diversos factores tales como si el hablante es un hombre o una mujer, si es rudo o cortés, etc. En concreto, según Teshigawara y Kinsui (2011: 38):

A character's vocabulary and grammar vary greatly according to the person's attributes (gender, age, social status, occupation, region of residence or birthplace, appearance, personality, etc.). Consequently, one can infer the type of role portrayed from the character's vocabulary and grammar. Examples of established character types in popular culture, associated with particular linguistic features, include the elderly male, the young lady of good family, and the Chinese person. Their fictional utterances often make these established character types easily recognizable in Japanese culture, even if actual people fitting these character types are unlikely to produce such utterances in real life.

Teshigawara y Kinsui (2011: 38) también nos ofrecen ejemplos de esto:

Let us look at a few sample variations of a phrase meaning 'Yes, I know that' in (1). The hypothetical speakers of (1a) to (1c) are an elderly male, a female, and a macho male, respectively.

(1) a. *Sō-ja washi ga shit-teoru-zo*

yes-COPULA I NOM know-ASPECT-PARTICLE

b. *Sō- yo atashi ga shit-teiru-wa*

yes-[ZERO COPULA]-PARTICLE I NOM know-ASPECT-PARTICLE

c. *Sō-da ore ga shit-teru-ze*

yes-COPULA I NOM know-ASPECT-PARTICLE

(after Kinsui, 2010:51)

In these examples,¹ the respective combinations of the copula (i.e., *ja*, [zero copula+] particle *yo*, or *da*), first-person pronoun (i.e. *washi*, *atashi*, or *ore*), aspect form (i.e. *teoru*, *teiru*, or *teru*) and final particle, *shūjoshi* (i.e. *zo*, *wa*, or *ze*) correspond to the character types portrayed (elderly male, female, macho male). These sets of spoken language features (e.g. vocabulary and grammar) and phonetic characteristics (e.g. intonation and accent patterns), associated with particular character types, are called *yakuwarigo*.

Sin embargo, como decíamos, esto también se puede dar en otras culturas. Por ejemplo, en el caso del inglés se puede dar mediante “using eye dialect; using stereotyped pidgin varieties; manipulating personal pronouns; and phonological manipulation” (Teshigawara y Kinsui, 2011).

En resumen, la localización de videojuegos del japonés al español presenta problemas técnicos, culturales y relacionados con la censura y el proceso de traducción que le suponen un gran reto al traductor.

4.1.3. La traducción y la traductología en relación con la localización

Según Fernández Costales (2014), la localización de videojuegos es interdisciplinar y por lo tanto se requiere su estudio tanto desde un punto de vista técnico como desde las posibles estrategias de traducción que lleven a localizar el videojuego de manera correcta teniendo en cuenta sus referencias culturales. Algunas de estas estrategias que podemos usar para traducir correctamente dichas referencias culturales son la domesticación, la extranjerización o la transcreación, seleccionadas para su estudio en nuestro corpus siguiendo a Venuti (1995) y Mangiron y O'Hagan (2006) por ser las más frecuentes, importantes y prototípicas para el estudio de los videojuegos, aunque no debemos olvidar que existen otras estrategias que también pueden ser relevantes para el estudio de otros textos tales como «traducción literal, transposición, modulación, equivalencia y adaptación» (Leal Lachat, 2003: 38) en las cuales no nos detendremos especialmente etiquetándolas en nuestro corpus debido al desacuerdo que existe actualmente en la delimitación de cuáles son exactamente estas categorías entre los diversos autores del campo de la traductología, tal y como podemos observar en la tesis anteriormente mencionada, lo que obliga a seleccionar a qué autores en concreto se quiere seguir, habiendo nosotros seleccionado como dijimos a Venuti (1995) y Mangiron y O'Hagan (2006) para nuestro estudio pormenorizado por las razones anteriormente mencionadas y porque son más generales. Sin embargo, las distintas estrategias de traducción que proponen todos estos autores, junto con las técnicas de traducción, se tendrán en mente a la hora de analizar el corpus para aportarle una mayor riqueza a nuestro análisis allí donde sea preciso.

Por lo tanto, procede ahora analizar con mayor profundidad las estrategias que hemos seleccionado. Empecemos por lo más básico. Hönig y Kussmaul (1984:12-13, citado en Scholand, 2002: 4) apuntan que para traducir los textos que se encuentran dentro de un videojuego hay que tener en cuenta lo siguiente:

Traducir es, en primer lugar, la comunicación asociada al texto entre el traductor y un grupo identificativo de destinatarios. La comunicación traductológica se diferencia esencialmente de otras formas de comunicación escrita porque ni los contenidos, ni la función del texto nacen de necesidades individuales del traductor. Por eso, todas las funciones comunicativas se convierten en variables que cambiarán dependiendo del fin comunicativo. Traducir no es, pues, el cambio de signos lingüísticos individuales con el objetivo de alcanzar la equivalencia en el nivel semiótico. Mucho más relevante es la función del texto.

Aparte de esto, aunque la traductología y la localización se distanciaran por «la dificultad para imbricar [...] al equipo multidisciplinar de localización en el seno de los diferentes paradigmas y teorías en Traductología» (Jiménez-Crespo, 2008: 47), ciertas estrategias traductológicas siguen teniendo mucho peso a la hora de localizar un videojuego, tal y como veníamos diciendo anteriormente. En concreto, la domesticación junto con la extranjerización (Venuti, 1995) y la transcreación (Mangiron, 2006) tienen mucha importancia. También encontramos que, por otro parte, no podemos olvidar que «el proceso de localización [está] inevitablemente influenciado por el escopo o encargo» (Reiss y Vermeer, 1984; Nord, 1997b, citado en Jiménez-Crespo, 2008: 54), lo cual se suma a lo anterior como algo a tener en cuenta a la hora de localizar correctamente un videojuego. Este escopo combina funcionalidad y lealtad (Nord, 1991: 28, citado en Jiménez-Crespo, 2008: 134). Sin embargo, aunque este escopo tenga su influencia, según Jiménez-Crespo (2008: 140):

[...] la aplicación de este modelo a la práctica de la localización sería [...] impracticable, puesto que en este entorno dinámico y colaborativo se traducen continuamente diferentes tipos de textos y subtextos. La localización se correspondería con el tipo de traducción instrumental, aunque si aplicásemos este modelo a la localización [...] se producirían cambios constantes entre traducciones equifuncionales, heterofuncionales y homólogas con la consecuente evaluación continua de la función del TO y la negociación hacia el TM.

Por lo tanto, parece imposible guiarse por el objetivo de la traducción constantemente para llevar a cabo una buena localización. Esto nos llevaría como decíamos al concepto de *transcreación* de Mangiron y O'Hagan (2006), que es un proceso en el que hay un escopo y que está más adaptado y centrado en los videojuegos, siendo por ello una buena solución, y que a su vez entraría en contraposición con los conceptos de domesticación y extranjerización de Venuti (1995). Veamos por su importancia la definición de dichos conceptos:

La domesticación consiste en reescribir el texto para que suene como si hubiera sido escrito por un nativo, pero sin llegar a ser asimilación (Venuti, 1995).

Por el contrario, la extranjerización consiste en «an ethno deviant pressure [...] to register the linguistic and cultural differences of the foreign text» (Venuti, 1995: 20).

Estos dos posibles acercamientos a la hora de traducir un texto cuentan con una larga tradición. De hecho, no solo pueden ser vistos como estrategias de traducción, sino incluso como técnicas de traducción, teniendo en cuenta que ciertas técnicas de traducción

pueden tender hacia uno u otro polo, como es el caso. Sin embargo, con la aparición de los videojuegos, que poseen unas características peculiares propias de las que carecen otro tipo de textos, se hacía necesario un nuevo acercamiento. Así surgió el concepto de *transcreación* (Mangiron y O'Hagan, 2006). Éste consiste en dar libertad para traducir aunque existan limitaciones de espacio, sin tener en cuenta la fidelidad al texto origen, añadiendo o eliminando lo que sea necesario para transmitir la experiencia de juego del videojuego original (Mangiron y O'Hagan, 2006). La transcreación se suele producir ante la presencia de canciones, bromas o juegos de palabras que traducir (O'Hagan, 2007).

Como se ha visto hasta aquí, existen diversos enfoques acerca de cómo se podría traducir o localizar un videojuego. Estos no están exentos de cierta controversia y algunos contradicen a los otros. Es un debate que todavía está candente en la actualidad. En esta tesis se observará cuáles fueron las más elegidas por los localizadores en general a la hora de localizar los juegos tomados como objeto de estudio para generar el corpus paralelo contrastable y si ha habido alguna diferencia significativa en frecuencia de uso a la hora de usar una estrategia en vez de otra si comparamos los juegos *Pokémon* más antiguos analizados con los más modernos (es decir, *Pokémon Zafiro* en contraposición a *Pokémon Zafiro Alfa*).

4.1.4. La paratraducción

La paratraducción consiste en la traducción de todo aquello que rodea o acompaña al texto. Según Yuste (2014) una buena traducción de los epitextos (que rodean al videojuego sin salir de la pantalla) y de los paratextos (que hablan del videojuego fuera de la pantalla) ayuda al éxito del videojuego, dado que los videojuegos se basan en el hipertexto y esto produce una gran cantidad de contenido multimedia que hay que localizar.

Méndez González (2014) también ha ahondado en estos temas, estudiando los paratextos en los videojuegos, y ha observado que se localiza todo, incluso los mandos de las consolas y los colores de sus botones, dado que los mismos colores tienen distintos significados dependiendo de la cultura en la que se introduzcan.

Si nos fijamos en los paratextos de los videojuegos con más detalle, encontramos que estos pueden ser clasificados de las siguientes maneras (Trabattoni, 2014, citado en Méndez y Calvo-Ferrer, 2017: 6):

- Interfaz paratextual: [...] el interfaz paratextual sería el material necesario para entrar en el paratexto videolúdico, el umbral entre el usuario y la pantalla.
- Interactividad paratextual: aquí entrarían todos los peritextos del juego, es decir, todos aquellos elementos paratextuales interactivos que están en torno al propio texto, dentro de su propio espacio [...].
- Secuencia paratextual: serían los elementos peritextuales no interactivos que acompañan, rodean o invaden al texto principal, pero que están excluidos de la narración interna del mundo del juego [...].
- Enunciados paratextuales: se incluyen aquí todos los elementos puramente textuales que no están directamente relacionados con el juego ni con ninguno de los elementos indicados anteriormente.

Finalmente, Méndez y Calvo-Ferrer (2017) hacen hincapié en la importancia de la correcta paratraducción de los videojuegos debido a que si no se tiene en cuenta la estrecha relación entre el texto y lo que lo rodea, por ejemplos las imágenes o vídeos que aparecen a lo largo de un videojuego, el mensaje que se transmite no es completo, ya que los paratextos no solo acompañan sino que también completan al texto. En este sentido, las imágenes que acompañan a los textos ayudan incluso a la comprensión de las relaciones conceptuales subyacentes en diversos campos, tales como el lenguaje especializado (Faber, León Araúz, Prieto Velasco y Reimerink, 2006), y también nos pueden ayudar a comprender mejor todo lo que aparece en los videojuegos, incluyendo las trazas de la cultura japonesa que permean muchos de los videojuegos provenientes de dicho país, por lo que pienso que fijarse en cuestiones tales como el lenguaje corporal de los personajes de los videojuegos a la hora de analizar la paratraducción puede ser de interés, dado que el lenguaje corporal entre países tan alejados tales como España y Japón cambia sustancialmente en asuntos tales como las expresiones faciales o el uso de reverencias, ya que en Japón existe «una desproporción importante entre contenido expresado e intención no expresada» (Falero Folgoso, 2006: 53). En concreto, la reverencia es de vital importancia tal y como podemos ver en McDaniel (1993: 9-10), donde además se nos explica su uso:

The most common activity associated with Japanese kinesics is the bow, which is an integral part of daily life. A Japanese will bow when meeting someone, when asking for something, while apologizing, when offering congratulations, to acknowledge someone else, and upon departure, to mention but a few. Historically a sign of submission, the bow is a ritual that continues to convey respect and denote hierarchial status. The junior person bows first, lowest, and longest.

Como decíamos, la reverencia se encuentra dentro del lenguaje corporal japonés, que presenta como principales características el evitar entrometerse en el espacio de los demás, no apuntar a las personas directamente, o usar las manos para tapar algunas partes de la cara en ciertos momentos para reforzar lo que se está diciendo, especialmente en el

caso de algunas mujeres, así como evitar el contacto visual directo o tocar a otras personas con las que se tenga poca confianza en público y asentir a menudo cuando están escuchando hablar a alguien, lo que no quita que, por otro lado, usen a menudo el silencio para reforzar lo que dicen (McDaniel, 1993), y dicho lenguaje corporal puede ser clave a la hora de entender todo lo que sucede en un videojuego.

Como hemos podido observar, la patraducción engloba varios aspectos de vital importancia a la hora de traducir y localizar un videojuego. Pasemos ahora a ver los dos tipos de traducciones que se pueden llevar a cabo, los cuales son además fundamentales para el estudio de nuestro corpus en relación con los objetivos de la tesis: la traducción directa y la traducción indirecta.

4.1.5. La traducción indirecta y directa

Según Kittel (1991: 3), la traducción indirecta se puede definir como «any translation based on a source (or sources) which is itself a translation into a language other than the language of the original, or the target language.» y es uno de los pilares centrales de esta tesis. Además, la traducción indirecta «no procede del original sino de traducción intermedia [...] y [...] resulta sólo un mal remedo de la considerada directa, porque las inevitables desviaciones que se producen en ausencia del original resultan textualmente inaceptables» (Santoyo, 1989: 98).

Por lo tanto encontramos «más de dos tradiciones culturales [...] [y] por ende la traducción indirecta [...] anula la posibilidad de comprobar la comprensión de la lengua original» (Molina Ruiz, 2016: 53).

Asimismo, la traducción indirecta no se ha investigado mucho, razón por la que hacen falta más estudios acerca de este tema (Marín Lacarta, 2008). Esta falta de investigaciones acerca de la traducción indirecta es bastante general, con excepciones como la de Marín Lacarta anteriormente citada para el caso del chino, pero en el caso del japonés es mayor si cabe, motivo por el cual la presente tesis pretende intentar contribuir a llenar un poco más este hueco.

En la traducción directa solamente encontramos un texto en cualquier idioma, que es traducido a otro idioma directamente, sin pasar por un tercer idioma entremedias (Villanueva, 2001).

Ésta suele ser buena solución siempre y cuando el traductor entienda muy bien la lengua origen dado que existen ciertas combinaciones lingüísticas en las que la lengua nativa del traductor y la lengua meta están muy alejadas y esto dificulta la comprensión de dicha lengua meta. En estos casos una buena opción puede ser contratar a un traductor que domine el idioma original del producto y lo traduzca a otra lengua más cercana a la que debe tener el producto final, para así poder traducirlo finalmente desde esa lengua intermedia a la lengua final que tiene que tener el producto.

Aparte de la dicotomía establecida entre traducción indirecta y traducción directa que hemos visto hasta ahora, también es importante mencionar que existe otra dicotomía muy importante, que es la establecida entre la traducción directa en contraposición a la traducción inversa y que no debe confundirse con la traducción indirecta. En este sentido, la traducción inversa consiste en traducir desde la lengua materna del traductor hacia otra lengua que conoce, y según Kelly (1997) esto es más difícil de llevar a cabo correctamente debido a la dificultad extra que supone tener que escribir en una lengua ajena a la propia.

Existe cierto debate en cuanto a este tema, con autores a favor y en contra de la traducción inversa, y es que ya desde los albores de los tiempos se hacían traducciones inversas, mientras que la traducción directa surge a partir del siglo XVI principalmente (Hurtado Albir, 1996). Personalmente, a modo de conclusión, concuerdo con Kelly (1997) desde mi experiencia como traductora en que tanto la traducción directa como la inversa pueden ser igualmente válidas, todo depende del contexto en el que se den, el tipo de encargo y la capacidad del traductor para llevar a cabo el encargo de manera apropiada.

4.1.6. Los universales de traducción

Los universales de traducción son «aquellos rasgos propios de los textos traducidos y que nada tienen que ver con la influencia de la lengua origen de la que procedan» (Baker, 1993: 243).

En efecto, los universales de traducción son generalizaciones sobre aspectos que podemos observar que se dan con cierta regularidad a la hora de realizar traducciones como por ejemplo podrían ser tendencias a la explicitación de conceptos o a evitar repeticiones (Toury, 2004).

En concreto, existen dos tipos de universales de traducción según Chesterman (citado en Mauranen y Kujamäki, 2004: 4):

Further distinctions are made, such as the very useful one between universals which relate to the process from the source to the target text (what he calls S-universals), and those which compare translations to other target language texts (T-universals).

En Chesterman (2004) podemos encontrar una lista de los posibles universales de traducción de cada clase en la que incluye como posibles universales de traducción que surgen del texto origen la expansión, la interferencia, la estandarización, la normalización, la reducción de voces narrativas complejas, la explicitación, la higienización, la hipótesis de la retraducción y la reducción de repeticiones; y como posibles universales de traducción que surgen de comparar las traducciones con otros textos meta en otras lenguas la simplificación, la convencionalización, los patrones léxicos atípicos y la infrarrepresentación de características típicas de la lengua meta.

En concreto, Baker (1993) se refiere a los siguientes universales de traducción (también conocidos como tendencias por otros autores, y como leyes por Toury): la explicitación, la simplificación, la gramaticalidad, la huida de las repeticiones, la normalización o conservadurismo y la convergencia. Veámoslos con más detalles.

La **explicitación** consiste en la aparición de información en el texto meta que no estaba en el texto origen según Olohan y Baker (2000). También se puede entender de la siguiente manera (Puurtinen, 2004: 165):

One of the hypothesised universals of translation is explicitation, which can refer either to making implicit source text (ST) information explicit in a translation, or to a higher degree of explicitness in translated texts than in nontranslated texts in the same target language (TL). The studies by Vanderauwera (1985) and Blum-Kulka (1986), which address the first type of explicitation, show that target texts (TTs) tend to explicitate ST material e.g. by using repetitions and cohesion markers.

Según Pápai (2004: 144), la explicitación se puede encontrar llevada a cabo mediante textos más extensos, mayor redundancia, nexos cohesivos y lógicos más fuertes, mejor legibilidad, puntuación marcada y relación tema-remata mejorada. Además, según Pápai (2004: 145), la explicitación se puede manifestar en rasgos lingüísticos usados con mayor frecuencia que en textos no traducidos o en información lingüística y extralingüística añadida. Esto lleva a concluir a Pápai (2004) que los textos traducidos presentan más explicitación en comparación con los textos que no hayan sido traducidos, sin importar el tipo de texto del que se trate, por ejemplo si es un texto literario o uno no literario.

Un ejemplo de explicitación como universal de traducción es el uso de *that* en inglés de manera más frecuente a la habitual a la hora de traducir verbos que introducen lo que dijo otra persona que podemos encontrar en Olohan y Baker (2000).

Sin embargo, para todos los autores no está tan claro que la explicitación sea algo perfectamente claro y asentado, como podemos ver en Álvarez Lugris (2001: 22):

Varios son los motivos que aconsejan replantear el estatus de la llamada hipótesis de explicitación[:] [...] el hecho de ser uno de los candidatos a universal de la traducción, [...] que la hipótesis de explicitación es, [...] un ejemplo de las muchas apreciaciones impresionistas [...] que la disciplina de Estudios de Traducción intenta corregir, [...] que está estrechamente relacionada con otros dos candidatos de universales a la traducción: la [...] simplificación, y la preferencia de las traducciones por la gramaticalidad convencional [...] y que [...] varios trabajos en Retórica contrastiva y lingüística textual [...] apuntan a que sería más adecuado hablar de *universales de los procesos comunicativos* y no de universales de traducción.

Álvarez Lugris (2001: 30-31) concluye en su estudio que «el fenómeno de la explicitación no es exclusivo de la traducción, sino que parece ser *una característica de todo proceso comunicativo*» dado que «la búsqueda de continuidad y las interferencias conllevan siempre una recuperación y actualización de la información que permanece *latente* en el contexto y/o cotexto originales» basándose en los siguientes argumentos:

- a) El fenómeno de la explicitación no afecta a todas las traducciones por igual
- b) La explicitación no es privativa del proceso traductivo, sino que puede afectar a todos los procesos comunicativos;
- c) La explicitación afecta a la traducción no *qua* traducción sino *qua* comunicación;
- d) El par de lenguas estudiado determinará la presencia o ausencia de explicitación; y
- e) También la dirección de la traducción tiene repercusiones sobre el nivel de explicitación del TT.

La conclusión de Álvarez Lugris es bastante novedosa y entra en contraste con lo que han propuesto varios de los autores que estudian el tema de los universales de traducción hasta la fecha, por lo que sería interesante estudiar si también en el caso de la traducción desde el japonés al español se pueden apreciar estos resultados con respecto a la explicitación o si se trata de algo más bien propio de otras combinaciones de lenguas, sustentando así los resultados de Álvarez Lugris (2001) en el primer caso o los del resto de autores al hablar de universales, tendencias o leyes de traducción según el autor del que se trate en el segundo caso. En este sentido, también sería interesante observar si el par de lenguas japonés-español determinaría la presencia o ausencia de explicitación tal y como apunta Álvarez Lugris.

Según Pápai (2004), la explicitación está también muy relacionada con la simplificación, la cual estudiaremos con más detalle a continuación.

La **simplificación** consiste, según Blum y Levenston (1978: 399), en el proceso de «transmitir una idea usando menos palabras».

Este proceso se apoya en cuatro patrones de uso léxico tal y como podemos ver en Laviosa (1998b: 565, citado en Baker y Saldanha, 2009: 307):

- (a) translated texts have a relatively lower percentage of content words versus grammatical words (i.e. their lexical density is lower);
- (b) the proportion of high frequency words versus lower frequency words is relatively higher in translated texts;
- (c) the list head of a corpus of translated text accounts for a larger area of the corpus (i.e. the most frequent words are repeated more often);
- (d) the list head of translated texts contains fewer lemmas.

Según Halverson (2003: 218-19, citado en Baker y Saldanha, 2009), estos patrones apoyan la idea de que el prototipo de una categoría de redes semánticas se usa más que el resto de componentes de la red, dado que se seleccionan con más frecuencia que otras palabras o estructuras más periféricas.

La simplificación se puede conseguir evitando el uso de ciertos ítems léxicos en el texto meta (Blum y Levenston, 1978) y puede ser de dos tipos: evitación aparente y evitación verdadera; la primera causada por la falta de vocabulario, y la segunda hecha a posta por profesionales (Blum y Levenston, 1978).

Además existen cinco tipos de estrategias de simplificación, conocidas como términos superordinados, aproximación, sinonimia, transferencia y circunloquio y paráfrasis (Blum y Levenston, 1978).

Según Blum y Levenston (1978: 404), la primera estrategia, el uso de términos superordinados, consiste en la tendencia a usar el término hiperonímico para reemplazar un hipónimo al traducir:

Semantic competence for a native speaker includes the ability to recognize when relations of hyponymy exist between items in the lexical system, and when a number of items have a common “superordinate” which can replace them. Hence the translator, confronted with semantic voids, can exploit such relations between items in the lexical system of the target language, and try to convey the source language meaning by using the superordinate term in the target language.

La segunda estrategia, es decir, la aproximación, según Blum y Levenston (1978: 405) consiste en «la selección de palabras cuya área está sometida al espacio en blanco».

La tercera estrategia, esto es, la sinonimia, consiste según Blum y Levenston (1978: 407-408) en lo siguiente, donde además podemos observar un buen ejemplo de simplificación:

The use of “common-level” or “familiar” synonyms is considered by Wonderly (1968) the easiest solution to the lexical problems that arise in preparing Bible translations for popular use. In the common language versions he quotes, “remained” is replaced by “stayed”, “chanced” by “happened”, and “fetters” by “chains”. [...] To ensure successful preservation of the original meaning of the text, replacements must be limited to words that differ in frequency and/or register but not in semantic content. Even then, [...] the simplified version is bound to change the connotative meaning.

La cuarta estrategia, la transferencia, consiste según Blum y Levenston (1978: 409-410) en atribuir a una palabra de una lengua el significado conceptual, la función referencial, las colocaciones, las connotaciones y el registro que tiene una palabra de otra lengua.

El motivo de que exista la transferencia es «el contacto entre las dos lenguas implicadas en la traducción, el cual es una forma de procesamiento bilingüe» según Mauranen (2004: 67), quien añade que este proceso se puede encontrar en todos los niveles del lenguaje, incluyendo los «léxicos, sintácticos, pragmáticos y textuales».

Por último, la quinta estrategia, que es la paráfrasis, consiste según Blum y Levenston (1978: 411-412) en especificar las características semánticas de una palabra sin especificar necesariamente todos los componentes semánticos requeridos por el contexto, algo especialmente utilizado en el caso de que existan los llamados vacíos culturales.

Si vemos ahora el tercer universal de traducción, la **gramaticalidad**, encontramos que éste consiste en una tendencia exagerada a completar oraciones inacabadas, convertir en gramaticales expresiones que no lo son y omitir elementos tales como los falsos comienzos (Baker, 1993: 244). Un ejemplo de esto se puede encontrar en Vanderauwera (1985).

Por otra parte, respecto al universal de traducción consistente en la **huida de las repeticiones**, encontramos que consiste, según Baker (1993: 244), en una tendencia muy persistente que ocurre al eliminar o reescribir las repeticiones presentes en un texto origen al elaborar su traducción.

Un ejemplo de la huida de las repeticiones como universal de traducción es por ejemplo evitar repetir una palabra, como por ejemplo familia, cuando se dice muchas

veces por ser éste el estilo del autor del texto, tal y como podemos observar en Jääskeläinen (2004).

En quinto lugar encontramos el universal de traducción conocido como **normalización**, que consiste en «una tendencia general a exagerar características de la lengua meta» según Baker (1993: 244) y del cual podemos encontrar un ejemplo en Baker (1993: 244-245), quien nos da el ejemplo de que los binomios formados por sinónimos y cuasisinónimos, una característica común de la escritura hebrea, tienden a ocurrir con más frecuencia en textos traducidos que en textos originales en hebreo y reemplazan los no binomios en los textos fuente (Toury 1980: 130).

En De Felipe Boto (2007: 262) podemos encontrar más información interesante relacionada con la normalización:

Varios estudios han afirmado que los traductores tienden a ser bastante conservadores en su utilización del lenguaje y que tienden a favorecer el uso de formas estandarizadas en lugar de optar por formas más creativas [...]. Toury (1995: 228) incluso sugirió, [...] que esta cuestión podía entenderse como una ley de traducción [...]. Lo que [él] denomina estandarización [...] a menudo se relaciona con el término empleado por Baker de normalización [...]. Esta tendencia normalizadora ha sido también llamada a ser uno de los hipotéticos universales de traducción a los que nos referimos anteriormente.

Pero en su estudio, De Felipe Boto (2007) no encuentra pruebas que confirmen la hipótesis de la normalización, lo que demuestra que aún queda mucho por investigar sobre este asunto y que se trata de algo polémico, ya que como hemos visto hay autores que encuentran pruebas de normalización y hay otros que no. En esto precisamente profundiza Halverson (2003: 218), que trata de explicarnos la razón tras este hecho:

The view of cognitive organization and function [...] allows us to make predictions about the effects of structural asymmetry in semantic networks on translation tasks. The prediction [...] is that, as a result of high cognitive salience, two particular types of structures will exert gravitational pull within a semantic network. These structures are the category prototype and the highest level schema. [...] The gravitational pull [...] can account for the partially overlapping results found in studies of simplification and generalization [...]. These same structures, I claim, will be able to account for patterns of normalization [...], sanitization [...], conventionalization and exaggeration of TL features.

Como hemos podido observar, según Halverson (2003) los patrones que se pueden encontrar generalizados en los textos traducidos se deben a procesos y estructuras cognitivas de asimetría, aunque también pueden influir otros factores, sin olvidar que también es crucial si el traductor traduce hacia su primera lengua o si lo hace hacia otra lengua.

Finalmente encontramos el universal de traducción conocido como **convergencia**, que consiste en «un tipo específico de distribución de ciertas características en los textos traducidos vis-à-vis con los textos origen y con los textos originales en el idioma meta» según Baker (1993: 245). Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en Baker (1993: 245):

For example, Shamaa (1978:168-71) reports that common words such as say and day occur with a significantly higher frequency in English texts translated from Arabic than they do in original English texts. At the same time, their frequency of occurrence in the translated English texts is still considerably lower than the frequency of the equivalent Arabic items in the source texts.

Aparte de los universales de traducción existen normas de traducción, que son aspectos que también representan patrones de repetición más delimitados. Algunos ejemplos son las adiciones, omisiones, sustituciones y transposiciones. Estos universales de traducción también han sido estudiados por autores como Mauranen (2004), que al estudiar la interferencia ha encontrado que la lengua origen del texto afecta al resultado final, pero que éste no es el único factor que interviene, además de que la interferencia es un universal de traducción muy abstracto que cambia según el par de idiomas involucrados en la traducción, y Rabadán, Labrador y Ramón (2009), que han estudiado los universales de traducción en la combinación inglés a español mediante la creación de una herramienta de análisis basada en la recogida de datos empíricos extraídos de corpus paralelos y comparables, algo que afirman que es necesario seguir haciendo para descubrir todos los detalles de los universales de traducción en varias lenguas así como la calidad de las traducciones realizadas. De hecho, según Chesterman (2004) todavía se necesita mucho trabajo para estandarizar qué universales de traducción realmente existen, creando corpus electrónicos y metodologías que permitan el trabajo cooperativo para averiguarlo todo sobre los universales de traducción, por eso todo esto se tendrá en mente a la hora de analizar el corpus y se anotará si surge alguno de estos aspectos.

Si pasamos ahora a ver qué ocurre con el idioma japonés de manera más específica, encontramos en Baker (1993: 247) que:

Based on a study of a limited corpus of translation of modern, non-literary English texts in a variety of languages, I have suggested (Baker 1992: 36) that Japanese seems far more tolerant of the use of loan words in translation than, for instance, Arabic and French. The norms that govern translational behavior in the three languages are noticeably different in that regard.

Por otra parte, igual que hemos visto que Baker afirma que el japonés admite más préstamos en las traducciones, otros idiomas asiáticos como el coreano también presentan

excepciones respecto a los universales de traducción (Cheong, 2006). En concreto, Cheong afirma que en el caso de las traducciones con coreano hubo una mayor tendencia a acortar los textos y a dejar las cosas implícitas, contradiciendo así a Baker (1993) en la afirmación de que uno de los universales de traducción más presente es la implícitación. En esta tesis se puede continuar esta línea de investigación observando qué características específicas respecto a los universales de traducción presenta la combinación lingüística japonés-español a la hora de traducir, por ejemplo si existen tendencias hacia la expansión o si se prefieren unas estrategias de traducción frente a otras, por ejemplo la transcreación, lo cual aportaría más datos empíricos para sustentar los hallazgos de Mangiron y O'Hagan (2006). En concreto, otra línea de investigación interesante es observar si en la traducción japonés-español existe una mayor tendencia hacia la explicitación, sustentando así a Baker (1993), o hacia la implícitación, en línea con lo que encontró Cheong (2006). Esto es importante debido a que según autores como Cheong (2006), Rabadán, Labrador y Ramón (2009), Eskola (2004), Mauranen (2004) y Chesterman (2004) cada par específico de idiomas de traducción que se estudie afecta a los resultados finales y se necesitan aún muchas investigaciones en pares de lenguas específicos para ver todas las posibilidades de los universales de traducción, y en concreto la combinación japonés-español todavía no ha sido suficientemente estudiada.

Finalmente, y para recapitular, otros temas e investigaciones interesantes relacionados con los universales de traducción los podemos encontrar en Tong (2013), Xiao (2010) y Xiao y Hu (2015), que hablan sobre los universales de traducción en las traducciones hacia y desde la lengua china; en Baroni y Bernardini (2005), que hablan sobre cómo la informática puede ayudar a estudiar los universales de traducción desde una óptica distinta; en Ghadessy y Gao (2001) e Ilisei, Inkpen, Pastor y Mitkov (2009), que profundizan en el tema de la simplificación; en Saldanha (2008), Hirsch (2011), Konšalová (2007) y Zufferey y Cartoni (2014), que revisan en detalle la explicitación; en Orero (2012) y Jiménez-Crespo (2011b), que abordan el tema de los universales de traducción en relación con la traducción multimedia y localización; en Klaudy y Károly (2005), que abordan con más detalle el tema de la implícitación; y finalmente en Halverson (2003), que trata el asunto de los universales de traducción desde una perspectiva basada en el proceso cognitivo subyacente tras los universales de traducción. Habiendo visto estos temas, pasemos ahora a estudiar las interferencias y las equivalencias con más detalle debido a su especial importancia.

Las interferencias

Según Loffler (2001: 12) se entienden como interferencias «las variaciones con respecto a la norma de una lengua, ocasionadas por la familiaridad con otra lengua en el habla de un sujeto». A modo de ejemplo, una de sus posibles manifestaciones léxicas son los cognados como preferencia de traducción según Tercedor Sánchez (2010), donde se puede ver que, cuanto más reducido sea el espacio para llevar a cabo una traducción, más importancia adquieren los cognados como manifestación de interferencia.

La interferencia ha sido estudiada por diversos autores. Uno de ellos es Colina (1999), que ha descubierto que existen menos interferencias si los traductores han estudiado durante más años el idioma desde el que se traduce. Pero, ¿cómo ocurre mentalmente el proceso de interferencia? Según Kroll y Stewart (1994), cuando se traduce, se usa una representación conceptual de la palabra a traducir para obtener una entrada léxica en la lengua materna, y cuando se activan varias representaciones léxicas que se pueden corresponder con esa palabra, se produce una interferencia a la hora de obtener la mejor opción léxica por la que traducir esa palabra.

La interferencia es una propiedad fundamental de las traducciones según Mauranen y Kujamäki (2004: 5), quienes afirman que las traducciones presentan entre sí más similitudes que con los originales del idioma meta, pero que las traducciones desde algunos idiomas en particular difieren entre sí en distancia con el texto meta, lo que indicaría que «la interferencia es una propiedad fundamental de las traducciones, pero no todas las características específicas de las traducciones son reducibles a interferencias».

Pero también es importante no confundir la interferencia con la transferencia tal y como podemos observar detalladamente en Mauranen (2004: 71):

‘Transfer’ and ‘interference’ are sometimes used [...] as polar opposites. Interference [...] is seen as negative transfer, while transfer [...] is held to be positive. The distinction appears fuzzy. [They] can [...] be conceived as points on a cline, one end of which is a gross deviation from the target language norm, [...], and the other is text which is indistinguishable in a normal reading from an original target language text, but in principle can be traced back to transfer from the ST [...]. A line [must be] drawn at some point where acceptable transfer is distinguished from unacceptable. [...] But, [...] perceived as negative by whom? [...] Toury [...] suggests that the acceptability is determined by social acceptance in the culture. He specifies this as a subcomponent of his law of interference.

Así que Mauranen (2004) nos propone para distinguirlas que se emplee la transferencia para hablar de la exageración de características compartidas entre TO y TM

y que se use interferencia para hablar de desviaciones de las normas del idioma meta hacia la norma del idioma origen.

Pero, si la interferencia es la desviación de la norma, ¿cuál es la norma? Podemos encontrar una explicación bastante buena en Eskola (2004: 84), quien afirma que las normas «no son observables pero que se pueden identificar basándose en regularidades en situaciones recurrentes», que son «expectaciones que nos dicen la manera en la que actuar», y que se dan «en contextos socio-culturales concretos y cambian con el tiempo», mientras que los universales son tendencias globalmente observables que «se pueden encontrar en todo tipo de traducciones sin tener en cuenta los idiomas involucrados» y finalmente que «mientras que las normas son prescriptivas por naturaleza, los universales son descriptivos y predictivos».

Es importante mencionar que las normas afectan tanto a las decisiones de los traductores como a las leyes de traducción y que las leyes en sí mismas pueden incluso ser consideradas como un universal de la traducción debido a su naturaleza, en contraste con las normas locales, pero que no hay que confundirlas con las tendencias universales inherentes, es decir, las leyes de traducción, según Eskola (2004).

En el caso de las lenguas implicadas en esta tesis, el español, el inglés y el japonés se pueden apreciar bastantes interferencias de estructuras sintácticas entre el inglés y el español y varias interferencias a nivel léxico entre el inglés y el japonés, dado que el inglés es un idioma universal que al estudiarlo millones de personas acaba influenciando otros idiomas.

Finalmente podemos encontrar ejemplos de otros campos en los que se ha estudiado el fenómeno de la interferencia tales como el lenguaje académico (Ortego, 2016), el lenguaje técnico (Sturm, 2017) y la interferencia lingüística de frecuencia (Echeverría Arriagada, 2016).

La equivalencia

Al traducir a veces es difícil encontrar la equivalencia exacta entre dos palabras, ya que los sistemas culturales y legales de diversos países, incluso los que cuentan en principio y aparentemente con las mismas raíces, pueden ser muy distintos. Un ejemplo muy claro de esto lo podríamos encontrar en Estados Unidos y Reino Unido, que aunque cuentan con el mismo idioma, sus sistemas legales son muy diferentes, el primero con una base de jurisprudencia y el segundo con una base más basada en las leyes. Esto hace muy difícil

la labor al traductor jurado, que se las ve y las desea para encontrar el equivalente jurídico de un sistema en el otro sistema legal, incluso tratándose del mismo idioma. Qué decir entonces de idiomas tan alejados como el japonés y el español, para los que es difícil encontrar equivalencias y el localizador se puede ver en graves aprietos, incluso tratándose de videojuegos con temas más generales. Cuestiones como encontrar equivalencias por ejemplo a los nombres de platos de comida que aparezcan en los videojuegos, o al menos intentar acercarlos al público meta como algo exótico pero inteligible, ya pueden suponer un problema, y por eso pienso que a la hora de analizar traducciones del japonés al español podría ser muy interesante observar las soluciones que han observado los traductores ante los problemas de equivalencias. Pero, ¿qué dicen los estudios de traducción sobre este asunto? Según Nida (1964), la equivalencia puede ser de dos tipos, formal o dinámica, es decir, tratarse de una traducción bastante literal o, por el contrario, de una traducción que cumpla con el objetivo y el efecto original del texto en el lector meta. Esto suscita cierto debate entre los académicos, ya que no siempre es posible cumplir con la función del original en el texto meta. De hecho, autores posteriores como Rabadán (1991: 45) han querido dar un nuevo paso más allá de la equivalencia dinámica, y así ha surgido el concepto de equivalencia transléctica, el cual «se establece a partir de coordenadas comunicativas, y su fin último no es conseguir la versión correcta, sino actualizar una versión equivalente que sea aceptable en el polisistema meta». Ésta parece a priori una solución bastante buena para solucionar los debates en torno a la equivalencia, concepto que tuvo sus raíces en la lingüística para pasar posteriormente a la traductología.

Finalmente, otros temas que se han estudiado en relación a la equivalencia son la equivalencia dentro de la traducción institucional (Castellano Martínez, 2015), la equivalencia dentro de la traducción jurídica (Pérez, 2016) y la equivalencia en lenguajes asiáticos de especialidad como el chino (Sánchez Rubio, 2017).

Los universales de traducción en las imágenes

Hasta aquí hemos visto lo que está establecido sobre los universales de traducción, pero, ¿cómo se podrían llevar a cabo estos universales o tendencias tales como la explicitación o la normalización en las imágenes? ¿Y en la localización de videojuegos? Personalmente, creo que podemos encontrar varios ejemplos de estas tendencias en los videojuegos y que se podría llegar a hablar de «universales de localización». Por ejemplo, aquí estaríamos ante un caso de implícitización en el que se implícita la sangre cambiándola de color

(Vandal, 2014), lo cual se puede considerar un universal de localización que se ha dado en muchas ocasiones como por ejemplo en el cambio de color de la sangre del personaje llamado Ganon del videojuego *The Legend of Zelda Ocarina of Time* de rojo a verde:



Figura 17: *Mortal Kombat*. Por Vandal (2014).

Aquí ante uno de normalización y convergencia en el que el personaje del *ninja* se normaliza, convirtiéndolo en un simple guerrero (Vandal, 2014):



Figura 18: *Ninja Gaiden*. Por Vandal (2014).

Aquí tendríamos otro caso de convergencia en el que los seres humanos se substituyen por robots (como podemos observar, es habitual encontrar variaciones en los personajes de varios videojuegos) (Vandal, 2014):



Figura 19: Contra. Por Vandal (2014).

Y aquí uno de implicación en el que el carácter alcohólico del personaje queda más implícito mediante alteraciones tanto en el texto como en los gráficos (Vandal, 2014):

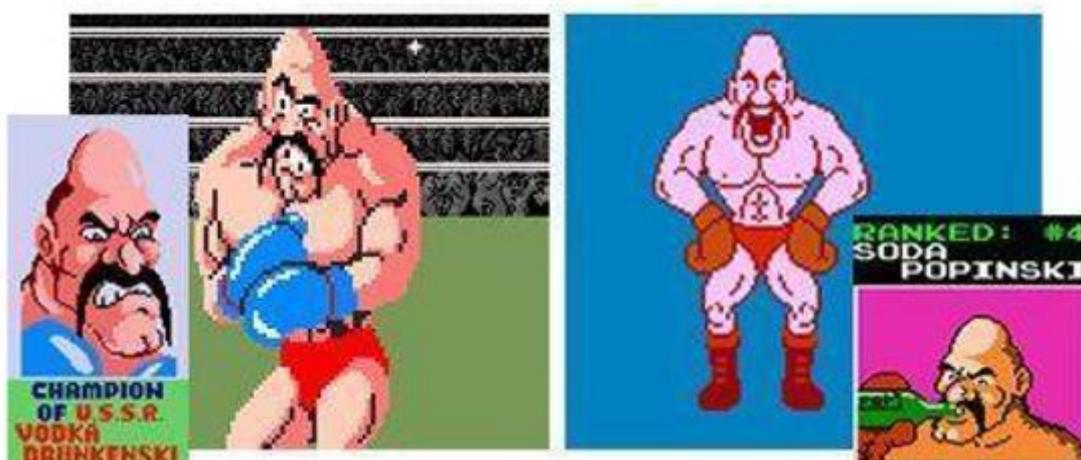


Figura 20: Soda Popinski. Por Vandal (2014).

Por lo tanto, en esta tesis se estudiará este asunto con más detalle valiéndonos del corpus creado para saber si existen estrategias de traducción atribuibles a tendencias de traducción en relación con la imagen, las cuales podríamos denominar «universales de localización», lo que no quita que también fuera interesante de cara a futuras investigaciones realizar otro estudio con un corpora de textos de diversos videojuegos de todo tipo.

4.1.7. Los errores de traducción

Para finalizar nuestra perspectiva traductológica debemos echar un vistazo a los errores de traducción según Delisle (2003) dado que estos serán tenidos en cuenta en el análisis de nuestro corpus.

4.1.7.1. Los falsos sentidos

Según Delisle (2003: 41-42) los falsos sentidos consisten en «attribuer à un mot ou à une expression du texte de départ une acception erronée qui altère le sens du texte, sans pour autant conduire à un contresens».

Podemos encontrar un ejemplo de esto en Marangon (2014: 300):

Incrocio tra Corniglia e Vernazza
 Encrucijada para Corniglia y Vernazza
 Cruce entre Corniglia y Vernazza
 Corniglia è il terzo paese
 Corniglia es el tercer país
 Corniglia es el tercer pueblo

En estos ejemplos podemos ver como un falso sentido, se convierte en un grave error que distorsiona el texto. Al decir algo que no es lo que pone el texto original y dejándose engañar por las similitudes léxicas entre estos dos idiomas, el lector tendrá una información errónea que nada tiene que ver con lo que dice el texto original. Los dos ejemplos recogidos son: “Incrocio/Encrucijada/Cruce” y “Corniglia es el tercer país” cayendo en un error garrafal y de incoherencia, es decir, confundir la palabra italiana “paese”, con la letra “p” minúscula, por “país” cuando lo que significa es “pueblo”. En cambio, en italiano, “Paese”, con la letra “p” mayúscula, significa “país” en español.

Como bien explican en el texto citado y se puede observar en el ejemplo, los falsos sentidos pueden revestir una gran gravedad y por ello han de ser evitados.

4.1.7.2. Los contrasentidos

Delisle (2003: 33) afirma que los contrasentidos consisten en «attribuer à un segment du texte de départ un sens contraire à celui qu’a voulu exprimer l’auteur». Un ejemplo de contrasentido sencillo con el que se puede ver ilustrado el concepto es si se tradujera la oración *the car is blue* como «el coche es rojo» donde la oración se habría traducido de manera que expresa lo contrario a lo que se decía en la oración original.

4.1.7.3. Los sinsentidos

Delisle (2003: 50) apunta que los sinsentidos consisten en «attribuer à un segment du texte de départ un sens erroné qui a pour effet d’introduire dans le texte d’arrivée une formulation absurde».

Un ejemplo de sinsentido sencillo con el que se puede ver ilustrado el concepto es si se tradujera la oración *the car is blue* como «el coche es feliz» donde la oración se habría traducido de manera que el resultado final tiene un sentido absurdo.

4.1.7.4. Las adiciones

Delisle (2003: 26) dice que las adiciones consisten en «introduire de façon non justifiée dans le texte d'arrivée des éléments d'information superflus ou des effets stylistiques absents du texte de départ».

Un ejemplo de adición sencillo con el que se puede ver ilustrado el concepto es si se tradujera la oración *the car is blue* como «el coche es azul y reluce» donde la oración añade una información que no aparecía en la oración original.

4.1.7.5. Las omisiones

Delisle (2003: 51) expresa que las omisiones consisten en «ne pas rendre dans le texte d'arrivée un élément de sens du texte de départ sans raison valable».

Un ejemplo de omisión sencillo con el que se puede ver ilustrado el concepto es si se tradujera la oración *the car is blue* como «el coche es» donde se omitiría la información del color del coche que aparecía en la oración original.

4.1.7.6. La hipertraducción

Según Delisle (2003: 43), la hipertraducción es «choisir systématiquement entre plusieurs possibilités de traduction toutes acceptables, y compris la traduction littérale, la tournure dont la forme est la plus éloignée de l'expression originale».

Un ejemplo de hipertraducción sencillo con el que se puede ver ilustrado el concepto es si se tradujera la oración *the car is blue* como «el coche es azul cobalto» donde se está traduciendo de manera aceptable pero algo exagerada.

4.1.7.7. La sobretraducción

Delisle (2003: 60) apunta que la sobretraducción es «traduire explicitement des éléments du texte de départ qui devraient rester implicites dans le texte d'arrivée».

Un ejemplo de sobretraducción sencillo con el que se puede ver ilustrado el concepto es si se tradujera la oración *he ate a dorayaki* como «se comió un dorayaki, que es un postre hecho con harina y un relleno dulce de judía roja» donde se explicita una información que en la oración original estaba implícita.

4.1.7.8. La subtraducción

Delisle (2003: 59) afirma que la subtraducción trata de «omettre dans le texte d'arrivée les compensations, étoffements ou explications qu'exige une traduction idiomatique et conforme au sens attribué au texte de départ par le traducteur».

Un ejemplo de contrasentido sencillo con el que se puede ver ilustrado el concepto es si se tradujera la oración *he ate porridge* como «comió porridge» donde no existe una explicitación de un término relativamente desconocido en la lengua española.

4.2. Perspectiva lingüística

Nuestra perspectiva lingüística tiene en cuenta a la lingüística contrastiva aplicada como marco teórico en el que imbricar diversos elementos tales como la teoría de las dimensiones contextuales de Hatim y Mason (1990) y otros aspectos de importancia tales como la morfosintaxis y la semántica. Pero, ¿qué es la lingüística contrastiva? La lingüística contrastiva compara los elementos que tienen en común y las cosas en las que difieren dos lenguas a varios niveles y la distancia que hay entre ellas, puede ser teórica o aplicada, y se encuentra ampliamente establecida por autores como Lado (1957), además de que, según Hartmann (1977), es de amplia utilidad en relación con los estudios de corpus. Veamos para comenzar en qué consiste la lingüística contrastiva con más detalle debido a su importancia y a su interés para esta tesis al estar comparando textos origen y textos meta, ya que este enfoque contrastivo permite hacer contrastes en cada una de las dimensiones del lenguaje, para después poder profundizar en el resto de cuestiones que conforman nuestra perspectiva lingüística.

En Tricás Preckler (2010: 13) podemos encontrar una definición interesante sobre la lingüística contrastiva y su relación con el mundo de la traducción:

Lingüística Contrastiva y Traducción comparten el mismo objeto de estudio -las formaciones discursivas formuladas en dos o más lenguas- aunque con una finalidad muy distinta. Mientras la Lingüística Contrastiva estudia las similitudes y diferencias interlingüísticas a todos los niveles de descripción (fonológico, léxico, gramatical, estilístico o pragmático), la Traducción persigue la construcción de la diversidad, mediante la confrontación de dos historias, dos culturas, dos mundos, más o menos próximos pero diferentes.

Además de que podemos ver los orígenes de la lingüística contrastiva (Tricás Preckler, 14):

La acuñación del concepto de “universales lingüísticos” había hecho surgir el interés por analizar y contrastar lenguas, por extraer rasgos comunes y establecer diferencias. Así nació la Lingüística Contrastiva que pretendía profundizar en la comprensión de los mecanismos lingüísticos mediante comparaciones sistemáticas:

“Contrastive linguistics is the systematic comparison of two or more languages, with the aim of describing their similarities and differences. It reveals what is general and what is language specific. And is therefore important both for the understanding of language in general and for the study of the individual languages compared.” (Johansson, S., Hofland, K., 1994:25).

Por último, es interesante resaltar que la lingüística contrastiva incluye conceptos como el de la equivalencia funcional, la equivalencia comunicativa y la equivalencia pragmática que se han desarrollado primero como decíamos en el campo de la lingüística y después en el de la traductología (Al Thuwaini, 2006), y que dado que estamos trabajando con traducciones y por su importancia los estudiamos con más detalle desde la perspectiva de la traductología en la sección «La equivalencia» del capítulo IV de esta tesis. No obstante no está de más ahondar algo más en esto desde un punto de vista lingüístico, y así encontramos lo siguiente sobre la equivalencia desde un punto de vista lingüístico (Wotjak, 1995: 93):

El concepto de equivalencia, principalmente en la lingüística contrastiva, puede utilizarse tanto al referirse al sistema [...] como también al enunciado, al texto o al mensaje. Mientras que predominan los aspectos lingüísticos (incluidos los sociolingüísticos y estilístico-pragmático comunicativos) en lo que al sistema se refiere, en los enunciados o mensajes vienen añadiéndose o superponiéndose factores de interacción social e intercultural que ocupan un lugar destacado en la determinación de la equivalencia traduccional o translémica, de las nociones de fidelidad y adecuación entre texto de origen (TO) y texto meta (TM).

Finalmente, también es interesante ahondar en los tipos de equivalencia para terminar nuestro repaso por la lingüística contrastiva (Wotjak, 1995, 93):

El problema de la equivalencia –noción esencial de la traducción, pero muy importante también para cualquier comparación interlingüística- sigue siendo muy controvertido y no presenta una solución convincente [...]. Nos parece oportuno distinguir grosso modo entre equivalencia sistémica (que suele identificarse, indebidamente, con equivalencia semántica) y equivalencia textual (que suele identificarse con la equivalencia comunicativa sin que se tomen en consideración, muchas veces, las coincidencias semánticas) y la equivalencia traduccional ilocutiva-enunciativa que presenta una serie de peculiaridades. En lo que se refiere a esta última, llamada también equivalencia translémica, nos parece justificado lo que comprueba R. Rabadán: Hasta la fecha no existe modelo alguno que haya conseguido dar el salto definitivo: ir más allá de la descripción y sistematización de los factores que intervienen en el proceso de traducción para explicar cómo se produce el transvase lingüístico-textual de una cultura a otra.

Como decíamos anteriormente, la lingüística contrastiva, como perspectiva, nos permite hacer uso de diversos elementos tales como la teoría de las dimensiones

contextuales de los textos de Hatim y Mason (1990) para abordar la perspectiva lingüística contextual, a la que le añadiremos algunos aspectos de importancia para completarla que no recogen estos autores por entrar en otros campos de estudio tales como la gramática o la semántica, además de lo más importante que hemos visto en el capítulo III sobre diversas cuestiones como la cortesía, el lenguaje femenino y las onomatopeyas. Veamos en qué consiste la teoría de Hatim y Mason. Esta teoría se divide principalmente en dimensiones comunicativas, pragmáticas y semióticas (Hatim y Mason, 1990) y se han seleccionado porque estas dimensiones nos permiten poder estudiar con mayor profundidad el contexto de los textos que aparecen en los videojuegos, de ahí su utilidad para esta tesis, además de que permite el establecimiento de categorías de análisis útiles para nuestro objetivo tales como observar los actos de habla existentes (ejemplo de dimensión pragmática). Veamos pues en qué consiste esta teoría con más detalle.

Para Hatim y Mason la traducción está muy relacionada con la comunicación, tal y como podemos observar en Hatim y Mason (1990: 1):

Translation is a useful test case for examining the whole issue of the role of language in social life. In creating a new act of communication out of a previously existing one, translators are inevitably acting under the pressure of their own social conditioning while at the same time trying to assist in the negotiation of meaning between the producer of the source-language text (ST) and the reader of the target-language text (TT), both of whom exist within their own, different social frameworks. In studying this complex process at work, we are in effect seeking insights which take us beyond translation itself towards the whole relationship between language activity and the social context in which it takes place.

Estos autores aúnan el proceso discursivo con la actividad traductora y lingüística, además de con el contexto social en el que todo esto se da, y así «se plantean analizar el conjunto de procedimientos comunicativos, pragmáticos y semióticos que tiene un texto con su contexto, poniendo de relieve la influencia determinante que el contexto ejerce sobre la estructura y la textura de los textos» (Hurtado Albir, 2016: 543). Así, estos autores establecen que el contexto contiene tres dimensiones mediante las cuales se puede analizar lo que un texto transmite, que son la dimensión comunicativa, la dimensión pragmática y la dimensión semiótica, tal y como podemos ver en Hatim y Mason (1990: 57):

The problem with register analysis, then, is that the insights which it affords into the communicative dimension of context, valuable as they are, are not in themselves sufficient. As we have seen, a further dimension of context can be distinguished. It is the pragmatic dimension which builds into the analysis values relating to the ability to do things with words. There is, however, a third dimension which we shall call semiotic –

treating a communicative item, including its pragmatic value, as a sign within a system of signs.

Como decíamos, en esta tesis adoptaremos el enfoque de Hatim y Mason para estudiar la perspectiva lingüística ya que, como vemos, tiene en cuenta su interrelación con el proceso traductológico. Veamos entonces cada una de las dimensiones y algunos aspectos interesantes que podemos analizar dentro de ellas.

4.2.1. La dimensión comunicativa (según Hatim y Mason)

Según Hatim y Mason (1990), de acuerdo con la exposición de Hurtado Albir (2016: 543), la dimensión comunicativa «conforma la trama del proceso comunicativo y explica la variación lingüística, relacionada con el uso de la lengua y el usuario en cuestión». La variación lingüística, a su vez, se divide en dos dimensiones: uso y usuario. Así, se establece que las diferencias de uso son el campo, el modo y el tono o tenor, y las diferencias de usuario están relacionadas con los dialectos (Hatim y Mason, 1990).

En concreto, el campo consiste en lo siguiente (Hatim y Mason, 1990: 48):

Field, or the reference to ‘what is going on’ (i.e. the field of activity), is the kind of language use which reflects [...] the social function of the text (e.g. personal interchange, exposition, etc). [...] Field is not the same as subject matter. [...] It is only when subject matter is highly predictable in a given situation [...] that we can legitimately recognise a close link between field and subject matter.

Mientras que el modo consiste en lo siguiente (Hatim y Mason, 1990: 49):

Mode refers to the medium of the language activity. It is the manifestation of the nature of the language code being used. The basic distinction here is that between speech and writing and the various permutations on such a distinction.

Que se puede encontrar detallado de la siguiente manera (Hatim y Mason, 1990: 49):

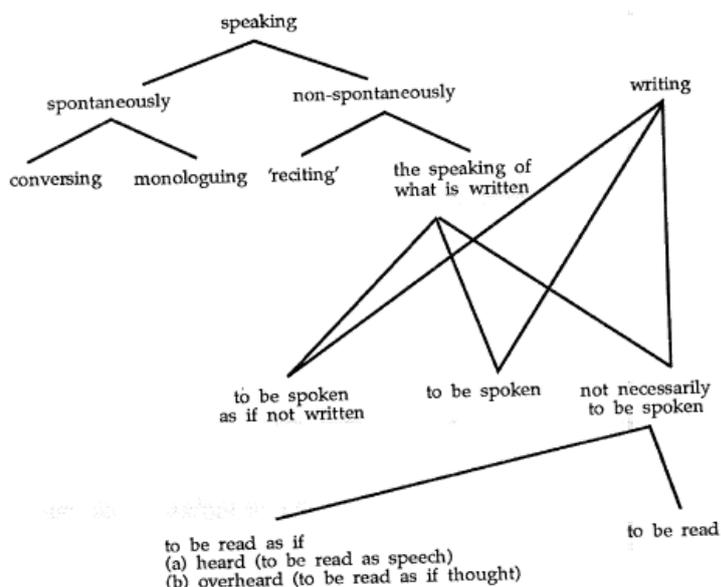


Figura 21: Modos del discurso. Por Hatim y Mason, 1990: 49.

Por último, el tono, el cual es fundamental en la lengua japonesa, consiste en lo siguiente (Hatim y Mason, 1990: 50):

relays the relationship between the addresser and the addressee. This may be analysed in terms of basic distinctions such as polite-colloquial-intimate, on a scale of categories which range from formal to informal. On such a cline, various categories have been suggested (casual, intimate, deferential, etc.) but it is important that these should be seen as a continuum and not as discrete categories.

Por otra parte, en relación con el usuario, encontramos que los dialectos «son las variedades que tienen que ver con la persona que utiliza la lengua» (Hurtado Albir, 2016: 544) y que hay establecidas varias categorías de dialectos que pueden solaparse (Hurtado Albir, 2016: 545):

1) el dialecto geográfico, la variación en la actuación lingüística que depende de la diferencia geográfica; 2) el dialecto social, la variación que surge como consecuencia de la estratificación social en el seno de la comunidad lingüística; 3) el dialecto temporal, que registra los cambios lingüísticos producidos por el tiempo; 4) el dialecto estándar, variación según si se usa un dialecto estándar o no estándar; 5) el idiolecto, los rasgos característicos de la variación lingüística propios de un usuario.

Por lo tanto, la variación lingüística quedaría de la siguiente manera (Hatim y Mason, 1990: 46):

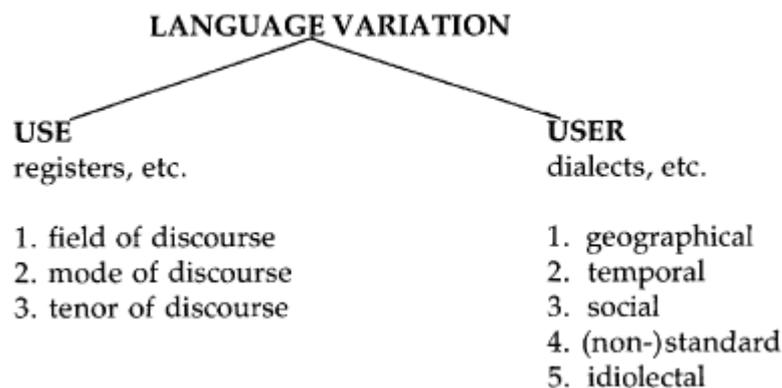


Figura 22: Variación lingüística. Por Hatim y Mason, 1990: 46.

A continuación pasaremos a observar la dimensión pragmática junto con algunos de sus elementos más importantes.

4.2.2. La dimensión pragmática (según Hatim y Mason)

La dimensión pragmática sirve para complementar a la dimensión comunicativa y además «configura la intencionalidad del discurso y está relacionada con los actos de habla, es decir, la acción pretendida al emitir una realización lingüística», y participan en ella «las nociones de implicatura, inferencia y presuposición, así como el conjunto de reglas para que la comunicación funcione (el principio de cooperación, las máximas conversacionales)» (Hurtado Albir, 2016: 546). En concreto, Hatim y Mason (1990) «inciden en el papel de criterios como el *propósito retórico*, el *foco tipotextual* y el *principio de cooperación* », los cuales hacen referencia a para qué se ha escrito un texto, cuál es su función y a qué tipo textual se puede adscribir. (Hurtado Albir, 2016: 547).

Por lo tanto, dentro de esta sección debemos hacer hincapié no solo en la pragmática en general, sino también en cuestiones específicas que entran dentro de ésta tales como las presuposiciones culturales. Pasemos a ver estos elementos que conforman la dimensión pragmática en detalle.

4.2.2.1. La pragmática

La pragmática es el estudio del lenguaje en su contexto, lo que se quiere decir realmente con lo que se expresa (O’Keefee y Clancy, 2011), y estudia cuestiones como por ejemplo la cortesía, tema que abordan distintos autores como por ejemplo Brown y Levinson (1987), los cuales afirman que existen dos tipos de cortesía: positiva (dar deferencia) y

cortesía negativa (que crea una buena relación interpersonal). En concreto, estos autores hablan de la teoría de la cortesía, que tiene como base la teoría de los actos de habla de Austin y Searle y que es además una evolución del principio de cooperación de Grice. Dicha teoría consiste en que se debe mantener la imagen social, que es la imagen que se quiere proyectar y que se divide en positiva y negativa como comentábamos anteriormente. Para ello existen dos macro-estrategias: abiertas, que son muy directas, y encubiertas, que consisten más bien en pistas o insinuaciones indirectas cuyo significado es negociable. La primera estrategia se puede llevar a cabo con o sin acciones reparadoras (López Sako, 2008).

En relación a la cortesía desde una perspectiva universal, otro enfoque interesante es el de Lakoff (1973) por sus normas de relación, las cuales podemos ver en español en Montaner Montava (2012a: 104-105):

Un enfoque interesante desde una perspectiva contrastiva por su amplitud es el de las normas de relación (R. Lakoff: 1973). Esta autora propuso tres tendencias de cortesía universales: Distancia (evita imponerte). Deferencia (da opciones). Camaradería (compórtate amistosamente). Estas tendencias serían seguidas por los hablantes a la hora de dar forma a un enunciado.

Estas normas entran en contraste con otras maneras de estudiar la cortesía que se ven más limitadas a la hora de estudiar la cortesía desde un punto de vista más intercultural (López Sako, 2008: 8):

Fraser (1990) identified four views of politeness: the social-norm view, the conversational-maxim view, the face-saving view, and the conversational-contract view, and other proposals have been made since then such as the view of politeness as Relational Work (Watts 1989) [...], and Terkourafi's Frame-Based Approach (2001). [...] The social-norm view can be dubbed as the 'traditional' way of understanding politeness consisting in a set of social norms that prescribe how people should behave in certain contexts and it is generally associated with 'good manners' and 'etiquette'. [...] Thus, if the behavior observed is congruent with the norms, it is positively evaluated as polite, and if those norms are not followed, negative evaluations arise (impoliteness, rudeness). This traditional view of politeness is also closely related to 'formal' speech style, and this is how people normally understand the concept. However, this way of understanding politeness is faced with several problems as an object of study in general, especially if the purpose is to carry out a cross-cultural comparison.

Finalmente, otras formas interesantes de entender la cortesía son las de Leech (1983) y Terkourafi (2005). Mientras que las teorías del primero sentarían las bases de lo que posteriormente postularía Grice (1991), la segunda autora, por otra parte, actualizó en cierta manera las propuestas de Brown y Levinson (1987), tal y como podemos ver en López Sako (2008: 368):

Terkourafi, siguiendo los pasos de Levinson (2000) y su teoría de las implicaturas generalizadas, defiende que la cortesía es la norma y en consecuencia casi siempre anticipada por el/la oyente en virtud de las inferencias de éste/a basadas en suposiciones hechas en relación a un contexto mínimo.

Otros aspectos de la pragmática interesantes de estudiar en relación con la localización de videojuegos son los actos de habla (Searle, 1969) y las máximas conversacionales de Grice (1991), los cuales estudiaremos con más detenimiento a continuación debido a su importancia, pero no debemos olvidar que la pragmática también incluye asuntos y ramificaciones tan interesantes e importantes como la pragmática fonética o la pragmática léxica (Calvo Pérez, 1994), cuyo estudio no entra dentro de las necesidades de esta tesis, siendo de más utilidad centrarnos en la pragmática comunicativa y, como decíamos antes, concretamente en aspectos tales como los actos de habla o las máximas conversacionales de Grice dado que se acercan más al objetivo de esta tesis. En concreto, uno de los aspectos de la pragmática que hubiera sido interesante estudiar hubiera sido el análisis de la conversación, que consiste en descubrir la estructura de las conversaciones buscando patrones de comportamiento según López Sako (2008), estudiando por ejemplo la toma de turnos o los pares de adyacencia (Sacks, Schegloff y Jefferson, 1978), lo cual no ha sido posible de aplicar debido a la estructura de los videojuegos analizados, que presentan a un personaje principal que no habla y se limita a recibir pasivamente la información y que, solamente en ocasiones muy puntuales, es testigo de alguna conversación en la que intervengan varias personas, esto siempre por escrito. En otro tipo de videojuegos, por ejemplo en los que presentan escenas de vídeo con diálogos con audio grabados en los que intervienen varios personajes a menudo, el análisis de la conversación sería un aspecto interesante a estudiar. Pasemos a continuación a estudiar con más profundidad algunos aspectos relacionados con la pragmática.

4.2.2.2. Las presuposiciones culturales

La mayoría de las veces que nos expresamos, damos por sentadas ciertas presuposiciones culturales de las que no nos damos cuenta, pero que pueden chocar fuertemente a un lector de otra cultura. Es importante saber reconocer estas presuposiciones culturales a la hora de traducir para ver si el público receptor de la traducción recibirá mejor una adaptación de esta cultura o si por el contrario preferirá un texto que cuente con toda la cultura del original, lo cual puede ser una excelente ocasión para adquirir conocimientos nuevos sobre otros idiomas y culturas. Asimismo, estas presuposiciones también pueden estar imbuidas no solo en las palabras sino también en otros aspectos como el lenguaje corporal,

por eso son objeto de estudio de la pragmática, y por esta misma razón hay que prestarle una gran atención a aspectos como los gráficos en los videojuegos, ya que pueden estar cargados de presuposiciones culturales.

Además, según Loureiro Pernas (2007: 2) para traducir correctamente un videojuego hay que ser muy creativo, y esto es algo que ocurre especialmente ante la presencia de cultura o humor:

La traducción [...] exige un grado muy alto de creatividad. Siempre hay que tener en cuenta que los videojuegos se localizan, no se traducen. Esta creatividad no se refleja solo en la adaptación de los diálogos, sino también en la adaptación de nombres de personajes, topónimos, nombres de armas, de enemigos, etc. Es importante reseñar que la gran mayoría de estos términos suelen ser juegos de palabras en el texto de origen que deben mantenerse en la medida de lo posible en el texto final. El estilo debe no solo adaptarse al público al que va dirigido, sino también a la ambientación espacial y temporal (por ejemplo, en la saga Prince of Persia se recrea el mundo árabe medieval) y al personaje en sí.

Pero si la creatividad es importante a la hora de localizar un videojuego, el respeto a otras culturas lo es mucho más. Según Chandler y Deming (2011), la cultura es el conocimiento acumulado en un contexto específico, donde el contenido es la información que el jugador recibirá y el contexto las circunstancias que forman un entorno en el espacio y tiempo dentro del cual se crea y maneja la información.

Y a la hora de localizar los aspectos culturales que aparecen en un videojuego es muy importante determinar ante qué tipo de cultura nos encontramos (Chandler y Deming, 2011: 23-24):

Game-content creators need to be uniquely sensitive to the underlying mechanics of the cultures into which their game titles are to be disseminated. If a specific culture has a more sacred basis for their daily activities and social administration, then the rules pertaining to acceptability will be quite different from a culture based on a more secular outlook. In general, a society based on sacred rules tends to be less flexible and yielding to the context in which information appears because they are following what they consider to be a higher standard than human judgement; i.e., if the potentially problematic content appears *at all*, regardless of context, then there is a potential for backlash.

Las diferencias entre las culturas pueden incluso llegar a crear un cambio del héroe protagonista, así encontramos culturas como la asiática con héroes de grandes habilidades en contraposición a los héroes musculosos de las culturas occidentales (Méndez González, 2014). Fernández Costales (2014) también ha estudiado cómo adaptar a los héroes dependiendo de la cultura a la que vayan a estar orientados.

Finalmente, en el artículo de O'Hagan podemos encontrar cuál es la importancia de la cultura a la hora de localizar un videojuego (O'Hagan, 2007: 4-5):

There are other cases of games localisation where ideological stance and games rating systems in the receiving culture drive the decision for various changes to be made during localisation. Yahiro's study (2005) compared some 20 original Japanese Nintendo RPG titles and their American localised versions [...] The study found that areas of change [...] were mainly concerned with: (1) religious expressions; (2) sexual content; (3) discriminatory expressions against minority groups; and (4) alcohol and food-related references. [...] These instances demonstrate how games localisation delves into detailed adjustments beyond textual manipulations.

Como hemos podido observar, la cultura puede llevar a cambiar un videojuego casi por completo.

4.2.2.3. Los actos de habla

La teoría de los actos de habla tiene una gran importancia dentro de la pragmática. Tal y como podemos ver en Austin (1975) cuando se habla se realiza un acto de habla, y éste tiene fuerza locutiva (lo que se dice), ilocutiva (la intención con la que se dice) o perlocutiva (el efecto que finalmente produce en el receptor). Además de las fuerzas anteriormente dichas, los actos de habla pueden ser directos (donde coincide la fuerza locutiva y la ilocutiva) o indirectos (donde la fuerza locutiva y la ilocutiva no coinciden).

Por otra parte, los distintos tipos de actos de habla que establece Austin (1975: 163) son los tipos de actos de habla «verdictive, exercitive, commissive, behavitive, and expositive», pero también se están proponiendo nuevos actos de habla además de los que hemos dicho tales como por ejemplo la audiodescripción (De Morales Mercado, 2011). Veamos en qué consisten estos primeros actos de habla que se establecieron para poder empezar a entrar en más detalle en todo el entramado teórico que se estableció posteriormente basándose en ellos y también su relación con la lengua japonesa. Según Austin (1975), el primer tipo establece un veredicto que puede ser verdadero o falso. En el segundo tipo se impone que se haga algo. En el tercer tipo la persona se compromete con otra persona o cosa. En el cuarto tipo se altera la realidad de alguna manera. Finalmente, en el quinto tipo se expresan las razones de las cosas.

Además de lo ya visto, no debemos olvidar a autores como Searle (1969) que también realizaron importantes contribuciones respecto a los actos de habla tales como estudiar el contenido proposicional de las ilocuciones así como la intencionalidad del hablante. En concreto, es importante su clasificación de los actos de habla (Searle, 1976

1), según la cual los actos de habla se pueden clasificar en «assertives, directives, commissives, expressives, declarations».

En el caso concreto del japonés podemos encontrar varios actos de habla que no se corresponden con los del español tal y como podemos ver en Montaner Montava (2008:

1):

Las disculpas se usan en gran variedad de situaciones en Japón que no se corresponden con los usos del español, como [...] para abrir una conversación, captar la atención de alguien, despedirse, disculparse antes o después, dar las gracias... La razón de esta amplitud de uso es que la concepción japonesa de los regalos o favores se centra en los problemas causados al benefactor más que en los aspectos que complacen al receptor, de modo que el uso de una disculpa en japonés no implica que el hablante haya hecho nada malo. Este hecho establece una diferencia tal, que el concepto de disculpa en japonés y español no es equivalente, las palabras van tan profundamente cargadas de valor cultural que una traducción precisa es imposible.

Montaner Montava (2012a: 99) también nos ofrece otros actos de habla marcados en el japonés:

Otros actos de habla culturalmente marcados son las órdenes y peticiones. En ciertas situaciones, especialmente en contextos de confianza se pueden dar órdenes directas mediante las formas de imperativo. Para ello se pueden emplear sufijos imperativos como *-e*, *-ro* (*yome: lee*), y las formas *-nasai* (*minasai*) y *-na*.

También se puede suavizar el acto de habla presentándolo como petición en vez de como orden (*chotto matte kudasai: Espere, por favor*) o incluso como juicio (*itta hoo ga ii desu: Deberías ir*) o como oferta (*ikimashooka: ¿Vamos?*). Estas posibilidades existen también en español, pero lo cierto es que las peticiones en japonés tienden a ser mucho más indirectas, especialmente cuando no hay confianza entre los hablantes, precisamente para no forzar al interlocutor, atendiendo al ideal de la empatía silenciosa.

Por otra parte, al tratar con esta lengua también hay que saber diferenciar muy bien entre la fuerza locutiva y la ilocutiva, porque en muchas ocasiones, como por ejemplo a la hora de negar algo, esto está implícito en la fuerza ilocutiva, pero queda oculto en la locutiva (lo que sería un acto de habla indirecto), y el traductor tiene que ser hábil a la hora de traducir esto por una negativa clara a un idioma occidental.

Según Grice (1991), cuando las personas se expresan, intentan cooperar para que la conversación llegue a buen puerto con la cantidad de información necesaria, sin mentir, de buena manera y contando cosas interesantes o importantes. Esto se conoce como el principio de cooperación, del que se derivan las máximas conversacionales de Grice, y es algo que el autor ha observado que sucede en muchas culturas, no una obligación que llevar a cabo en cada conversación. En concreto, las máximas que establece nuestro autor son las máximas de calidad, la máxima de cantidad, la máxima de

relevancia y la máxima de pertinencia, que están relacionadas con expresar lo que sea verdadero, preciso, relevante y pertinente.

Además de esto, este autor establece el concepto de implicatura, que es lo que el hablante puede sugerir con sus palabras. La suma de las implicaturas con las máximas conversacionales de Grice da lugar al ya visto principio de cooperación de Grice, en el que se establece que los hablantes cooperan en sus conversaciones y que forma parte de la pragmática conversacional. Otro aspecto interesante de las máximas conversacionales de Grice es que el interlocutor puede no respetar alguna de ellas para darle algún significado especial a lo que dice.

En el caso de la lengua japonesa, el principio de cooperación en relación con las máximas conversacionales de Grice (1991) presenta las siguientes características (Montaner Montava, 2012a: 100):

Las exigencias conversacionales derivadas del cumplimiento de las máximas no son las mismas en japonés y en español, por lo que los significados sugeridos por el incumplimiento de las máximas varían considerablemente. Por ejemplo, la máxima de cantidad exige dar la cantidad de información adecuada, ni más ni menos de la necesaria, pero esto es muy relativo. El ideal de la contención japonesa impone en muchos contextos restricciones sobre los temas que se pueden tratar y los destinatarios con los que es adecuado tratarlos, que no existen en español. La expresión de sentimientos, por ejemplo, es muy común en español, pero está fuertemente restringida en japonés.

En mi opinión, podría ser interesante observar a la hora de analizar una traducción si los traductores mantienen estas máximas o cambian alguna en el texto meta, por ejemplo mediante la inclusión de una ironía en el texto meta que no estuviera presente en el texto original.

Pasemos ahora a observar la última dimensión: la dimensión semiótica.

4.2.3. La dimensión semiótica (según Hatim y Mason)

La dimensión semiótica «trata los textos como signos dentro del sistema de valores de una determinada cultura» y presenta «las categorías semióticas de género, discurso y texto; variables que conforman los vehículos de expresión de un mensaje y a los que cada cultura impone sus reglas internas» (Hurtado Albir, 2016: 548) tal y como podemos ver en Hatim y Mason (1990: 101):

In order to perceive the full communicative thrust of an utterance, we need to appreciate not only the pragmatic action, but also a semiotic dimension which regulates the interaction of the various discoursal elements as 'signs'. The interaction takes place, on

the one hand, between various signs within texts and, on the other, between the producer of these signs and the intended receivers. It is only through this interactive semiotic dimension that language users can begin to do things with words, and values such as those of the field, mode or tenor begin to play a genuine role in communicative transactions.

Por otra parte, podemos encontrar la intertextualidad y la interculturalidad, que son aspectos que, aunque no entren directamente en la dimensión semiótica ya que Hatim y Mason (1990) los describen en su libro en el apartado que sigue justamente a la dimensión semiótica, sí que están muy relacionados con ella y por lo tanto hay que tenerlos en cuenta, algo que haremos en esta tesis dentro de la dimensión semiótica. Estos aspectos consisten en cómo se relaciona el texto con otros textos y culturas o el trasfondo cultural que se puede presentar en un texto (Hatim y Mason, 1990).

Veamos a continuación por su importancia en qué consisten el género, el discurso y el texto con más detalle. En concreto, el género consiste en lo siguiente (Hatim y Mason, 1990: 69):

Genres are ‘conventionalised forms of texts’ which reflects the functions and goals involved in particular social occasions as well as the purposes of the participants in them (Kress, 1985: 19). From a socio-semiotic point of view, this particular use of language is best viewed in terms of norms which are internalised as part of the ability to communicate. Genres may be literary or non-literary, linguistic or non-linguistic, including forms as disparate as poems, book reviews, christenings, etc.

El discurso consiste en lo siguiente (Hatim y Mason, 1990: 70):

The participants in the social events which are reflected in genres are bound to be involved in attitudinally determined expression characteristic of these events. The book review as a genre engages reviewers in a typical expression of attitude towards their subject. In this case, the mode of expression is ‘evaluative’. Other examples of attitudinal expression might be the ‘committed’ discourse of pressure groups, the discourse of ‘power’ of those who exercise authority, etc. Following Foucault (1972) and Kress (1985), these modes of expression will be referred to as discourses. [...] Discourses are then modes of talking and thinking which, like genres, can become ritualised. For example, ‘sexist discourse’ (or feminist analyses of such discourse) may be taken as a concrete pattern identified within the format of a genre such as rugby songs.

Y los textos son “the basic units for semiotic analysis. They concatenate to form discourses which are perceived within given genres” (Hatim y Mason, 1990: 73).

Pero, ¿cómo se encuentran relacionadas estas categorías con los videojuegos? Actualmente se puede encontrar información bastante interesante acerca de los géneros y los discursos en relación con los videojuegos. Como vimos anteriormente, los géneros de los videojuegos podían ser los siguientes (Belli y López, 2008: 167-172): «“beat them up”, lucha, juegos de acción en primera persona, acción en tercera persona, infiltración,

plataformas, simulación de combate, arcade, sport, carreras, agilidad mental, educación, aventura clásica, aventura gráfica, musicales, party games y juegos on-line».

Por otra parte, el discurso en los videojuegos ha sido estudiado en algunas pocas investigaciones tales como Maietti (2004) o Consalvo y Dutton (2006) entre otras que quedan muy bien recogidas en la tesis de Pérez Latorre (2010), donde, tras haberlas estudiado con detenimiento, el autor propone una manera muy buena para poder examinar con detalle el discurso de los videojuegos, la cual será de utilidad en nuestra tesis para analizar nuestro objeto de estudio. En concreto, Pérez Latorre (2010: 57) tiene en cuenta el «estudio del videojuego como discurso», para lo que propone «tres estructuras discursivas para el estudio de la significación del videojuego: un modelo de discurso lúdico, un modelo del texto como universo narrativo y un modelo para el análisis del videojuego como enunciación interactiva». En detalle, esto significa estudiar los videojuegos desde la perspectiva del usuario, del mundo del videojuego y del personaje que habita ese mundo (Pérez Latorre, 2010: 463).

Finalmente encontramos que los textos, tanto de los videojuegos como en general, se pueden clasificar de diversas maneras, para lo que nuestros autores proponen la siguiente clasificación a la que nos acogeremos como guía orientativa en esta tesis, aunque no hay que entenderla como algo estanco, ya que un texto, por ejemplo, puede ser principalmente de un tipo, pero presentar rasgos de otros (Hatim y Mason, 1990, citado en López Rodríguez, 2000: 75):

a) La exposición

Tipo textual en el que se presentan conceptos, objetos y acciones sin emitir una valoración sobre los mismos. Es posible reconocer tres tipos:

- Descripción: se centra en la observación de objetos en el espacio.
- Narración: se centra en la presentación de acciones en el tiempo.
- Exposición conceptual: se centra en el análisis de conceptos adoptando una postura de distanciamiento frente a los mismos.

b) La argumentación

Tipo textual en el que se valoran conceptos y creencias. Es posible reconocer dos tipos:

- Contraargumentación: en la que se presenta una tesis para ser rebatida.
- Argumentación íntegra: en la que se expone una tesis y se defiende con todos los argumentos posibles.

c) La instrucción

Tipo textual en el que el foco está en la formación de conductas futuras. Dentro de las instrucciones, las hay con alternativa, como la presente en textos publicitarios y en consejos al consumidor, y sin alternativa, como la presente en contratos y tratados internacionales.

Habiendo visto en detalle las dimensiones que conforman el modelo de Hatim y Mason (1990: 58), procedamos finalmente a recopilar cómo quedaría establecido el mismo:

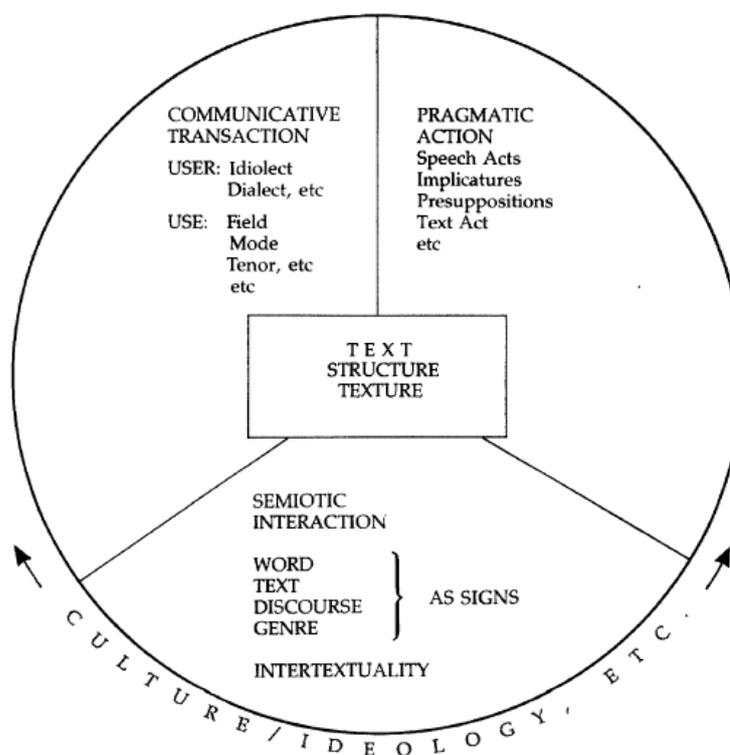


Figura 23: Dimensiones. Por Hatim y Mason, 1990: 58.

Como podemos observar, la interrelación de las tres dimensiones conforma un método completo y eficaz de análisis lingüístico-textual.

4.2.4. Aspectos lingüísticos de importancia que no recogen Hatim y Mason (1990)

Finalmente, en esta sección estudiaremos algunos aspectos lingüísticos de importancia para el estudio de nuestro corpus que no recogen Hatim y Mason (1990) por entrar en otros campos de estudio tales como la gramática o la semántica.

4.2.4.1. Morfosintaxis

La sintaxis

La sintaxis de cada idioma puede representar problemas a la hora de realizar una traducción. Por ejemplo, en el caso del japonés, el inglés y el español, encontramos que en el japonés el verbo siempre se encuentra al final de la frase, a no ser que se trate de

una oración de relativo, en cuyo caso encontramos el verbo principal en segunda posición y el auxiliar al final, mientras que en inglés y en español es más común encontrar construcciones de sujeto, verbo y objeto, y si se calcaran estas estructuras al traducir quedarían frases muy poco adecuadas.

Si profundizamos en el tema de la sintaxis encontramos que el japonés está en una categoría tipológica distinta al inglés y el español, ya que se trata de una lengua aglutinante, tal y como podemos ver más adelante con más detenimiento en una cita de esta misma sección. Podemos encontrar ejemplos de verbos al final de la frases en Montaner Montava (2012a: 57):

La estructura gramatical del japonés es típica en las lenguas sujeto-objeto-verbo (SOV). El orden de palabras básico es sujeto-objeto-verbo y, como es esperable, el orden de los elementos gramaticales sigue el esquema complemento-núcleo de forma consistente. El español en este aspecto contrasta con el japonés, pues el orden de palabras básico es sujeto-verbo-objeto (SVO) y el núcleo precede al complemento. En los siguientes ejemplos se muestran estos contrastes.

Yuki ga Maki ni hon o ageta

NP-*nom*-NP-*dat*-libro-*ac*-*dar* (forma pretérita)

Yuki le dio un libro a Maki.

Kore wa watashi no kuruma desu.

Este-*tópico*-yo-*genitivo*-coche-ser

Este es mi coche.

Otros aspectos interesantes en cuanto a similitudes y diferencias de la sintaxis japonesa con la inglesa y la española son, según Jiménez Juliá (2000: 34), los siguientes:

El japonés [...] pertenece a una lengua que, aunque transitivizada en gran medida, conserva un eje constructivo más primitivo y general que el transitivo, el que podemos llamar eje temático. El eje temático es el criterio sintáctico más general y, probablemente, más primitivo, de la expresión predicativa en las lenguas. Consiste en la mera presentación de una referencia (lo que se llama tema o tópico) con respecto a la cual se dice (se 'predica') algo, lo que llamamos 'predicado'. El eje temático define, por tanto, una estructura binaria con un elemento inicial presentativo, y una predicación, que puede ser verbal [...] o estrictamente nominal [...]. Este eje [es de] enorme relevancia [...] en una lengua como el castellano.

Según Jiménez Juliá (2000: 36), otra diferencia que se puede encontrar entre el japonés, el inglés y el español está relacionada con el orden de sus constituyentes sintácticos:

Es un hecho conocido que el orden de constituyentes tiene mayor o menor flexibilidad en las lenguas según su grado de utilización para la identificación de valores constructivos referencialmente opositivos, más concretamente, valores transitivos. Cuanto más ligada

esté la posición de los constituyentes a valores transitivos en una lengua, menor flexibilidad tendrá la disposición secuencial, y viceversa. Esta asociación entre orden y valores transitivos, por otra parte, depende de la existencia de otras marcas susceptibles de realizar la misma labor en la lengua. Si hay marcas flexivas o aglutinantes que evidencien, directa o indirectamente, estos valores transitivos, el orden perderá importancia como marca transitiva y se flexibilizará. Lenguas muy flexivas, como el latín, o muy aglutinantes, como el japonés, tienen un orden mucho más libre que otras sin prácticamente marcas morfológicas como el chino o el inglés (aunque el japonés conserve cierta rigidez en la posición del tema y del verbo [...]).

Como hemos podido observar, el japonés, el inglés y el español presentan grandes diferencias sintácticas que hay que tener en cuenta a la hora de traducir.

Los calcos sintácticos

Los calcos sintácticos están relacionados con la manera en la que se organizan las frases y su estudio entra dentro del campo de la sintaxis. Según Chaume Varela y García de Toro (2001: 129) pueden ser de tres tipos:

- a) Calcos sintácticos de frecuencia
- b) Calcos sintácticos absolutos
- c) Calcos de régimen

Veamos algunos ejemplos para que quede más claro. Según Lorenzo (1996, citado en Chaume Varela y García de Toro, 2001: 129), un ejemplo de calco sintáctico de frecuencia sería el siguiente:

V.D. Si mi ayuda no **es apreciada** (el uso abusivo de la pasiva)
 V.O. If my help is not appreciated
 T.R. Si no aprecias mi ayuda

Por otra parte, un ejemplo de calco sintáctico absoluto sería el siguiente según Lorenzo (1996, citado en Chaume Varela y García de Toro, 2001: 130):

V.D. Fíjate la que has armado
 V.O. Look at this mess
 T.R. Fíjate **en** la que has armado

Finalmente, un ejemplo de calco de régimen sería el siguiente según Lorenzo (1996, citado en Chaume Varela y García de Toro, 2001: 130):

V.D. Deberíamos ser jodidos fiambres
 V.O. We should be fucking dead
 T.R. Estaríamos muertos, hostia

Finalmente, es interesante comentar que los calcos sintácticos son más o menos frecuentes dependiendo de la distancia del par de lenguas implicadas.

Los tiempos verbales

Los tiempos verbales pueden ser un gran escollo a la hora de traducir entre idiomas como el japonés, el inglés y el español dado que en japonés no existen formas verbales para expresar la idea de futuro, sino que hay que intuir que se trata del futuro a través de adverbios de tiempo como, por ejemplo, «mañana» seguido de un verbo en presente. Esto puede cambiar bastante las frases traducidas si el traductor no se da cuenta de ello. Además, el japonés cuenta con muchísimas construcciones verbales que expresan matices difícilmente traducibles porque no cuentan con equivalentes en los idiomas europeos y esto puede conllevar a que se pierda el sentido original del texto, como por ejemplo *yondeagemashita* (que sería algo así como le hice el favor de leerle). En este sentido, tampoco debemos olvidar que, como apunta Calvo Pérez (1994), aspectos tales como la pragmática y la morfología verbal están fuertemente interconectados, lo que puede hacer más complejo si cabe el proceso de traducción entre lenguas tan alejadas como el japonés y el español.

4.2.4.2. Semántica

El análisis componencial

El análisis componencial consiste en estudiar las cosas dividiéndolas según sus rasgos característicos y fue introducido por los estructuralistas como Pottier (1963) o Coseriu (1977). En concreto, según la exposición de López García (1990: 218), que estudió estos temas posteriormente, al analizar un campo semántico podemos realizar un análisis componencial de semas:

El análisis de un C.S lleva generalmente a configurar modelos sistematizables, puesto que en el momento de ser establecida la relación entre al menos dos miembros del mismo, la diferencia de sdo. que se observe entre ellos suele considerarse como una unidad mínima o **sema**. Así, entre alto y bajo se aprecia un rasgo distintivo de /Cuantificación/ y entre *joven* y *nuevo* uno de /Animación/, entre otras posibles diferencias.

Y, entrando en más detalle, cuando hay un rasgo compartido, éste «ha sido llamado por Pottier clasema al suponer que supera el ámbito particular de una sola palabra para operar como clase, pero con una condición: la de actuar en numerosos campos» (López García, 1990: 218).

López García (1990: 218) también nos detalla lo siguiente:

Si el rasgo distintivo (los rasgos) en cuestión es (son) común (comunes) a una serie de miembros, se designa (designan), a imitación de la fonología, con el nombre de

archisemema, pues el término al que neutraliza o **semema**, sería el conjunto de todos los rasgos de una sola palabra.

Como ejemplo de lo que acabamos de ver, se ofrece el campo «asiento» (Pottier, 1963, citado en López García, 1990: 218):

Tabla 3. Asiento.

	s ¹	s ²	s ³	s ⁴	s ⁵	s ⁶	
silla	+	+	+	+	-	+	= S ¹
butaca	+	+	+	+	+	+	= S ²
taburete	-	+	+	+	-	+	= S ³
canapé	+	+	-	+	+	+	= S ⁴
puf	-	+	+	+	-	-	= S ⁵

Que López García (1990: 218) nos comenta de la siguiente manera:

s (minúscula) representa los rasgos pertinentes o semas y S (mayúscula) los sememas. Si s1 = con respaldo, s2 = elevado sobre el suelo, s3 = para una sola persona, s4 = para sentarse, s5 = con brazos y s6 = hecho con material rígido, entonces se aprecia que s2, s4 representa el archisemema del grupo (equivalente a *asiento* que es, evidentemente, el **archilexema** de los lexemas que aparecen en la primera columna de la izquierda).

Como hemos podido observar, el análisis componencial es algo interesante y que puede ser de utilidad a la hora de descubrir si se pierde algún rasgo de alguna palabra del japonés a la hora de traducirla.

Las relaciones de significado

Dentro de la semántica también es interesante echarle un vistazo a las relaciones de significado. Éstas son la sinonimia, la antonimia, la homonimia, la polisemia y la hiperonimia, fueron trabajadas por los estructuralistas, y consisten en lo siguiente según Campoy Garrido (2010: 3-4):

Las palabras que comparten un mismo hiperónimo se llaman hipónimos y son entre sí cohipónimos: así, coche, moto, bicicleta, camión, son cohipónimos entre sí e hipónimos respecto a vehículo que funciona como su hiperónimo. [...] La sinonimia se define como la relación existente entre dos o más unidades léxicas con distinto significante e igual significado: morir, fallecer, fenecer... [...] La polisemia consiste en la existencia de varios significados para un mismo significante, éstos dependen del contexto en que se use. La mayoría de las unidades léxicas son polisémicas. Un ejemplo es el significante banco, que tiene distintos significados: “asiento para varias personas”, “conjunto de peces”, “conjunto de datos”, “institución financiera”. [...] La homonimia consiste en una coincidencia entre significantes puramente casual, por razones históricas (etimológicamente proceden de términos distintos). Con frecuencia, las palabras

homónimas pertenecen a categorías gramaticales distintas. [...] La antonimia se produce entre dos palabras de significados opuestos.

Como podemos ver, existen diversas relaciones de significado que es interesante conocer puesto que a la hora de realizar una traducción podemos encontrarnos con esto, dado que, por ejemplo, nos podemos encontrar con que se haya traducido un hipónimo, por ejemplo, sauce llorón, por su hiperónimo (árbol).

Los dobles sentidos

Un doble sentido es algo que se presta a ser interpretado de dos maneras distintas, ya sea algo que esté escrito o una imagen por ejemplo, y que es muy importante porque se trata de algo que es «el eje vertebrador de un gran número de expresiones humorísticas» (Ojeda Álvarez y Cruz Moya, 2005). En concreto, el idioma japonés se presta mucho a hacer dobles sentidos cambiando solo algunos sonidos de las palabras, y estos dobles sentidos pueden ser muy difíciles de traducir al español. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en los dibujos animados de *Shin Chan*, que están localizados con gran maestría para intentar transmitir la mayor parte de juegos de palabras posibles. Los dobles sentidos provocan que haya que elegir entre mantenerlos literalmente, con lo cual el público que no conozca el idioma japonés se perdería totalmente, o transcribirlos desde cero, o explicarlos con notas a pie de página, algo que en el caso de los videojuegos no sería posible, y que dificulta bastante su traducción.

Los préstamos

Los préstamos son palabras que se toman de otras lenguas y pueden llegar a ser un problema a la hora de traducir si nos encontramos con los llamados falsos amigos, palabras que se parecen mucho entre distintas lenguas pero que tienen distinto significado. Los préstamos pueden ser de muchos tipos: por adopción (llegan tal cual), por adaptación (tienen algún cambio respecto a la palabra original), directos de un idioma a otro o indirectos pasando por otro primero, y finalmente diacrónicos o sincrónicos (Castillo Fadic, 2002).

Según Castillo Fadic (2002), un ejemplo de préstamo por adopción sería la palabra *software*, mientras que un ejemplo de préstamo por adaptación sería la palabra «anfetamina». Mientras que estos préstamos serían préstamos directos, entrarían en contraposición a ejemplos de préstamos indirectos tales como la palabra «arroz», que

según Martínez Egido (2007) provienen de una lengua intermedia. Finalmente, un ejemplo de préstamo sincrónico sería la palabra «almohada», según Castillo Fadic (2002).

En Montaner Montava (2012a: 37) podemos encontrar información muy interesante sobre la clasificación de los préstamos en el caso de la lengua japonesa:

El japonés es especialmente abierto en la adopción de préstamos. A menudo se observan cambios fonológicos y ajustes categoriales para que la palabra adoptada sea coherente con la pronunciación y los esquemas categoriales del sistema japonés. Los préstamos japoneses se podrían dividir en dos grandes grupos, los procedentes del chino, grupo extremadamente numeroso, ya que una gran parte del caudal léxico tradicional japonés procede del chino y los de origen occidental. Estos últimos se adoptaron masivamente a partir de la apertura producida en la época Meiji y desde entonces ha aumentado espectacularmente el número de préstamos desde el inglés.

Ejemplos:

nekutai (corbata), wain (vino), chokoreeto (chocolate)

Así como podemos encontrar información más detallada acerca del proceso de formación de los mismos (Montaner Montava, 2012a: 26):

Como hemos comentado, la estructura básica CV se aplica también a los préstamos, que el japonés adapta fonéticamente para adecuarlos al esquema consonante-vocal. Habitualmente esta adaptación se realiza gráficamente añadiendo la vocal <-u> a las consonantes que no van seguidas por vocal en la lengua original. Ejemplos:

Teepu < del inglés *tape*

Doitsu < del alemán *deutsche*

Burajiru < Brasil

Sin embargo, cuando la consonante que no va seguida de vocal en la lengua original es una dental, el japonés le añade la vocal -o. Ejemplos:

Egiputo < Egipt

Nooto < Procede del inglés *note*, y la vocal final no se pronuncia en esta lengua.

Madorido < Madrid

Finalmente, cuando el préstamo termina en una consonante que el japonés sí acepta con naturalidad como final de sílaba, ésta se mantiene tal cual. Es el caso de la nasal. Ejemplos:

Wain. Procede del inglés *wine*, la *n* final se mantiene,

Supein. Procede del inglés *Spain*. La *n* final se mantiene.

Como podemos observar, el español, el inglés y el japonés han recibido la mayoría de sus préstamos de países muy distintos entre sí.

Los modismos y los refranes

Los modismos son «una locución popularizada, peculiar de la lengua respectiva, y que no tiene traducción literal en otra lengua, inalterable al paso del tiempo y con cierto sentido metafórico» (Jaen, 2001: 209). Por otra parte, los refranes son «una proposición o frase breve, clara, evidente y de profunda y útil enseñanza» (Jaen, 2001: 212). Por lo tanto, la diferencia entre estos es el carácter educativo de los refranes. Los modismos y refranes suelen ser bastante particulares de cada cultura, y aunque entre los idiomas europeos contemos con algunos que transmiten más o menos la misma idea aunque tal vez con algunas palabras diferentes, como por ejemplo *When in Rome do what romans do*, que sería en español «donde fueres haz lo que vieres», en japonés encontramos refranes que tienen poco que ver con lo que estamos acostumbrados en países no orientales, y que pueden ser una gran dificultad para el traductor o localizador, que tendrá que optar por intentar explicarlo o sustituirlo directamente por un refrán de la cultura meta. Normalmente esta segunda opción es la que tenía más éxito en España, y esto se podía comprobar al observar que localizaciones de videojuegos ganaban el premio a la mejor localización de videojuego, cuando la mayoría de las veces ganaban versiones fuertemente domesticadas, pero actualmente esta tendencia parece estar cambiando.

4.3. Perspectiva técnica de la localización

Los videojuegos han sufrido una gran evolución en lo que respecta a la tecnología. Entre otras cosas se han mejorado los gráficos, se ha añadido el juego online y se les ha dotado de capacidades como el almacenamiento de fotos o el visionado de vídeos (Sato-Rossberg, 2012).

La tecnología es muy importante en los videojuegos, tanto que influencia totalmente su experiencia de juego, llegando incluso a influir la conversión del sistema PAL al NTSC al tiempo que se tarda en iniciar un videojuego, y por lo tanto, la experiencia de juego empeora (O'Hagan, 2007). En esta sección veremos algunos de los aspectos técnicos más importantes que influyen en la localización de videojuegos teniendo en cuenta las investigaciones más punteras disponibles actualmente en el campo para poder analizarlos posteriormente de manera contrastiva.

4.3.1. Las mayúsculas y otras cuestiones ortotipográficas

Existen diversas cuestiones, como el uso de mayúsculas, que aunque a priori parezcan de carácter lingüístico, están ampliamente relacionadas con las cuestiones técnicas, ya que se ven ampliamente afectadas por éstas. Por ejemplo, a la hora de querer realzar una

palabra ésta se puede poner en mayúsculas si no se dispone de otros medios para resaltarla, sin embargo con el avance de la tecnología aparecen otras opciones disponibles como por ejemplo el uso de colores para resaltar la palabra, disintos tipos de letra, etc. Por ejemplo, en los videojuegos *Pokémon* a veces se quiere resaltar el nombre de un personaje, y esto se hacía antiguamente mediante el uso de mayúsculas, mientras que actualmente se puede ver el uso de otras estrategias tales como el uso de colores en los videojuegos *Pokémon* más modernos para conseguir este efecto, quedando un producto final más adecuado a las normas de escritura gracias al avance de la tecnología

4.3.2. Los problemas de espacio y las variables

La localización de un videojuego puede suponer diversos problemas. Dos de los más grandes que podemos encontrar son los textos fragmentados y la presencia de variables, dado que los textos pueden carecer de contexto o estar plagados de símbolos tales como “%”, que reemplacen a sustantivos o números en tiempo real, entre otras posibilidades (Bernal Merino, 2007). En concreto, Sajna (2013: 226) define las variables de la siguiente manera:

Variables in the video game industry are changeable, textual elements contingent upon players' input. They can constitute, for instance, names of gamers' avatars or factions. [...] The issue of variables does not pose any difficulties for analytic languages, such as English, but it might constitute a significant obstacle in the case of synthetic languages.

Como vemos, las variables son de gran importancia porque pueden sustituir a diversas palabras, tales como sustantivos, pero a la hora de traducir no sabemos a qué palabra está sustituyendo. Esto provoca que, al existir cuestiones en español como que los sustantivos puedan ser de género masculino o femenino y de número singular o plural, se puedan dar situaciones extrañas, como por ejemplo que no haya concordancia de género y número. Podemos encontrar un ejemplo interesante de esto en Scholand (2002: 7):

En la cadena "%s Manager of %s has been relegated from the lowest division" se utiliza el nombre del usuario (jugador) para la primera variable (%s) y para la segunda variable el nombre de un equipo. Sin la información acerca de la función de las variables, no se pueden traducir este tipo de frases. Mucho más difícil es cuando en vez de un nombre para las variables, se utilizan sustantivos cuyo género y número no está claro (o que puede variar).

Finalmente, otros problemas que pueden surgir a la hora de localizar un videojuego son la falta de contexto a la hora de traducir, el tener que asegurar la cohesión terminológica y la restricción de caracteres (Loureiro Pernas, 2007).

Para poder hacer frente a dichos problemas y adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para localizar un videojuego puede venir bien contar con la ayuda de la formación académica. Según Vela Valido (2011), dicha formación empezó en España dentro de las propias empresas que localizaban videojuegos, para pasar a incluirse en el año 2000 en las universidades, que aunque al principio tenían escasez de profesores últimamente están contando con traductores de videojuegos que han empezado a ser docentes en la universidad e imparten asignaturas de localización de videojuegos tanto en grado como en postgrado, encontrándose con retos como la falta de recursos, la variedad de géneros textuales, la evolución de los videojuegos y la utilización de herramientas informáticas entre otros.

4.3.3. Los caracteres

Los caracteres están presente en los videojuegos de dos maneras. Por una parte encontramos que en el ordenador tenemos ciertos sistemas de caracteres que nos permiten introducir los textos en los videojuegos, sin embargo luego estos caracteres deben encontrar su equivalente dentro del propio videojuego, es decir, el equipo gráfico tiene que haber dibujado el equivalente a ese abecedario o grafema en el videojuego para que al insertarlo con el ordenador aparezca correctamente. De hecho, muchos videojuegos también dejan ver en parte o en su totalidad ese sistema de caracteres, ya que muchas veces proveen al jugador con una pantalla con caracteres para poder introducir diversos datos tales como por ejemplo el nombre del jugador. Esto normalmente no suele ser problema al localizar videojuegos que cuenten con el mismo sistema de escritura, sin embargo los caracteres del japonés son muy distintos de los del alfabeto latino y pueden ocupar espacios distintos dentro de los videojuegos, lo cual puede ser un reto para localizarlos; además, hay que tener en cuenta las diferencias entre los distintos idiomas europeos, por ejemplo la letra «ñ» española. Llevar a cabo una correcta adaptación de los caracteres es de vital importancia para poder producir un texto meta de calidad. Estos caracteres van regidos por la norma Unicode que los recoge y estandariza (Chandler y Deming, 2011).

4.4. Otros temas relevantes en el estudio de los videojuegos

Me gustaría concluir con la revisión de nuestras tres perspectivas de estudio realizando un breve resumen sobre otros temas de interés en relación con la localización de videojuegos, así como posibles futuras investigaciones, para poder ofrecer una visión más amplia de este campo tan interesante. Así, podemos afirmar que los videojuegos se han

estudiado desde muchos puntos de vista. Hasta el momento, lo más estudiado es la relación entre los videojuegos y la educación, lo que genera trabajos de investigación en el ámbito académico, como por ejemplo Gros (2008), Etxeberría (2001) y Salvat (1998), que estudian los videojuegos y el aprendizaje. En este sentido, los hallazgos parecen apuntar que los videojuegos son muy útiles para aprender dado que son motivadores, eliminan el estrés emocional que generan otros entornos de aprendizaje más estrictos y permiten centrarse en aspectos específicos que se quieran potenciar, como por ejemplo el estudio del vocabulario mediante videojuegos diseñados para aprender idiomas. Dentro de esto también existe una rama de investigadores que estudian la relación de los videojuegos con el aprendizaje de lenguas extranjeras, descubriendo que se puede aprender bastante de un idioma extranjero jugando a videojuegos, sobre todo en cuestiones de vocabulario. Algunos ejemplos de investigaciones en este ámbito son las de Legarda, Vilanova y Navarra (2011) y Calvo-Ferrer (2013).

Otro aspecto ampliamente estudiado tiene que ver con los efectos en los comportamientos sociales, tanto positivos como negativos, de los videojuegos, por ejemplo si generan agresividad o no (Estallo Martí, 1994) o si mejoran el rendimiento escolar y la percepción de distintos modelos culturales (Gee, 2004). Esto nos lleva a otras investigaciones de corte más psicológico, como por ejemplo Salguero y Vallecillo (2009), que estudian los efectos psicosociales de los videojuegos descubriendo efectos tanto positivos como negativos, o Moncada Jiménez y Chacón Araya (2012), que también estudian estos efectos centrándose en niños y adolescentes.

Por último, otra vertiente de estudio es la de los videojuegos y su relación con la cognición. Así, es ampliamente aceptado por la comunidad científica que los videojuegos ofrecen ventajas cognitivas, como por ejemplo la de ser capaz de distinguir visualmente las cosas más rápidamente en un entorno abarrotado (Solórzano Miranda, 2015). Otros estudios que hablan de estas ventajas son Salvat (2008), Gee (2004), Calvo-Ferrer (2013), Téllez Alarcia e Iturriaga Barco (2014), Revuelta Domínguez y Guerra Antequera (2012) y González (2008), pero tampoco debemos olvidar que también existen estudios acerca del carácter negativo de los videojuegos, como Fernández y Marín (1992) por ejemplo, sin embargo este tema se escapa de los objetivos de la tesis y por ese motivo no lo abordamos con profundidad.

Pasemos como conclusión final a analizar lo que se ha escrito sobre la calidad de las traducciones y localizaciones para conocer cómo se puede averiguar la calidad de un

texto traducido o un videojuego localizado, lo que nos servirá posteriormente en el capítulo V «Metodología» para ofrecer un modelo de análisis de calidad de videojuegos japoneses localizados.

4.5. Análisis y evaluación de la calidad de las traducciones y localizaciones

El análisis de la calidad de las traducciones es un tema que, junto con la evaluación de la calidad de las traducciones, cuenta con cierta trayectoria en los estudios de traducción y que tiene bastante importancia, incluso a nivel legal (Arevalillo Doval, 2014). El análisis consiste en crear un producto con calidad a lo largo de todo el proceso, mientras que la evaluación se centra en el resultado final que haya conseguido el producto. A continuación, habiendo ya observado qué elementos son los que hay que tener en cuenta a la hora de analizar un videojuego, realizaremos un recorrido por estos temas relacionados con el campo de la traductología para posteriormente poder ofrecer un modelo de evaluación de calidad que se aplicará a los videojuegos cuya lengua origen sea la lengua japonesa en el apartado «metodología». House (1997: 1-24), tras revisar los distintos modelos de evaluación de la calidad de las traducciones existentes, realizó un buen resumen de los distintos enfoques hasta la fecha, y concluyó que existían los siguientes distintos tipos de modelos de evaluación de calidad: anecdóticos, biográficos y neohermenéuticos; enfoques de comportamiento orientados a la respuesta; enfoques orientados a la literatura; enfoques postmodernistas; enfoques relacionados con el funcionalismo; enfoques lingüísticos y finalmente enfoques relacionados con la equivalencia de traducción. Pasemos a ver en qué consiste cada uno de ellos para después proseguir con nuestro recorrido sobre lo que se ha escrito recientemente sobre análisis de calidad así como de su evaluación.

Según House (1997), los enfoques anecdóticos, biográficos y neohermenéuticos coinciden en que los traductores se basan en su intuición y decisiones personales, apoyadas a su vez en sus propias experiencias y cultura, para tomar las decisiones sobre las que se va a traducir el texto, rechazando así una sistematización del proceso de traducción, lo cual solamente sirve para aportar ciertos datos en relación con el texto origen, sin tener muy en cuenta al receptor del texto. Por lo tanto la autora rechaza este modelo, apostando por enfoques más amplios a la hora de evaluar la calidad de las traducciones.

House (1997) explica que el segundo tipo de enfoque (de comportamiento orientado a la respuesta) consiste en crear un efecto en el receptor meta parecido al efecto provocado en el receptor original del texto, lo cual remite al concepto de equivalencia dinámica (Nida, 1964). Según House (1997), esto es algo difícil de medir y, por lo tanto, de poca utilidad, además de que este enfoque también presenta los mismos problemas del primer enfoque, tales como problemas para conocer lo que pasa por la mente del traductor o no centrarse en la relación entre el texto origen y el texto meta.

El tercer tipo de enfoque, el orientado hacia la literatura, es, según House (1997), un enfoque que evalúa la calidad de la traducción según su función en el sistema literario de la cultura meta. Este enfoque tiene aplicación en los estudios descriptivos de traducción y encuentra su máximo exponente en la Teoría de los Polisistemas de Toury (1985), en la que según este autor una traducción es cualquier texto que los receptores consideren una traducción, y que es a su vez un sistema en sí mismo, por lo que a la hora de analizar la calidad de una traducción solo se realiza un análisis pormenorizado de la equivalencia traductológica de los problemas de traducción que aparezcan en el texto.

Según House (1997) el cuarto tipo de enfoque, que es el enfoque postmodernista, consiste en estudiar la traducción desde un punto de vista más filosófico e incluye a autores como Venuti (1992) y Derrida (1985). Mientras que Venuti (1995) se centró en fomentar la visibilidad del traductor y habló acerca de la domesticación de los textos, Derrida (1985) afirmó que la bondad de la traducción consistía en que proveía de continuidad a un texto origen bueno, tan bueno que merecía ser traducido.

El quinto tipo de enfoque, relacionado con el funcionalismo, según House (1997), está relacionado con la Teoría del *Skopos* de Reiss y Vermeer (1984), que postula que hay que anteponer ante todo el objetivo de la traducción a la hora de evaluar su calidad. Según House (1997), esto se queda corto a la hora de evaluar la calidad de una traducción dado que la teoría no aborda la relación entre el texto origen y su traducción ni da factores para delimitar lo que es una traducción y lo que son otras operaciones textuales, sin embargo otros autores tales como Nord (2018) afirman que las traducciones funcionales, dentro de su dimensión comunicativa, pueden incluso cambiar las relaciones de poder entre distintas personas o entidades, poniendo por ejemplo cómo en África la traducción funcionalista a varios idiomas tuvo repercusiones importantes en varios campos.

El penúltimo tipo de enfoque, el enfoque lingüístico, consiste, según House (1997), en afirmar que lo más importante a la hora de evaluar la calidad de una traducción es la estructura lingüística y textual del texto origen y puede englobar también enfoques pragmáticos, socio-discursivos y del discurso. Entre los autores más importantes dentro de esta tendencia podemos encontrar a Reiss (1971), que se centra en la importancia de la tipología textual específica a la que se adhiere el texto origen, afirmando que si lo más importante del texto es su contenido, lo importante a la hora de evaluar la calidad de la traducción es que éste no haya cambiado; que si lo más importante del texto es su forma, hay que respetar el contenido y la forma de expresarse; y que en el caso de los textos conativos, lo más importante es el efecto del texto origen, el cual se debe mantener siempre. Según House (1997), este enfoque parece correcto, pero no se dan los suficientes detalles para llevarlo a cabo en la práctica. Otro autor importante es Neubert (1968), que según House (1997) enfatiza la naturaleza pragmática de la traducción y la importancia de la lingüística textual, centrándose en los textos como un todo pragmático en lugar de ir viendo el significado individual de las cosas palabra a palabra. Por otra parte, Newmark (1988) también ha contribuido al enfoque lingüístico del análisis de la calidad de las traducciones realizando una distinción entre la traducción semántica y la traducción comunicativa, aunque pone demasiado énfasis en que el proceso traductológico es algo subjetivo, haciendo así difícil la creación de un modelo de análisis válido. Otros autores interesantes para la evaluación de la calidad de las traducciones son Baker (1992) y Hatim y Mason (1990). Estos autores estudian el tema desde un punto de vista más pragmático. En concreto, Hatim y Mason (1990) añaden la dimensión semiótica del texto, mientras que Baker (1992) hace más hincapié en el análisis del texto por un lado y del contexto por el otro.

Finalmente, House (1997) establece que el último tipo de enfoque, el de la equivalencia en la traducción, que consiste en mantener la relación de equivalencia, es decir, la que existe entre el texto origen y su traducción. Según esta autora esta relación tiene un carácter fundamentalmente pragmático y contextual. Existen cinco tipos de relaciones de equivalencia según Koller (1992, citado en House, 1997: 25):

- (1) the extralinguistic referents to which the text relates. The concept of equivalence, which orients itself to the extralinguistic referents is called “denotative equivalence”.
- (2) the connotations conveyed through the specific means of the verbalisations present in the text. The equivalence relation constituted here is called “connotative equivalence”.

-
- (3) the linguistic and textual norms of usage (“Gebrauchsnormen”) that characterize a particular text. Koller calls this type of equivalence that relates to certain text types “text normative equivalence”.
 - (4) the recipient (the reader) of the translation, for whom the translation is “specially designed”, such that it can fulfill its communicative function. This type of equivalence that relates to the addressee is called “pragmatic equivalence”.
 - (5) certain aesthetic, formal and idiosyncratic characteristics of the source text. The concept of equivalence that relates to these characteristics of the source text is called “formal-aesthetic equivalence”.

Según House (1997), aunque no se puede atender a todas estas relaciones de equivalencia a la vez, hay que intentar jerarquizarlas y mantener decisiones coherentes. Por lo tanto, en conclusión, se busca una equivalencia funcional más que una equivalencia lingüística a la hora de traducir.

House (1977), tras haber estudiado los enfoques existentes sobre calidad de traducción, decidió hacer un modelo de análisis de calidad de traducción como parte de su tesis, modelo que posteriormente revisaría en varias ocasiones (1997; 2015). En esta tesis realizaremos un recorrido por los distintos modelos de House para posteriormente partir del modelo de House del año 2015 debido a que es el que se encuentra más actualizado y completo como base para crear un modelo de evaluación de calidad de localización de videojuegos del japonés a español que pueda usarse para comprobar la calidad de la localización de los videojuegos localizados desde la lengua japonesa así como se tendrán en cuenta también diversos estudios actualizados de otros autores relacionados con dicho tema de una manera u otra.

Así encontramos que según House (2015), su modelo original del año 1977 consistía en analizar la coincidencia entre el texto original y el texto meta, así como los distintos aspectos tanto lingüísticos como culturales que les afectaban. Este modelo estaba basado en la pragmática, la lingüística y la equivalencia, la cual, según nuestra autora, es el concepto clave a la hora de analizar la calidad de una traducción dado que las traducciones tienen que cumplir tanto con el texto origen como con las condiciones comunicativas del receptor y además este concepto está vinculado a aspectos semánticos, pragmáticos y textuales que son fundamentales para preservar el significado entre dos comunidades de hablantes de distintas lenguas.

Esta autora nos habla también en detalle de estos tres aspectos e indica que el aspecto semántico consiste en la relación de los símbolos con sus referentes en el mundo, mientras que los aspectos pragmáticos consisten en el lenguaje para un uso determinado

dentro de un contexto real concreto. House indica que a veces puede hacer falta realizar una traducción pragmática en vez de una semántica dado que muchas veces al traducir traducimos la fuerza ilocutiva del mensaje en vez de frases carentes de mayor significado.

Finalmente encontramos el aspecto textual, que según House (2015: 22) consiste en lo siguiente:

The textual aspect of meaning which is to be kept equivalent in translation has already been stressed by Catford (1965). He had recognized early on that translation is also a textual phenomenon. What is a text? A text is any stretch of language in which the individual components relate to one another and form a coherent whole. A text is thus a linkage of sentences into a larger unit. Various relations of co-textual reference take place in the process of text constitution, e.g. theme–rheme sequences, occurrences of pro-forms, substitutions, co-references, ellipses, anaphora. It is these different ways of text constitution which account for the textual meaning that should be kept equivalent in translation the textual meaning that should be kept equivalent in translation.

Esta autora también nos dice que la traducción consiste en encontrar el equivalente pragmático del TO en la lengua meta y que por lo tanto hay que encontrar y definir las distintas funciones de los textos, las cuales no hay que confundir con las funciones del lenguaje dado que las funciones textuales se centran más bien en el texto en su contexto que en el lenguaje en sí mismo.

House (2015) afirma que dicho contexto es clave para poder analizar un texto en su total magnitud, teniendo en cuenta tanto el contexto como las cuestiones de tipo lingüístico-pragmático. Para poder conseguir este análisis la autora afirma que es importante ver la situación concreta del texto en términos de los elementos que conforman el total de esta situación. Esta autora finalmente estableció que los elementos que nos daban el contexto del texto eran, por una parte, las dimensiones del usuario del lenguaje, tales como su origen geográfico, su clase social y la época en la que se encuentra, y, por otra parte, las dimensiones del uso del lenguaje, tales como el medio (simple o complejo), la participación (simple o compleja), el rol social, la actitud social y la provincia.

House (2015) aclara que con estos aspectos hace referencia a si el texto es oral o escrito, un monólogo o un diálogo, la relación entre los participantes, los niveles de formalidad que existen y el tema sobre el que trata el texto en líneas generales.

Pero, ¿cómo aplicar este modelo? House (2015: 31) describe los siguientes pasos:

The first task in my model is a detailed analysis of ST. Using the set of situational dimensions outlined above, it is necessary to establish text-specific linguistic correlates to the situational dimensions. [...] I also made use of the convention of expressing the

components of meaning by means of feature symbols [...]. I also made use of rhetorical-stylistic concepts [...], concepts from speech act and pragmatic theory and discourse analysis, as well as the concepts of 'foregrounding' and 'automatization' [...]. On each of the situational dimensions, I differentiated syntactic, lexical and textual means. [...] Important in the conception in this model was the inclusion of textual means.

Como hemos visto, el primer paso se centra en el texto origen. Después de esto, el siguiente paso es analizar varias dimensiones del TO y del TM y si no cuadran entre sí se trata de un error encubierto en contraposición a los errores de tipo abierto, que son de tipo denotativo. Finalmente, la calidad de la traducción se evalúa mediante la elaboración de una lista de errores abiertos y encubiertos y viendo la equivalencia entre los diversos elementos de las funciones textuales.

Éste era el modelo original de análisis de calidad de las traducciones que realizó Juliane House, modelo que posteriormente revisó en el año 1997. Según House (2015), su modelo del año 1997 fue revisado de manera que sus tres niveles de análisis (es decir, lengua/texto, registro y género) no solo estuvieran relacionados sino que también contribuyeran a la creación de un perfil funcional para cada texto meta.

Con este modelo, House también hizo más hincapié en conceptos como la traducción abierta, la traducción encubierta y el filtro cultural. Para House (2015), una traducción abierta consiste en una que se reconoce abiertamente como tal, sin ser un segundo original, y una traducción encubierta consiste en una traducción que es aceptada como si fuera un texto origen en la cultura meta. Según se trate de un tipo de traducción u otra esto afectará al tipo de discurso usado.

Por último, el filtro cultural consiste para la autora en capturar las diferencias culturales que existan en las convenciones estilísticas entre las comunidades lingüístico-culturales del texto origen y del texto meta y afecta a cómo quedará finalmente el texto meta, por lo que es importante tenerlo en cuenta a la hora de analizar la calidad del análisis de una traducción.

Finalmente llegamos en nuestro recorrido a la última revisión del modelo de House del año 2015. House (2015: 141) apunta diversas modificaciones en el nuevo modelo tales como la inclusión de la categoría de participación entre otras nuevas categorías.

Por lo tanto, el modelo final de House (2015: 127) queda así:

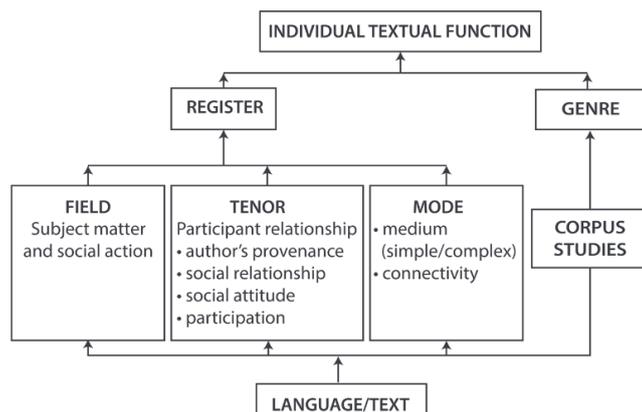


Figura 24: Modelo de análisis de calidad de House (2015).

Pero, aparte de House (1977; 1997; 2015), otros autores también han estudiado este tema con detalle. En general, podemos encontrar contribuciones como las de Doherty y Gaspari (2013), Chesterman (1994), Hatim (1998), Colina (2008; 2009), Schaffner (1997), Al Qinaí (2000), Williams (2001; 2009) o Lauscher (2000). Observemos qué aportaron estos autores.

Doherty, Gaspari, Groves y van Genabith (2013) vieron mediante encuestas que el uso más frecuente del análisis de la calidad de las traducciones es evaluar a los traductores y que las herramientas de análisis más usadas son las que vienen con los programas de traducción, pero que la mayoría de los traductores no tiene un modelo específico para usar, y esto es algo que debe mejorarse.

En este sentido, Chesterman (1994) ha ofrecido algunas mejoras al estudiar los aspectos cuantitativos del análisis de la calidad de las traducciones. Otra autora que ha mejorado los modelos de análisis de la calidad de las traducciones es Colina (2008), quien, desde un punto de vista funcionalista, ha diseñado y probado una nueva herramienta que se centra en cada uno de los componentes que dotan de calidad a una traducción, algo que volvió a actualizar posteriormente en el año 2009. Los componentes que Colina (2008) tiene en cuenta en su modelo son el idioma meta (si el texto parece escrito por un nativo o si está mal escrito), la adecuación funcional y textual, si se mantiene el significado original general del texto o no, y finalmente si la terminología y el contenido especializado se han transmitido correctamente.

Además, otro autor que ha intentado desarrollar un modelo de análisis de calidad de traducción es Al-Qinaí (2000) con un modelo que busca la equivalencia y la

divergencia en varios puntos. Si echamos un vistazo a estos puntos vemos que estos son los siguientes (Al-Qinai, 2000: 516):

1. Tenor.
2. Coherence and Formal Correspondence.
3. Cohesion.
4. Text-pragmatic (Dynamic) Equivalence.
5. Lexical Properties.
6. Syntactic Equivalence.

Williams (2001), por su parte, afirmó que aunque la mayoría de los modelos parecían ser correctos, también era necesario combinar los modelos cualitativos con los modelos textológicos para obtener un modelo holístico. El autor apuntó a que esto se podía conseguir mediante la teoría de la argumentación, es decir, analizando las macroestructuras argumentativas.

Para ese análisis, Williams (2001: 336) construyó un modelo basado en las siguientes categorías discursivas:

1. Argument macrostructure
2. Rhetorical topology
 - a) Organizational schemas
 - b) Conjunctives
 - c) Types of argument
 - d) Figures
 - e) Narrative strategy

Williams (2001: 343) concluye lo siguiente:

a multicriteria TQA grid [...] may prove its worth. Depending on the level of assessment detail required, the purpose and end-use of the translation and other variables, [...] analysis may be extended to other factors of translation quality, with each factor being weighted according to end use or purpose of translation and/or assessment.

Finalmente, Williams (2009) actualizó su modelo argumentativo dotándolo de un sistema de un total de 100 puntos por cada traducción divididos en las siguientes secciones: motivos, otros elementos de transferencia, uso/gramática y tipografía. Cuantos más puntos sacara la traducción, mejor era.

Para matizar más, Lauscher (2000) afirma que siempre es bueno ver cada caso de manera individual y refinar el modelo aplicado para poder conseguir mejores resultados.

Si pasamos ahora a aspectos más específicos, podemos encontrar temas relacionados con el análisis de la calidad de las traducciones en relación con ámbitos tales

como la estadística, la traducción automática, la traducción en pantalla o la localización de páginas web.

Sobre el primer tema encontramos que, según Shouyi (1990), los métodos estadísticos son útiles para el análisis cuantitativo. En concreto, este autor ha desarrollado un modelo informático basado en las matemáticas que puede ser útil para el análisis de la calidad.

Sobre el segundo tema, la traducción automática en relación con el análisis de la calidad de las traducciones, encontramos que, según Doherty (2016), el análisis de la calidad puede usarse para medir los resultados de la traducción automática. Uszkoreit y Lommel (2013) crearon un paradigma para medir dicha calidad, cuyos puntos fuertes son que tiene en cuenta muchos aspectos distintos tales como la granularidad de los errores. Otro enfoque interesante es el de Martínez Mateo (2016) o el de Kockaert, Makoushina y Steurs (2008). Estos últimos propusieron un modelo que fuera más allá de las meras dificultades técnicas, que pudiera aprender y evolucionar con la información introducida por los usuarios, dado que se trata de una herramienta informática. Finalmente podemos encontrar otra investigación interesante relacionada con la traducción automática en Penkale, Way y Delph (2012).

Sin embargo, la traducción automática todavía está algo alejada de la localización de videojuegos. Si pasamos ahora al siguiente tema, la traducción en pantalla, que se acerca un poco más a la localización de videojuegos e incluso puede llegar a incluirla como una categoría superior, vemos que según Chiaro (2008) ésta consiste en una categoría de traducción que abarca los productos que se ven en una pantalla tales como podrían ser una película, un videojuego o una página web. Según esta autora, uno de los mayores problemas de la traducción en pantalla es lograr que el texto meta refleje la función comunicativa que tendría un producto de ficción autóctono en lugar de inventarse estereotipos lingüísticos para esa lengua. Para hacer frente a este problema la autora nos explica que hay tres enfoques: el modelo total de calidad, los enfoques basados en atributos y el modelo Kano. Según Chiaro (2008: 252), el modelo Kano se basa en los atributos con los que los consumidores clasifican a los productos, los cuales se pueden dividir en tres categorías:

1. THRESHOLD ATTRIBUTES these are essential or “must” attributes which do little to enhance the product;
2. PERFORMANCE ATTRIBUTES these are enhancing or “need” attributes;

3. EXCITEMENT ATTRIBUTES these are unexpected or “nice to have” attributes.

Tal y como Chiaro ha afirmado, el modelo parece útil para la traducción en pantalla.

Si pasamos ahora al tema de la localización de software y páginas web, podemos encontrar contribuciones de autores tales como Dunne (2009) o Jiménez-Crespo (2009; 2011b). Dunne (2009) afirma que es mejor ver primero las expectativas del usuario final para decidir qué es lo que le dará calidad a una traducción. Por otra parte, Jiménez-Crespo (2009) afirma que las cosas más importantes a tener en cuenta son los aspectos pragmáticos y las funciones, y nos da detalles de esto. Finalmente, Jiménez-Crespo (2011a) refina todo esto estableciendo una tipología interesante basada en los errores encontrados en un corpus comparable. Aparte de las aportaciones de estos autores, existen otros modelos de análisis de calidad relacionados con la localización que son interesantes de observar.

El primero de ellos es el modelo SAE J2450, que consiste en estudiar la calidad centrándose en la terminología, haciendo más hincapié en la terminología que en el estilo, a la vez que categoriza los errores en graves o poco graves y que les asigna un peso que va entre el uno y el cinco, siendo el cinco el error más grave según Mick (2016), pero flaquea en que solo se puede aplicar en traducciones del ámbito científico-tecnológico.

El segundo de ellos es el modelo Sical, que según Mick (2016) consiste en realizar una distinción entre errores de transferencia y errores de lenguaje, y también los clasifica en errores graves o leves. Este modelo divide la calidad del texto en letras que van de la A a la D, siendo la A el mejor resultado que se puede obtener, dependiendo del número de errores obtenidos, pero flaquea en que no tiene en cuenta otro tipo de errores, por lo tanto es algo limitado.

El tercero de ellos es el modelo ATA TQM, que consiste, según Mick (2016), en asignar un número de puntos de error que van del 1 al 18 en un rango entre el aprobado y el suspenso a un texto de muestra de algo más de 200 palabras, incluyendo un sistema de peso que define la severidad del error, los cuales a su vez están marcados por letras o combinaciones de letras para definir su severidad. Este modelo tiene la desventaja de que no estudia todos los textos completos, solamente una muestra extraída de ellos, lo que aporta rapidez a la hora de obtener resultados pero hace que estos resultados no sean representativos del todo de la verdadera calidad que pueda tener o no una traducción.

Finalmente, el cuarto de ellos es el modelo de la extinta asociación LISA, que consiste, según Mick (2016), en categorizar los errores como mínimos, graves o críticos, con un multiplicador numérico que multiplica el número introducido en cualquier categoría de error, lo que conlleva al final a sumar todas las puntuaciones obtenidas para llegar a una puntuación final que determina si el producto aprueba o suspende la evaluación. Este modelo es bastante sólido, se ha utilizado durante muchos años y sirve en parte como base para el modelo de localización de videojuegos japoneses que proponemos más adelante en esta tesis.

En conclusión, existen hasta la fecha diversos modelos de análisis de calidad de localización y es interesante mencionar que muchos de ellos han sido recogido junto con otros recursos relacionados con el tema en la base de datos conocida como *Dynamic Quality Framework* de la Translation Automation User Society (Görög, 2014).

Por último, si nos centramos más en los videojuegos, Barceló (2011) establece ciertos aspectos clave que se deben tener en cuenta para llevar a cabo una correcta localización de un videojuego tales como el contexto (por ejemplo, tener en cuenta si la palabra es polisémica) y la cultura (que la cultura localizada sea adecuada para el público meta), además de hacer hincapié en la importancia de los *tester* en el proceso de localización, los cuales afirma que deben contar con buenos conocimientos lingüísticos, opinión que me parece acertada tras haber ejercido dicha profesión por un tiempo.

Hasta aquí hemos visto qué modelos de análisis y evaluación de calidad existen hasta la fecha y las distintas corrientes de investigación que se han seguido. En el capítulo de metodología esbozaremos líneas para el modelo holístico de evaluación de la calidad de la localización de videojuegos japoneses propuesto para este tipo textual y esta combinación lingüística en concreto, que se ha creado aplicando parcialmente el modelo de House (2015) porque tiene en cuenta aspectos culturales y pragmáticos, muy importantes a la hora de localizar un videojuego, junto con ciertos aspectos inspirados en Barceló (2011) porque esta autora ofrece un resumen de ciertos aspectos de calidad en los videojuegos muy útil a la hora de poder crear un modelo de evaluación de calidad de videojuegos, sumado a lo que la experiencia laboral como *tester* de videojuegos me ha hecho ver como fundamental, debido a que es muy necesario crear un modelo de evaluación con el que poder evaluar la calidad de las localizaciones de los videojuegos de manera adecuada de cara a la recepción y aceptación del producto.

4.6. Recapitulación

En este capítulo hemos visto por su importancia en qué consisten la localización y la traducción desde diversas perspectivas, y hemos realizado primero un recorrido por la perspectiva más traductológicas de la tesis, pasando posteriormente por la perspectiva lingüística y llegando finalmente a la perspectiva técnica. Por último se ha hablado sobre los campos en los que queda mucho por hacer relacionados con la localización de videojuegos y sobre la evaluación de la calidad de las traducciones para dotar de un enfoque holístico a nuestro estudio.

CAPÍTULO V. METODOLOGÍA

5. Metodología

5.1. Introducción general

En el capítulo de metodología estudiaremos con detalle los distintos materiales, métodos y herramientas utilizados, así como explicaremos los dos modelos creados para esta tesis (un modelo general de análisis de videojuegos y un modelo de análisis de calidad de videojuegos localizados). Para empezar, se ha compilado un corpus textual paralelo contrastivo de 120.000 palabras y 11.114 imágenes. Dicho corpus se ha etiquetado mediante el programa MAXQDA para poder analizarlo de manera cualitativa y cuantitativa. El corpus está basado en videojuegos japoneses localizados en la combinación japonés-inglés-español y japonés-español de la saga *Pokémon*, cuyas distintas entregas han ido pasando por varias consolas, con las diversas evoluciones tecnológicas que ello conlleva. Las herramientas utilizadas para ello fueron una cámara de fotos, una consola Nintendo 3DS, un ordenador con Excel y MAXQDA. La metodología usada tomó sus raíces de la lingüística de corpus como uno de sus aspectos principales para el etiquetado del corpus como veremos a continuación en los siguientes apartados, y se usó también una metodología comparativa basada en el análisis con una perspectiva comparada de textos originales y textos meta para analizar los resultados obtenidos en cada uno de los aspectos que se consideran relevantes. Por lo tanto, planteamos un modelo de análisis contrastivo del corpus, en el cual se analiza separadamente cada aspecto. Los estudios separados de lenguaje, traductología y técnica realizados responden a una estrategia de objetividad.

En concreto, en el aspecto lingüístico se comparan diversas áreas, de las que se enfatizan los elementos con mayor distancia interlingüística de acuerdo con el proceder común de la lingüística contrastiva, e incluye la comparación de:

- Elementos gramaticales. Tiempos verbales. Estructuras (calcos).
- Léxico. Contraste de significado mediante búsqueda de diccionarios y análisis de rasgos distintivos. Contraste de relaciones léxicas.
- Dimensiones contextuales en tres apartados (dimensión comunicativa, pragmática y semiótica con sus diversos elementos).

En el aspecto traductológico también se tiene en cuenta una perspectiva comparativa ya que ésta puede ser de gran utilidad para nuestro objetivo según autores como Hatim (1997), e incluye la comparación de:

-
- Técnicas/estrategias de traducción.
 - Paratraducción.
 - Universales.
 - Errores de traducción.

En el aspecto técnico también se tiene en cuenta una novedosa perspectiva comparativa e incluye la comparación de:

- Problemas de espacio.
- Caracteres.
- Variables.
- Uso de nombres de personajes.
- Mayúsculas.

También es interesante comentar que en nuestro estudio comparativo se ha tenido en cuenta la noción de equivalencia, no solo formal sino contextual y las justificaciones cuando la traducción aparentemente no es equivalente.

Pasemos ahora a hablar de la lingüística de corpus para posteriormente poder profundizar en todo esto, es decir, cómo es el método de análisis que creamos a partir de los problemas que arroja el análisis del corpus teniendo en cuenta nuestros tres aspectos básicos y la manera en la que lo aplicamos al TO y su traducción.

5.2. La lingüística de corpus

Como decíamos, en esta tesis se ha optado por compilar un corpus textual paralelo dado que era el que mejor servía para poder acercarnos a los procesos de traducción adaptación cultural, entre otros, ya que era necesario poder acceder a los textos originales y a sus traducciones. Para compilar el corpus se contó con los siguientes materiales y herramientas: una consola Nintendo 3DS, los videojuegos *Pokémon Zafiro* (2002) y *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) en japonés, inglés y español, un ordenador con el software anteriormente especificado y una cámara de fotos.

A continuación vamos a realizar un breve repaso del concepto de corpus así como de las tipologías de corpus más comunes para situar nuestro corpus dentro de la lingüística de corpus. Para empezar, según Sinclair (2005: 16) un corpus consiste en «a collection of pieces of language text in electronic form, selected according to external criteria to

represent, as far as possible, a language or language variety as a source of data for linguistic research».

Según Buendía Castro (2013), los corpus se pueden dividir según la forma en la que se transmiten (escrita u oral), según los idiomas que contenga (monolingüe/multilingüe y paralelo o comparable), según la cantidad de texto que contengan (de texto completo, de supervisión o de muestra), según la especificidad del corpus (corpus general, de referencia o especializado), según la época (diacrónico o sincrónico) y finalmente según el sistema de codificación (corpus de texto plano o anotado).

Si definimos estos tipos de corpus encontramos que se puede recoger en un corpus tanto el lenguaje escrito como el oral (los dos primeros casos) y que lo que se recoge puede estar tanto en un solo idioma (monolingüe) como en varios (plurilingüe) y compararse de manera paralela o comparable. Si atendemos a la cantidad de texto, vemos que se pueden incluir tanto textos completos como solo extractos. Los corpus además pueden ser generales o sobre un tema específico y tratar sobre temas de actualidad o que se desarrollen a lo largo del tiempo. Finalmente encontramos que un corpus puede darse tal cual o llevar anotaciones para fines diversos tales como la anotación de lemas, morfosintáctica, sintáctica, semántica y del discurso (Aguado de Cea, Álvarez de Mon y Rego y Pareja Lora, 2003), las anotaciones para anotar información extralingüística, tipográfica o lingüística (Abaitua, 2002) y las anotaciones para anotar información semántica, discursiva, pragmático-estilística, ontológica, de servicios web y de extracción de información (McEnery, 2003).

5.3. El proceso de anotación y herramientas utilizadas

Según Leech (2005) la anotación consiste en añadir información lingüística a un corpus y puede ser de seis tipos: etiquetado gramatical, anotación léxica, anotación sintáctica, anotación semántica, anotación del discurso y anotación pragmática.

Algunas herramientas para el anotado de corpus que existen son MAXQDA, Atlas y WordSmith Tools. En esta tesis se usó el programa de la empresa alemana Verbi conocido como MAXQDA, porque permite el trabajo con imágenes así como el análisis cuantitativo y cualitativo de los datos. Una de sus grandes ventajas frente a otros programas es que después de crear el sistema de etiquetas para el etiquetado de corpus permite aplicarlas directamente sobre las imágenes, permitiendo elegir incluso partes

específicas de la imagen para etiquetar o introducir varias etiquetas en una misma imagen. Este programa permitió hacer un sistema de etiquetas que recogía las cuestiones de tipo lingüístico, traductológico y técnico vistas en las tres perspectivas de mismo nombre de esta tesis. En concreto éste fue el sistema de etiquetas utilizado:

Tabla 4. Sistema de etiquetas.

Perspectiva traductológica	Perspectiva lingüística	Perspectiva técnica
Estrategias de traducción (domesticación; extranjerización; transcreación)	Cortesía	Problemas de espacio
Paratraducción o cuestiones culturales	Cuestiones de género	Caracteres
Calcos	Partículas de lenguaje femenino	Variables
Tratamiento del humor	Tiempos verbales	Uso de nombres de personajes
Alteraciones del texto origen	Préstamos	Uso de mayúsculas
Censura	Sintaxis	
Presuposiciones culturales	Calcos sintácticos	
Universales de traducción	Juegos de palabras	
Universales de localización	Onomatopeyas	
Equivalencias	Dobles sentidos	
Falsos sentidos	Modismos y refranes	
Contrasentidos	Actos de habla	
Sinsentidos	Máximas conversacionales de Grice	
Adiciones		
Omisiones		
Hipertraducción		
Sobretraducción		

Las etiquetas creadas aparecen en la parte izquierda del programa MAXQDA y se puede ir aplicando a lo largo de todo el corpus en la parte derecha del programa como se puede observar en la figura inferior. El sistema de archivos creado aparece a la izquierda también.

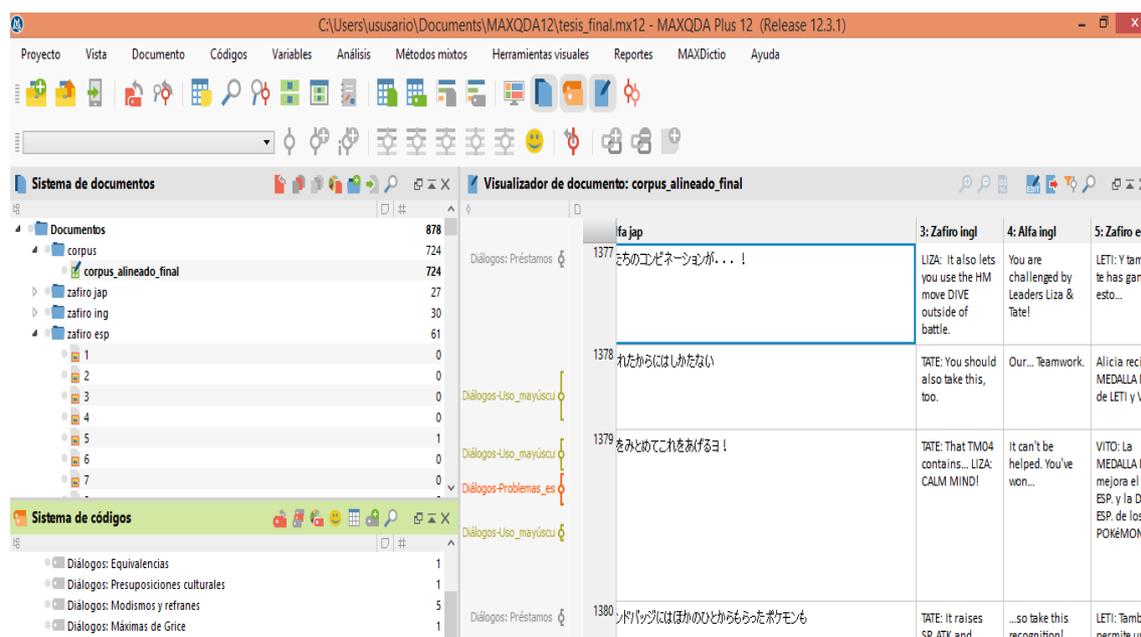


Figura 25: MAXQDA con el proyecto. Elaboración propia.

En concreto, las lenguas que aparecen en el corpus dentro del programa son el japonés, el inglés y el español, tal y como se puede observar en la figura superior. Hay un total de 49.726 palabras japonesas, 23.492 inglesas y 24.566 españolas. El programa ofrece algunas opciones interesantes para trabajar todo esto. En concreto, se pueden codificar los segmentos que presenten alguna característica interesante mediante el código de etiquetas que el usuario genera, así como se puede etiquetar también las imágenes que formen parte del corpus o partes de ellas. Otras opciones interesantes que ofrece el programa es la creación de gráficas estadísticas, resúmenes y análisis de los datos así como muchas otras opciones de carácter cualitativo y cuantitativo.

5.4. Materiales

Los videojuegos utilizados para compilar el corpus han sido los videojuegos *Pokémon Zafiro* (2002) y *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) en japonés, inglés y español, cuyos textos e imágenes se han tomado a lo largo de todo el juego, desde el principio de la partida hasta

el final de los juegos. En este análisis se ha prestado atención a diversos elementos que se han usado para comparar el original y la traducción: estrategias de traducción (domesticación, extranjerización y transcreación), paratraducción o cuestiones visuales y culturales, problemas de traducción (sobretaducción, calcos, tratamiento del humor, alteraciones del texto origen), errores de traducción (sobretaducción, falsos sentidos, contrasentidos, sinsentidos, adiciones, omisiones, hipertraducciones, subtraducciones), censura, presuposiciones culturales, equivalencias, universales de localización, cortesía, cuestiones de género, partículas de lenguaje femenino, tiempos verbales, préstamos, sintaxis, calcos sintácticos, juegos de palabras, onomatopeyas, dobles sentidos, modismos y refranes, problemas de pragmática (actos de habla, máximas conversacionales de Grice), problemas de espacio, caracteres, variables, uso de nombres de personajes y uso de mayúsculas.

Para seleccionar estos elementos de análisis hemos tenido en cuenta investigaciones tales como los errores de traducción de Delisle (1993), la clasificación del contexto de los textos en dimensiones comunicativas, semióticas y pragmáticas de Hatim y Mason (1990) o algunos elementos de las cinco categorías básicas de problemas de traducción del grupo PACTE que aparecen en Hurtado Albir (2016: 288), que son las siguientes:

- Problemas lingüísticos. Son problemas relacionados con el código lingüístico, fundamentalmente en el plano léxico (léxico no especializado) y morfosintáctico. Derivan en gran parte de las diferencias entre las lenguas. Pueden ser de comprensión y/o de reexpresión.
- Problemas textuales. Son problemas relacionados con cuestiones de coherencia, progresión temática, cohesión, tipologías textuales (convenciones de género) y estilo. Derivan de las diferencias de funcionamiento textual entre las lenguas. Pueden ser de comprensión y/o de reexpresión.
- Problemas extralingüísticos. Son problemas que remiten a cuestiones temáticas (conceptos especializados), enciclopédicas y culturales. Están relacionadas con las diferencias culturales.
- Problemas de intencionalidad. Son problemas relacionados con dificultades en la captación de información del texto original (intención, intertextualidad, actos de habla, presuposiciones, implicaturas).
- Problemas pragmáticos. Son problemas derivados del encargo de traducción, de las características del destinatario y del contexto en que se efectúa la traducción. Afectan a la reformulación.

El modelo resultante de la aplicación de todo esto, incluyendo los elementos de análisis que lo conforman, de donde provienen y la justificación de su elección, se pueden consultar más adelante en la sección «modelo de análisis de videojuegos».

Volviendo al tema de los materiales, como decíamos, los juegos *Pokémon Zafiro* y *Pokémon Zafiro Alfa* son el material idóneo para este estudio ya que el primero fue localizado desde el inglés y en el segundo se rehízo la localización, esta vez del japonés al español, y además cuentan con una fuerte carga cultural rica en elementos interesantes para el análisis de su traducción y un fuerte avance tecnológico en las consolas de lanzamiento de los dos juegos.

Como decíamos, se ha jugado a seis partidas a la vez: una a *Pokémon Zafiro* en español, otra a *Pokémon Zafiro* en inglés, otra a *Pokémon Zafiro* en japonés, otra a *Pokémon Zafiro Alfa* en español, otra a *Pokémon Zafiro* en inglés y otra a *Pokémon Zafiro Alfa* en japonés. Se ha comparado tanto el juego *Pokémon Zafiro* original en japonés con su localización al inglés y al español para observar las estrategias de traducción utilizadas y buscar los elementos lingüísticos interesantes para el análisis como ese mismo juego con su *remake*, *Pokémon Zafiro Alfa*, en español, inglés y en japonés, para ver si en alguno de los dos idiomas la evolución tecnológica sucedida en los años que distan entre los dos juegos ha acarreado cambios de índole traductológica o lingüística en el texto meta. Entrando en más detalles, para la elaboración del corpus, se han fotografiado todos los juegos en su totalidad desde el inicio de una partida hasta su final, y después se han transcrito a mano todos los diálogos en una hoja de Excel dividida en seis columnas, una por cada videojuego, que posteriormente ha sido introducida en MAXQDA para analizar los diálogos. También se han introducido todas las imágenes obtenidas en MAXQDA para poder analizar los menús del juego dentro de su propio contexto y observar cuestiones de paratraducción y de la interfaz gráfica de los videojuegos.

Tras haber introducido el corpus textual y las imágenes en MAXQDA se crearon las etiquetas correspondientes a los diversos elementos de análisis y se procedió a etiquetar tanto el corpus textual como las imágenes. Posteriormente se usó MAXQDA para obtener datos de carácter cuantitativo y se realizó un análisis cualitativo. Los datos analizados en la sección de resultados y discusión se transliteraron mediante el sistema Hepburn. En total se etiquetaron un total de 878 etiquetas en el corpus, lo cual ha permitido llegar a interesantes conclusiones con respecto a las preguntas de investigación que se establecieron al principio de la tesis.

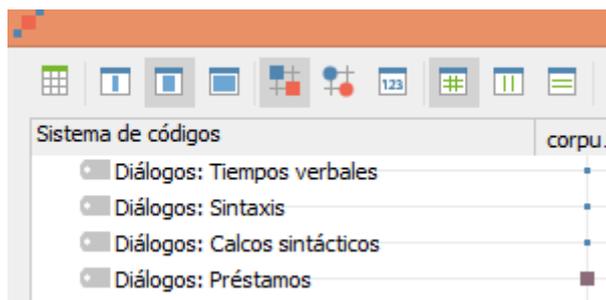


Figura 26: Algunas de las etiquetas utilizadas. Elaboración propia.

En la imagen 25 se pueden observar algunas de las etiquetas utilizadas dentro del programa MAXQDA a modo de ejemplo.

5.5. El corpus

El corpus que se ha utilizado para esta tesis es un corpus escrito multilingüe paralelo que cuenta con textos completos del campo de los videojuegos que ha sido anotado usando MAXQDA. Este corpus es trilingüe (japonés, inglés y español) y se ha compilado usando los videojuegos *Pokémon Zafiro* y *Pokémon Zafiro Alfa* en sus versiones en dichos idiomas. El hecho de que se trate de un corpus paralelo se debe a la necesidad de contrastar los textos originales con sus traducciones y a la vez los distintos videojuegos entre sí. La mayor dificultad que presentó fue a la hora de obtener los datos. Se fotografiaron todos los diálogos de la historia principal de los videojuegos así como los diversos menús que aparecían y después se copiaron los textos de las imágenes en tablas de Excel que se ordenaron para poder contrastarlos perfectamente y además se introdujeron todas las imágenes en MAXQDA para poder contrastar los menús y las cuestiones visuales que no se pudieran transmitir bien en un archivo de Excel. El corpus final cuenta con 11.114 imágenes y aproximadamente 120.000 palabras, una extensión que permite estudiar todos los videojuegos seleccionados en profundidad. Todo esto se encuentra dentro de un único archivo de MAXQDA que cuenta por un lado con un archivo Excel con todos los textos de los videojuegos que no sean menús y todas las imágenes una a una de cada vez que aparece un texto o menú dentro de los videojuegos desde que se empieza una partida a los créditos finales.

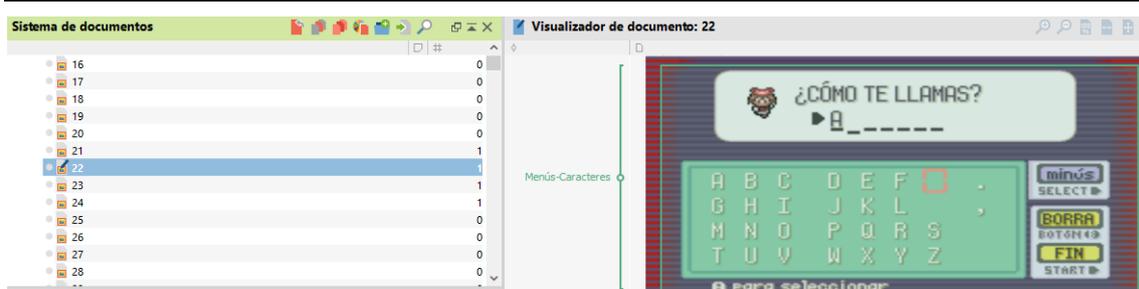


Figura 27: Imagen del videojuego con etiqueta. Elaboración propia y por Game Freak (captura de pantalla e imagen del videojuego, correspondientemente). Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

En la imagen superior se puede observar a modo de ejemplo una imagen del videojuego a la que se le ha colocado una etiqueta.

5.6. Modelo de análisis de videojuegos: una propuesta

Teniendo en cuenta la teoría que hemos expuesto en el marco teórico, se ha propuesto como explicamos anteriormente un modelo de análisis de videojuegos propio, que a su vez es una de las aportaciones de esta tesis, y que está basado en:

A) Una perspectiva traductológica, con:

-estrategias/técnicas de traducción (siguiendo principalmente a Venuti, 1995 y Mangiron y O'Hagan, 2006).

-errores de traducción (siguiendo a Delisle, 1993).

-problemas de traducción (siguiendo a Hurtado Albir, 2016).

-universales de traducción (siguiendo principalmente a Baker 1992, 1993, 2009, entre otros autores como Chesterman, 2004 o Mauranen, 2004).

B) Una perspectiva lingüística:

-siguiendo a Hatim y Mason (1990).

C) Una perspectiva técnica:

-siguiendo a los autores referentes en el campo, como Muñoz Sánchez (2011), u O'Hagan y Mangiron (2013).

Como se puede observar, el modelo intenta reunir todas las diferentes perspectivas desde las que se puede analizar un videojuego, para poder ofrecer un enfoque holístico que cubra las necesidades del estudio y pueda ser de aplicación en posteriores investigaciones.

Más en concreto, el modelo propuesto junto con todos sus elementos de análisis en detalle, en qué se basan y los motivos para elegir cada uno de ellos se exponen a continuación:

Tabla 5. Elementos de análisis y su justificación.

MODELO DE ANÁLISIS DE LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS		
<u>Perspectiva traductológica</u>		
Elemento de análisis	Basado en	Justificación de su elección
Estrategias/técnicas de traducción (domesticación, extranjerización y transcreación).	Venuti (1995); Mangiron y O'Hagan (2006).	Porque las estrategias/técnicas de traducción adoptadas a lo largo de todo un videojuego pueden cambiar por completo el texto meta de un videojuego, como podemos encontrar por ejemplo en el caso de un videojuego llamado <i>King's Story</i> , que fue traducido con estrategias domesticantes a lo largo de todo el videojuego usando frases de Chiquito de la Calzada, quedando un videojuego muy distinto en español de las versiones del resto de países.
Paratraducción o cuestiones visuales y culturales.	Yuste (2014); Méndez González (2014).	Por la importancia que tiene una correcta localización de la cultura en el resultado final del videojuego, algo que entronca íntimamente con las estrategias de traducción a utilizar, ya que

		la estrategia elegida puede visibilizar u ocultar la cultura receptora y todo lo que la rodea, incluyendo los elementos paratextuales y epitextuales de los videojuegos.
Errores de traducción (sobretraducción, falsos sentidos, contra sentidos, sinsentidos, adiciones, omisiones, hipertraducción, subtraducción).	Delisle (1993).	Porque pueden llegar a alterar totalmente la comprensión del texto.
Problemas de traducción (calcos, tratamiento del humor, alteraciones del texto origen).	Hurtado Albir (2016).	Porque pueden cambiar en cierta medida nuestra percepción de un texto.
Censura.	Mangiron (2012).	Porque es un tema que puede afectar al resultado final del videojuego, censurando lo que se considera indebido en otras culturas, suscitando polémica a veces.
Presuposiciones culturales.	Loureiro Pernas (2007); Chandler y Deming (2011).	Porque afectan a las estrategias de traducción, por ejemplo, haciendo que parte de la cultura original quede oculta.
Universales de traducción (equivalencias, etc.).	Baker (1992, 1993, 2009); Chesterman (2004); Mauranen (2004).	Porque hace falta su estudio en la combinación japonés-español y en el campo de los

		videojuegos ya que no se ha realizado anteriormente.
Universales de localización (explicitación, implicación, normalización, etc.).	Baker (1992, 1993, 2009); Chesterman (2004); Mauranen (2004).	Por tratarse de un campo novedoso e inexplorado en el ámbito de la localización de videojuegos.
<u>Perspectiva lingüística</u>		
Elemento de análisis	Basado en	Justificación de su elección
Cuestiones de género.	Montaner Montava (2012a); Inoue (2003); Yamada (2006); Kita (2007); Holmes (1997); Blas Arroyo (2005); García Mouton (2000).	Por su importancia dentro de la lengua japonesa (Montaner Montava, 2012a).
Tiempos verbales.	Calvo Pérez (1994); Montaner Montava (2012a).	Porque pueden afectar a la traducción a lenguas europeas (por ejemplo, por el hecho de que en japonés no exista el tiempo verbal futuro en sí mismo).
Préstamos.	Castillo Fadic (2002); Montaner Montava (2012a).	Por el gran número de préstamos que existe en la lengua japonesa provenientes de la lengua inglesa.
Sintaxis (y calcos sintácticos).	Montaner Montava (2012a); Jiménez Juliá (2000); Chaume Varela y García de Toro (2001).	Porque en la localización de videojuegos puede afectar mucho al resultado final, especialmente en relación con las variables, ya que las variables pueden forzar al traductor a realizar calcos

		sintácticos o usar estructuras poco adecuadas.
Juegos de palabras.	O'Hagan (2007); Loureiro Pernas (2007).	Por su relevancia en las estrategias de transcreación, por ejemplo a la hora de dotar de humor a un personaje.
Onomatopeyas.	Inose (2009); Rydblom (2010).	Por su abundancia en los videojuegos, ya que, al ser la mayoría de videojuegos de origen japonés, estos suelen reflejar la gran cantidad de onomatopeyas que se usan en la lengua japonesa.
Dobles sentidos.	Ojeda Álvarez y Cruz Moya (2005).	Por el efecto que tienen a la hora de aplicar estrategias de transcreación, ya que se pueden usar para alterar el discurso.
Modismos y refranes.	Jaen (2001).	Por su importancia en relación con la estrategia de transcreación, ya que se pueden usar para transcribir el discurso o dotarlo de humor.
Problemas de pragmática (actos de habla, máximas conversacionales de Grice).	Montaner Montava (2012a); Austin (1975); Searle (1969); Grice (1991).	Porque pueden afectar tanto a las funciones lingüísticas como a las textuales de los videojuegos, ya que no todas las culturas tratan los actos de habla de la misma manera, por ejemplo, las

		peticiones en japonés y en español difieren bastante.
Cortesía.	Okamoto (1999); Montaner Montava (2012a); Brown y Levinson (1987); Bravo (2005).	Por su importancia dentro de la pragmática y especial complejidad a la hora de trasladarla de la lengua japonesa a otras culturas, ya que por ejemplo lo que se considera cortés en un país puede no serlo en otro.
<u>Perspectiva técnica</u>		
Elementos de análisis	Basado en	Justificación de su elección
Problemas de espacio.	Bernal Merino (2007).	Por su abundancia a la hora de localizar un videojuego y la dificultad que pueden llegar a suponer para comprender un texto correctamente.
Caracteres.	Sajna (2013); Scholand (2002).	Por su relevancia a la hora de localizar un videojuego desde el japonés, idioma que al contar con diversos silabarios añadidos a los sinogramas hace que tengan que rehacerse los caracteres desde cero para poder adaptar el videojuego a otros mercados.
Variables.	Chandler y Deming (2011).	Por la amplia frecuencia de aparición que tienen dentro de un videojuego y porque pueden afectar al resultado final de diversas maneras,

		provocando por ejemplo traducciones poco naturales o con código entre el texto.
Uso de nombres de personajes.	Hatim y Mason (1990).	Para observar tanto cuestiones de tipo técnico como de la dimensión semiótica de Hatim y Mason (1990).
Mayúsculas.	Jiménez Crespo (2008).	Por su importancia dentro de un correcto proceso de internacionalización.

5.7. Modelo de evaluación de calidad

A continuación se ofrece un modelo holístico de evaluación de calidad aplicable a videojuegos que hayan sido localizados desde el japonés a otros idiomas que surge a raíz del modelo de análisis general de videojuegos propuesto anteriormente. Este modelo de evaluación de calidad es un baremo descriptivo que consiste en sumar uno o más puntos por cada uno de los aspectos positivos que se relacionan a continuación que haya cumplido la localización (dependiendo de si se trata de un aspecto importante o de poca importancia se le asignan un total de más o menos puntos y de si se trata de cuestiones en las que solo pueda haber dos opciones o cuestiones que tengan más matices intermedios posibles) y a este total de puntos restarle un punto o más por cada aspecto negativo de los que también se relacionan a continuación (igualmente, a mayor grave el error, más puntos resta). El máximo de puntos posible es 33 puntos, si al final se obtiene un total de 16 o más puntos se considera que la localización ha sido de buena calidad. Esto se ha ideado de esta manera para poder medir de una manera objetiva los asuntos pragmáticos, lo cual es muy importante, como afirma Jiménez-Crespo (2009) y es algo muy necesario, dado que existe la necesidad de poder evaluar la calidad de los videojuegos correctamente antes de su salida al mercado, no solo para que no haya fallos en el videojuego como ya se hace actualmente mediante el *beta testing*, sino para que también la calidad del texto traducido sea óptima, algo que cada vez más empresas de videojuegos están teniendo en cuenta y a lo que cada vez le están prestando más atención e intentando incluir dentro de la fase de *beta testing*. Además, académicamente esto también es necesario para poder ir avanzando

las investigaciones en el campo de la evaluación de la calidad de las traducciones, actualizándolo a los nuevos tiempos, formatos y medios audiovisuales que no se limitan solo a textos sino que también incluyen imágenes, sonidos o vídeo, y para ello el modelo propuesto en esta tesis puede ayudarnos en nuestro objetivo de considerar la multimodalidad, tal y como podemos ver en Williams (2001: 343):

a multicriteria TQA grid [...] may prove its worth. Depending on the level of assessment detail required, the purpose and end-use of the translation and other variables, [...] analysis may be extended to other factors of translation quality, with each factor being weighted according to end use or purpose of translation and/or assessment.

Veamos pues a continuación los elementos (tanto positivos como negativos) que conforman el modelo de análisis de calidad, otra de las principales aportaciones de la tesis.

Tabla 6. Elementos positivos.

Elemento positivo	Máximo de puntos que se pueden sumar por este elemento	Explicación de los puntos
Localiza de una manera funcionalmente adecuada la cultura japonesa.	Al ser un tema importante porque si no se transmite la cultura adecuadamente puede quedar un juego que no logre transmitir sino una sensación de extrañeza a sus usuarios, se asignan un máximo tres puntos.	Se obtienen cero puntos si no se ha localizado de manera funcionalmente adecuada la cultura japonesa, un punto si se han adaptado correctamente algunos puntos, dos puntos si se ha adaptado casi todo de manera correcta, tres puntos si se ha transmitido todo correctamente.
Transmite correctamente el <i>yakuwarigo</i> .	Máximo de dos puntos porque su uso correcto puede ayudar a enriquecer mucho el lenguaje, pero su uso tampoco es obligatorio.	Cero puntos si no se ha transmitido correctamente en absoluto, un punto si se ha transmitido parcialmente, dos puntos si se ha transmitido correctamente por completo.

Paratraducción adecuada.	Máximo de un punto porque aunque la correcta traducción de los epitextos y de los peritextos es importante, la traducción del texto en sí mismo lo es más.	Cero puntos si la paratraducción es inadecuada, un punto si la paratraducción es adecuada.
--------------------------	--	--

Concordancia entre el texto y lo que se muestra en pantalla.	Un punto, puesto que es importante que exista concordancia pero no es fundamental, ya que el texto por sí solo se puede entender la mayoría de las veces.	Cero puntos si no hay concordancia, un punto si hay concordancia.
--	---	---

El lenguaje corporal mostrado por los personajes no se contradice con la traducción del texto <i>in-game</i> del videojuego.	Un punto, dado que el lenguaje corporal sirve de apoyo para la transmisión del mensaje, pero en los videojuegos no es fundamental.	Cero puntos si hay contradicción, un punto si no hay contradicción.
--	--	---

Los distintos registros de la lengua japonesa se han transmitido correctamente.	Un punto dado que aunque un registro no se haya transmitido exactamente de la misma manera que el original el usuario del videojuego podría no notarlo y poder jugar al videojuego perfectamente.	Cero puntos si no se han transmitido correctamente, un punto si se han transmitido correctamente.
---	---	---

El lenguaje femenino se ha transmitido correctamente.	Un punto, por la misma razón que el anterior.	Cero puntos si no se ha transmitido correctamente, un punto si se ha transmitido correctamente.
Las onomatopeyas se han transmitido correctamente.	Un punto, puesto que se trata de una cuestión que no es de vital importancia.	Cero puntos si no se han transmitido correctamente, un punto si se han transmitido correctamente.
El videojuego se adapta a las tipologías textuales que le corresponden.	Dos puntos, porque que el videojuego se adapte a la tipología textual que le corresponda puede influir en otros aspectos a la hora de traducirlo, por ejemplo la elección del léxico a utilizar.	Cero puntos si el videojuego no se adapta para nada a las tipologías textuales que le correspondan, un punto si lo hace en parte, dos puntos si lo hace por completo.
El videojuego no presenta problemas añadidos por el hecho de ser una traducción indirecta (en su caso).	Un punto, porque no se trata de una cuestión fundamental.	Cero puntos si el videojuego presenta problemas extra por ser una traducción indirecta, un punto si es una traducción indirecta y no presenta problemas adicionales.
El videojuego no presenta problemas de traducción tales como falsos sentidos, contrasentidos, sinsentidos, adiciones, omisiones, hipertraducción, sobretraducción o subtraducción.	Tres puntos, porque un videojuego plagado de problemas de traducción puede empeorar significativamente la experiencia de juego del usuario.	Cero puntos si el videojuego está plagado de problemas de traducción, un punto si hay bastantes problemas de traducción pero son poco graves, dos puntos si los problemas son poco numerosos y poco importantes, tres puntos si no hay problemas de traducción.

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo V. Metodología.

El videojuego es adecuado pragmáticamente en la cultura meta. Tres puntos, ya que si pragmáticamente no cumple su objetivo, por ejemplo la de entretener, puede ser una mala traducción, especialmente en el campo de los videojuegos donde si un videojuego no entretiene muchos usuarios no lo comprarían. Cero puntos si el videojuego no es adecuado pragmáticamente en absoluto, un punto si logra serlo en algunas ocasiones, dos puntos si lo logra casi siempre, tres puntos si lo logra siempre.

El videojuego es correcto lingüísticamente en el idioma receptor. Tres puntos, dado que es fundamental que el videojuego llegue de manera correcta y sin faltas de ortografía para que cumpla con los estándares de la industria. Cero puntos si el videojuego no es correcto lingüísticamente en absoluto, un punto si logra serlo en algunas ocasiones, dos puntos si lo logra casi siempre, tres puntos si lo logra siempre.

Las estrategias de traducción adoptadas a lo largo del videojuego son acertadas. Tres puntos, dado que unas buenas estrategias de traducción mantenidas a lo largo del videojuego mejoran significativamente la calidad del producto final. Cero puntos si las estrategias de traducción no son acertadas en absoluto, un punto si lo logran en algunas ocasiones, dos puntos si lo logran casi siempre, tres puntos si lo logran siempre.

No existe censura o si existe es realmente necesaria. Un punto, porque es una cuestión que debemos tener en cuenta. Cero puntos si existe censura sin estar totalmente justificada, un punto si no hay censura.

	cuenta pero no es fundamental.	
El videojuego es un buen equivalente del videojuego original.	Tres puntos, dado que los usuarios valoran que les llegue un buen equivalente del original en todos los sentidos posibles.	Cero puntos si el videojuego transmite totalmente lo contrario del original o algo absolutamente distinto, un punto si ha retenido mínimamente algo del original, dos puntos si por lo general transmite el espíritu del original en su conjunto (teniendo en cuenta la función del videojuego en la cultura meta, las estrategias de traducción utilizadas, si ha habido problemas de traducción que hayan cambiado significativamente el significado del original, etc.), tres puntos si se considera un buen equivalente en todos los aspectos.
Los aspectos técnicos se han resuelto correctamente (en cuanto a variables, limitaciones de espacio, etc.).	Tres puntos, dado que un texto plagado de problemas técnicos puede llegar incluso hasta el punto de ser totalmente ilegible.	Cero puntos si el videojuego está plagado de errores, un punto si hay bastantes errores pero no demasiado graves, dos puntos si hay pocos errores, tres puntos si no hay ningún error (el texto cabe entero en la pantalla, no está abreviado, no aparece código en el texto final, etc.).

Tabla 7. Elementos negativos.

Elemento negativo	Máximo de puntos que se pueden restar por este elemento	Explicación de los puntos
--------------------------	--	----------------------------------

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo V. Metodología.

El texto no se entiende (como unidad lingüística o textual, por ejemplo, problemas de coherencia).	Tres puntos, dado que la inteligibilidad del texto es una cuestión fundamental.	Se restan tres puntos si el texto no se entiende para nada, dos puntos si no se entiende a veces, un punto si solo sucede muy puntualmente, cero puntos si se entiende todo.
La traducción difiere del texto original.	Tres puntos, dado que la traducción tiene que intentar transmitir el texto original de alguna manera, ya sea en forma o función o incluso mediante transcreación.	Se restan tres puntos si la traducción difiere completamente del original, dos puntos si la traducción difiere en bastantes aspectos, un punto si solo difiera en aspectos leves, cero puntos si no difiere.
Traducción difícil de entender (por ejemplo, problemas con la terminología).	Tres puntos porque si la traducción no se entiende el usuario final no podrá disfrutarla.	Se restan tres puntos si la traducción es muy difícil de entender, dos puntos si es bastante difícil de entender, un punto si es algo difícil de entender, cero puntos si se entiende sin problema.
Traducción no adecuada al contenido.	Tres puntos porque la traducción debe adecuarse al contenido.	Se restan tres puntos si la traducción no es adecuada al contenido, dos puntos si la traducción presenta una adecuación muy limitada, un punto si solo hay problemas puntuales, cero puntos si la traducción es adecuada en cuanto al contenido.
Error gramatical.	Dos puntos porque dependiendo de la gravedad del error	Se restan dos puntos si hay muchos errores gramaticales,

	gramatical puede tratarse de algo leve o que entorpezca bastante al texto.	un punto si hay pocos, cero puntos si no hay.
Falta de concordancia de género.	Dos puntos porque aunque se trate de un error relativamente grave, no imposibilita entender el texto.	Se restan dos puntos si hay falta de concordancia de género a lo largo de todo el videojuego, un punto si se da en alguna ocasión puntual, cero puntos si no hay falta de concordancia.
Error ortográfico.	Dos puntos, mismo motivo que el anterior.	Se restan dos puntos si hay varios errores ortográficos, un punto si solo hay algún error puntual, cero puntos si no hay errores.
Salto de línea inadecuado.	Un punto dado que afea el texto pero no imposibilita su comprensión.	Se resta un punto si hay algún salto de línea inadecuado, cero puntos si no hay saltos de línea inadecuados.
Incoherencia con la terminología propia de la saga de la que forma parte el videojuego a localizar.	Dos puntos dado que puede ser algo leve o algo que entorpezca la comprensión del videojuego.	Se restan dos puntos si el uso de la terminología es incoherente a lo largo de todo el videojuego, un punto si este uso solo se ha dado de manera puntual, cero puntos si la terminología es consistente.
El texto se sale de la pantalla.	Un punto porque es una cuestión estética que afea pero no	Se resta un punto si hay texto que se salga de la pantalla, cero puntos si todo el texto está en su sitio.

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo V. Metodología.

	imposibilita la comprensión.	
El texto se solapa.	Un punto porque se suele tratar de una cuestión estética.	Se resta un punto si el texto se solapa, si no cero puntos.
Fuente difícil de leer.	Un punto porque aunque estéticamente la fuente sea difícil de leer, si no imposibilita la lectura del texto no es un aspecto de absoluta gravedad.	Se resta un punto si hay fuentes difíciles de leer, si no cero puntos.
Problemas de espacio.	Un punto porque aunque sea peor tener que usar acrónimos u otras soluciones ante la presencia de problemas de espacio, si están bien usados, no deberían alterar la comprensión del texto.	Se resta un punto si hay problemas de espacio, si no cero puntos.
Velocidad del texto.	Un punto porque aunque pueda hacer más desagradable la experiencia del juego para algunos jugadores, otros que estén acostumbrados a leer a una velocidad distinta podrían agradecerlo.	Se resta un punto si la velocidad del texto no es adecuada, si es adecuada no se resta ningún punto.
Aparece el código entre el texto en la versión final.	Dos puntos porque se trata de algo que nunca	Se restan dos puntos si aparece código más de una vez en la

	se debe hacer a la hora de localizar un videojuego.	versión final, un punto si aparece solamente en una ocasión puntual, si no aparece código entre el texto en la versión final no se resta nada.
Algo se quedó sin traducir.	Tres puntos porque es de extrema gravedad dejar partes del videojuego sin traducir por descuido u olvido del traductor.	Se restan tres puntos si hay elementos sin traducir a lo largo de todo el videojuego, dos puntos si hay partes pequeñas puntuales sin traducir, un punto si solo se ha escapado una cadena de texto sin traducir, cero puntos si todo está traducido.
El texto suena poco natural.	Dos puntos porque aunque el texto suene peor, si logra transmitir la idea del original, no es tan grave como si no lograra transmitir la idea del original y encima sonara poco natural.	Se restan dos puntos si el texto suena muy poco natural en conjunto, un punto si solo suena poco natural a veces, cero puntos si siempre suena natural.

En este capítulo hemos observado los materiales, métodos y herramientas utilizados para el diseño de nuestro estudio, así como un modelo de evaluación de calidad para videojuegos. Pasemos ahora a los resultados obtenidos tras la aplicación de dichas cuestiones.

CAPÍTULO VI. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

6. Resultados y discusión

En este capítulo procedemos a ver el análisis realizado y sus resultados. Nótese que en los textos extraídos para su análisis en cada tabla de las que aparecen a continuación en esta sección de resultados y discusión se procede a la citación de la procedencia de dichos textos de la siguiente manera por cuestiones de espacio:

Tabla 8. Referencias abreviadas.

Nomenclatura resumida para citar el videojuego en la tabla	Referencia del videojuego completa a la que la nomenclatura resumida hace referencia
Pokémon Zafiro en japonés.	Pokémon Zafiro [Software]. (2002). Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo. (Versión original en idioma japonés).
Pokémon Zafiro Alfa en japonés.	Pokémon Zafiro Alfa [Software]. (2014). Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo. (Versión original en idioma japonés).
Pokémon Zafiro en inglés.	Pokémon Zafiro [Software]. (2002). Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo. (Versión en inglés).
Pokémon Zafiro Alfa en inglés.	Pokémon Zafiro Alfa [Software]. (2014). Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo. (Versión en inglés).
Pokémon Zafiro en español.	Pokémon Zafiro [Software]. (2002). Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo. (Versión en español).
Pokémon Zafiro Alfa en español.	Pokémon Zafiro Alfa [Software]. (2014). Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo. (Versión en español).

6.1. Aplicación del modelo de análisis de videojuegos

6.1.1. Perspectiva traductológica

Aquí veremos las cuestiones relacionadas con la traducción o que dificulten la producción del texto meta. En concreto se analizarán las estrategias de traducción, la paratraducción y los problemas de traducción entre otros aspectos relevantes.

6.1.1.1. Estrategias de traducción

Aquí encontramos las diferentes estrategias de traducción utilizadas a lo largo de los videojuegos que se han analizado: domesticación, extranjerización y transcreación.

Domesticación

1.

Tabla 9. Ejemplo de domesticación I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「おやそうかいニックネムは つけないんだね」 ¹	Pokémon Zafiro en inglés: “Oh, so that's how you like to do things? Not even going to give it a nickname, are you?”	Pokémon Zafiro en español: «Al pan, pan y al vino, vino, ¿eh?»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「おやそうかいニックネムは つけないんだね」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Oh, so that's how you like to do things? Not even going to give it a nickname, are you?”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Al pan, pan y al vino, vino, ¿eh?»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: <i>"Oya sō kai nikku nemu wa tsuke nai n da ne"</i> Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Oya sō kai nikku nemu wa tsuke nai n da ne"</i>	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 105-6 105]	

¹ En las tablas se ha utilizado el sistema de comillas correspondiente a cada idioma utilizado.

En la versión española de este ejemplo nos encontramos ante un caso de domesticación que se basa en el refranero español para acercar el texto al público español, lo cual me parece adecuado porque dota de mayor frescura al texto. Esto se ha usado en lugar de expresar la idea original del texto en japonés, que se podría traducir como un mero «¿No vas a darle un nombre?». Por otra parte, la versión inglesa se pega más al original y nos ofrece una traducción bastante correcta.

2.

Tabla 10. Ejemplo de domesticación II.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「もういっかいしょうぶしろ！」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “Come on and battle me!”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «¡Ven a que te dé jarabe de palo!»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「もういっかいしょうぶしろ！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Come on and battle me!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Ven, que te voy a dar una lección! »</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mō ikkai shōbu shiro!"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mō ikkai shōbu shiro!"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 261-5 261]</p>	

En este ejemplo encontramos que la oración original en japonés quería decir simplemente «combatamos una vez más». Todas las versiones de esta traducción son muy neutrales salvo en *Pokémon Zafiro* en español con la expresión domesticante «jarabe de palo», que es más castiza por así decirlo, y que después se ha cambiado en *Pokémon Zafiro Alfa* por una expresión más neutral. La versión domesticada me parece interesante para la época y el lugar en el que se dio, cuando existía un grupo de rock con el mismo nombre y era una expresión muy usada en España, sin embargo ésta no es una expresión muy conocida en otros países de habla hispana fuera de España, por lo que la solución adoptada en la nueva versión parece ser mejor en aras de la internacionalización del producto. Por otra parte, la versión inglesa también parece adecuada.

3.

Tabla 11. Ejemplo de domesticación III.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「むぐぐー！おれのあくじも いきどまりっか！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “And you! Now you’re here to battle me. Really?”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Y encima vienes tú a tocar las narices y retarme a un combate?! ¡Manda Poké Balls! »
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mugugu?! ore no akuji mo iki domari kka! "	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 342-6 342]	

La idea original en la traducción española que era algo así como «no podrás detener mi maldad» queda bastante trastocada y se añade una frase que no aparecía en la versión original y que es de carácter claramente domesticante. Aunque estemos también ante algo de sobretraducción, en este caso no parece quedar mal ya que le añade mayor fuerza a lo que se está expresando. Por otra parte, la versión inglesa transmite en cierta manera la idea sin pegarse demasiado al significado original japonés.

4.

Tabla 12. Ejemplo de domesticación IV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「サイクルショップカゼノ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Rydel’s Cycles”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Tienda de Bicis de Anacleto»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Saikuru shoppu kazeno"</i>	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 667-6 667]	

En este ejemplo encontramos que en japonés pone «Tienda de bicicletas Kazeno». El nombre de Anacleto que han puesto en vez de «Kazeno» en la traducción española nada tiene que ver con el de «Kazeno» de la versión original y se trata de una estregia claramente domesticante, dado que se basa en el nombre del protagonista del cómic español de humor Anacleto, agente secreto (Vázquez Gallego, 1964). Personalmente opino que no existe ninguna relación aparente entre este personaje y una tienda de bicicletas, por lo que en la versión española tal vez se hubiera podido optar por un nombre más adecuado, al estilo de la versión inglesa que sí parece guardar más relación.

5.

Tabla 13. Ejemplo de domesticación V.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「おなかすきそうだからおべんとうかっていこうかなあ. . .」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I wonder if I should buy lunch first...”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Antes de ir, voy a aprovisionarme de algo para el camino, que me rugen las tripas.»

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>
-		<i>Posición: 4 776-4 776]</i>
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
"Onaka suki sō da kara o be n to ukatte ikō ka nā... "		

Aquí encontramos que mientras que en japonés usan la palabra japonesa *obentou* para designar a una caja o bandeja con comida tal como arroz o *sushi* entre otras cosas, usada en una frase que se podría traducir como «tengo hambre, debería ir a comprarme un *obentou*», en inglés encontramos que usan *buy lunch*, que es mucho más genérico (a modo de hiperónimo, guardando el sema de /comida/, pero perdiendo el sema /servido en bandeja/) y que cambia el foco del objeto a la acción. Como podemos ver, nos encontramos ante un concepto que designa a una realidad propia de la sociedad japonesa difícil de traducir. Contrasta mucho que ésta sea de las pocas domesticaciones que se han encontrado hacia la lengua inglesa (aunque también puede que se trate de lo más equivalente que se haya podido encontrar) en contraste con todas las encontradas en la versión española, que como decimos ha sido mucho más domesticada (y en la que se ha usado una técnica que Hurtado Albir (2016) clasificaría como de generalización) mientras que en la versión inglesa sí que se mantiene un poco más la impresión que da el juego original, por lo que parece algo mejor.

6.

Tabla 14. Ejemplo de domesticación VI.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
-	-	-
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
「ひとまずはここでおわかれだな！またあおう！」	“Looks like it’s about time for me to hit the road in search of my perfect base!”	«Bueno, que veo que me van a dar las uvas y aún tengo que pelarlas.»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: -	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 857-6 857]
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Hitomazu ha koko de owakaredana! Mata aou!"	

Aquí vemos que una frase de despedida normal en japonés que podría ser traducida como «aquí nos separamos, hasta luego» se domestica mediante la expresión «dar las uvas» en español, lo cual se podría ver también en cierta medida como una estrategia de compensación para compensar la pérdida de humor que se pudiera dar en otras partes del videojuego tal y como podemos observar que sucede a veces en la traducción audiovisual como podemos ver en el artículo de Baños Piñero (2017), lo cual sería por lo tanto algo acertado en aras de conseguir una experiencia de juego más lúdica. Por otra parte, la versión inglesa presenta algo de sobretraducción.

7.

Tabla 15. Ejemplo de domesticación siete.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ゴーゴーゴゴル」	Pokémon Zafiro en inglés: “GO-GOGGLES!”	Pokémon Zafiro en español: «GAF. AISLAN.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ゴーゴーゴゴル」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “The Go-Goggles!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Gafas Aislantes»
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés: "Gō gō gogoru"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 961-6 961]	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés: "Gō gō gogoru"		

Éste es un caso de domesticación forzada porque las *go-go-googuru* sí que se podían traducir de la manera realizada al inglés, siendo imposible mantener el juego de palabras entre el verbo *go* y la palabra *googles* en español, lo cual obliga a usar hiperónimos como la palabra aislante en este caso.

Extranjerización

1.

Tabla 16. Ejemplo de extranjerización I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモンずかん」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKéDEX”	Pokémon Zafiro en español: «POKéDEX»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンずかん」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokédex”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Pokédex»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon zukan" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon zukan"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/165-6/165]</i>	

En la palabra «Pokédex» podemos encontrar un caso de extranjerización, ya que se ha mantenido la traducción inglesa en vez de adoptar una opción más española como podría ser usar la palabra «enciclopedia». Esto parece adecuado de cara a fomentar la existencia de una comunidad global de usuarios del videojuego que se puedan comunicar entre ellos usando un vocabulario básico del videojuego parecido o igual, lo cual puede ayudar al intercambio de ideas y de Pokémon, uno de los pilares básicos de los videojuegos que estamos analizando.

Transcreación

1.

Tabla 17. Ejemplo de transcreación I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ミシロタウン」	Pokémon Zafiro en inglés: “LITTLEROOT TOWN”	Pokémon Zafiro en español: «VILLA RAÍZ»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ミシロタウン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Littleroot Town”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Villa Raíz»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mishiro taun" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mishiro taun"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 23-1 23]	

Encontramos *Mishiro taun* como ciudad inicial en *Pokémon Zafiro*, que ha sido localizado como *Littleroot Town* y «Villa Raíz» al inglés y al español respectivamente. Lo que, hasta donde mi conocimiento alcanza, es en Japón solo un nombre de persona sin mayor significado, se transcrea en las versiones europeas haciendo hincapié en el carácter inicial de la ciudad usando la palabra raíz, lo que parece una solución acertada y facilita recordar la relación existente entre el significante y el significado tanto en inglés como en español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos uno, dos y 75 del anexo en su sección correspondiente.

2.

Tabla 18. Ejemplo de transcreación II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トウカ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PETALBURG”	Pokémon Zafiro en español: «PETALIA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トウカ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Petalburg”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Petalia»

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tōka"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 51-1 51]
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tōka"	

En este caso encontramos el nombre de ciudad *Tōka* en *Pokémon Zafiro* en japonés. Con este nombre se incide en japonés en el concepto del pétalo de una flor (*ha*) por lo que en español se ha transcreado esto acertadamente (ya que mantiene el sema /pétalo/) como «Petalia» y en inglés como *Petalburg*.

3.

Tabla 19. Ejemplo de transcreación III.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ユウキ」	Pokémon Zafiro en inglés: "BRENDAN"	Pokémon Zafiro en español: «BRUNO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ユウキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Brendan"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bruno»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Yūki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 73-1 73]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Yūki"		

Aquí encontramos que el nombre del rival del protagonista en *Pokémon Zafiro* en japonés, *Yūki*, que podría estar relacionado con los *kanji* de valentía en japonés, se ha transcreado como *Brendan* en las versiones inglesas y como «Bruno» en las versiones españolas, lo que no tiene nada que ver con el nombre original ya que no mantiene ninguno de sus semas, por lo que se le podría haber buscado un nombre que le caracterizara mejor tal y cómo sí se hace con los nombres de los Pokémon o de las

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

ciudades que aparecen en los videojuegos. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos cuatro y 93 del anexo en su sección correspondiente.

4.

Tabla 20. Ejemplo de transcreación IV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「アチャモ」	Pokémon Zafiro en inglés: “TORCHIC”	Pokémon Zafiro en español: «TORCHIC»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「アチャモ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Torchic”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Torchic»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Achamo" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Achamo"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 84-1 84]	

Se puede ver el nombre del Pokémon *Achamo* en *Pokémon Zafiro* en japonés, que se ha transcreado correctamente como *Torchic*, dado que en ambas palabras se hace incidencia en las características del Pokémon de que es rojo como el fuego en la primera parte y en que parece una gallina en la segunda parte de la palabra (dado que por ejemplo, *chick* significa «polluelo» en inglés), por lo cual estaríamos ante una transcreación bastante acertada.

5.

Tabla 21. Ejemplo de transcreación V.

Pokémon Zafiro en japonés: 「キモリ」	Pokémon Zafiro en inglés: “TREECKO”	Pokémon Zafiro en español: «TREECKO»
--	---	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キモリ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Treecko”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Treecko»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kimori" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kimori"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 85-1 85]	

La primera parte del nombre de este Pokémon en japonés significa «árbol» y la segunda parte «bosque», y se ha transcreado para Europa usando la palabra *tree* combinándola con «geco», lo cual parece acertado al tratarse de una especie de salamanesca o lagarto de tipo planta y además mantener el sema /árbol/ que compone el nombre de este Pokémon en el original japonés.

6.

Tabla 22. Ejemplo de transcreación VI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ミズゴロウ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MUDKIP”	Pokémon Zafiro en español: «MUDKIP»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ミズゴロウ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mudkip”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Mudkip»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mizugorō" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mizugorō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 86-1 86]	

Aquí encontramos *Mizugorō* que hace relación a un tipo de pez muy extraño de Japón y a la palabra agua, lo han transcreado al inglés correctamente como *Mudkip*

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

aunque éste haga más referencia al fango que al agua, mientras que en español se pierde la referencia para el público que no sepa inglés.

7.

Tabla 23. Ejemplo de transcreación VII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「シダケ」	Pokémon Zafiro en inglés: “VERDANTURF”	Pokémon Zafiro en español: «VERDEGAL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「シダケ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Verdanturf”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Verdegál»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Shidake" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Shidake"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 211-1 211]	

Nos encontramos ante el nombre del pueblo *Shidake taun*, que se podría traducir como la colina de la hierba o del césped. En inglés lo han transmitido correctamente, mientras que en español «Verdegál» se aleja un poco más del significado original al usar la palabra galería para formar el compuesto transcreado, una solución que parece algo forzada. Otra opción es que hayan usado la palabra «verde» más el sufijo «al» para designar lugares como podemos ver en español en palabras como «pedregal».

8.

Tabla 24. Ejemplo de transcreación VIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジグザグま」	Pokémon Zafiro en inglés: “ZIGZAGOON”	Pokémon Zafiro en español: «ZIGZAGOON»
--	---	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジグザグま」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Zigzagoon”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Zigzagoon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Ziguzaguma" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ziguzaguma"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1 220-1 220]</i>	

Aquí vemos en *Pokémon Zafiro* en japonés el nombre de un Pokémon, *Zigzaguma*, que vendría de la palabra zigzag haciendo referencia a las rayas de su espalda y a la palabra *kuma* que está relacionada con los animales en japonés. El nombre de este Pokémon es *Zigzagoon* en las versiones europeas del videojuego, también haciendo referencia a la palabra zigzag y usando la palabra *goon* que también hace referencia a los animales. Como vemos la traducción es adecuada y se ha pasado por el proceso de que la «k» se convierta en «g» al juntarse con otra palabra en el japonés y que la c se convierta en «g» en el inglés lo cual la hace sonar muy natural y respeta los procesos de formación de palabras de ambos idiomas (*kuma-guma*, *raccoon-goon*), mezclando en cierta medida transliteración con transcreación.

9.

Tabla 25. Ejemplo de transcreación IX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「カナズミシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: “RUSTBORO CITY”	Pokémon Zafiro en español: «CIUDAD FÉRRICA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「カナズミシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Rustboro City”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ciudad Férrica»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kanazumi shiti"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1 239-1 239]</i>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Kanazumi shiti"</i>	
--	--

En este caso encontramos *Kanazumi shiti*, que en España lo han transcrito como «Ciudad Férrica» por su aspecto, y que podría traducirse literalmente como «ciudad del metal y el carbón». La traducción que le han dado parece una solución acertada ya que favorece una relación de significante y significado fácil de recordar y es más corta que su traducción literal, además de respetar la brevedad del significante original, lo que también ocurre con la traducción inglesa. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos diez, 13 y 15 del anexo en su sección correspondiente.

10.

Tabla 26. Ejemplo de transcreación X.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ツツジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “ROXANNE”	Pokémon Zafiro en español: «PETRA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ツツジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Roxanne”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Petra»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: <i>"Tsutsuji"</i> Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Tsutsuji"</i>	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1 240-1 240]</i>	

Aquí encontramos que la primera Líder de Gimnasio en *Pokémon Zafiro* en japonés se llama *Tsutsuji*, que significa «rododendro» según el diccionario Jisho (2018). Tal y como veremos en esta sección, la mayoría de nombres de personajes y lugares en *Pokémon Zafiro* vienen de nombres de plantas y han sido transcritos fuertemente perdiendo en la mayoría de casos su vínculo con el reino vegetal, lo cual me parece una pérdida significativa ya que se provoca la pérdida de matices relacionados con la ecología

(un tema muy propio de la cultura japonesa, grandes amantes de la naturaleza, lo que tiene sus raíces en la religión *shinto*, en la que por ejemplo podemos encontrar una fuerte conexión entre los dioses, conocidos en Japón como *kami*, y la naturaleza según Falero Folgoso, 2015), siendo estos unos videojuegos que cuentan con un discurso bastante ecologista a lo largo de todo su recorrido que como decimos se pierden al traducirse, tal y como desarrollamos más adelante en la sección «discurso» del apartado «dimensión semiótica». Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 11, 16, 17 y 18 del anexo en su sección correspondiente.

11.

Tabla 27. Ejemplo de transcreación XI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「キノココ」	Pokémon Zafiro en inglés: “SHROOMISH”	Pokémon Zafiro en español: «SHROOMISH»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キノココ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Shroomish”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Shroomish»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kinokoko" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kinokoko"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 250-1 250]	

En este caso encontramos un Pokémon cuyo nombre en japonés significaría «seta pequeña». Se ha transcreado al inglés y español como *Shroomish*, lo cual transmite más o menos la misma idea al tener semas en común, por lo cual parece una solución acertada.

12.

Tabla 28. Ejemplo de transcreación XII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ウシオたいちょう」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mr. Matt”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Matías»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Ushio taichō" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ushio taichō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4/283-4/283]	

En este ejemplo encontramos a Mr. Matt que en japonés es *Ushio taichō*. *Ushio* significa marea según el diccionario Jisho (2018) y tenía sentido que se llamara así al ser un integrante del Equipo Aqua. En español lo han transcrito como «Matías», lo que le hace perder las referencias originales y por lo tanto no parece una solución del todo adecuada, al igual que la inglesa. Este nombre ha aparecido en otra ocasión que se puede observar en el ejemplo 44 del anexo en su sección correspondiente.

13.

Tabla 29. Ejemplo de transcreación XIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トウカのもり」	Pokémon Zafiro en inglés: “PETALBURG WOODS”	Pokémon Zafiro en español: «BOSQUE PETALIA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トウカのもり」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Petalburg Woods”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bosque Petalia»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tōka no mori" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tōka no mori"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/329-1/329]	

Aquí encontramos *Tōka no mori* en *Pokémon Zafiro* en japonés. Ya hemos visto anteriormente el significado de *Tōka*; *mori* significa «bosque» según el diccionario Jisho (2018) y ha sido traducido correctamente al inglés y al español, dando lugar al nombre de un nuevo lugar que combina traducción y transcreación. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 19, 21 y 26 del anexo en su sección correspondiente.

14.

Tabla 30. Ejemplo de transcreación XIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ハギ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MR. BRINEY”	Pokémon Zafiro en español: «SR. ARENQUE»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ハギ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mr. Briney”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Sr. Arenque»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hagi" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Hagi"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 350-1 350]	

Estamos ante un personaje de *Pokémon Zafiro* en japonés que es un marinero que se llama *Hagi*. Esto en japonés también está relacionado con el reino vegetal y significa «trébol» según el diccionario Jisho (2018), sin embargo se ha transcreado como *Mr. Briney* en inglés y como «Sr. Arenque» en español haciendo referencia a su profesión, por lo que estaríamos ante una solución que, por un lado, es acertada al transmitir la idea del personaje, pero que sin embargo también nos aleja del discurso predominante en la versión original. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 20 y 27 del anexo en su sección correspondiente.

15.

Tabla 31. Ejemplo de transcreación XV.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「デボンコーポレーションし ゃちょうのツワブキ」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “MR. STONE”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «SR. PEÑAS»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「デボンコーポレーションし ゃちょうのツワブキ」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mr. Stone”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Sr. Peñas»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Debonkōporēshon no shachō no tsuwabuki"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Debonkōporēshon no shachō no tsuwabuki"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 373-1 373]</p>	

Aquí encontramos *Debonkōporēshon no shachō no tsuwabuki*, es decir, el presidente de Devon, *Tsuwabuki* literalmente. *Tsuwabuki* es una planta japonesa (*Farfugium japonicum*) que nace en zonas rocosas según el diccionario Jisho (2018), sus *kanji* son 石落 (obsérvese cómo el primer *kanji* de la palabra significa «roca») y fijándose en este hecho lo han transcreado con el apellido *Stone*, que mantiene la referencia a las rocas, perdiendo la referencia a la planta, por lo tanto es una solución que aunque no es perfecta, no está mal del todo. Nótese también la manera en la que se ha traducido la palabra *shachō*, ya que esto es una de las dificultades que presenta la lengua japonesa, la equivalencia entre sus conceptos y los nuestros en varios campos, ya que, en este caso concreto, en el mundo de la empresa tienen varios tipos de jefes que no concuerdan exactamente con los nuestros y que por lo tanto son difíciles de traducir, algo similar a lo que pasaría en otros campos léxicos tales como el militar. Este nombre vuelve a aparecer en el ejemplo 21 del anexo.

16.

Tabla 32. Ejemplo de transcreación XVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ムロタウン」	Pokémon Zafiro en inglés: “DEWFORD TOWN”	Pokémon Zafiro en español: «PUEBLO AZULIZA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ムロタウン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Dewford Town”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Pueblo Azuliza»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Muro taun" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Muro taun"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/378-1/378]</i>	

Aquí encontramos en *Pokémon Zafiro* en japonés el pueblo *Muro taun*. Nuevamente encontramos vocabulario del reino vegetal, donde *muro* significa «enebro». Podemos encontrar su definición en el diccionario Jisho (2018):

Juniperus rigida (Temple Juniper) is a species of juniper, native to northern China, Korea, Japan, and the far southeast of Russia, occurring at altitudes of 10-2,200 m. It is closely related to *Juniperus communis* (Common Juniper) and *Juniperus conferta* (Shore Juniper), the latter sometimes treated as a variety or subspecies of *J. rigida*. It is a shrub or small tree growing to a height of 6–10 m and a trunk diameter up to 50 cm.

Nuevamente esta referencia se pierde ya que en español encontramos que se llama Pueblo Azuliza, lo que no tiene nada que ver ya que ha sido totalmente transcrito usando las palabras «azul» y «tiza» o «azul» más un sufijo que suena bien, lo cual me parece algo forzado y podemos ver que se usa también en los nombres de otras ciudades como «Verdegal», donde también combinan el nombre de un color con la palabra «galería», o bien están usando la palabra «verde» más un sufijo. Esto ha ocurrido en un total de cuatro

ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 23, 24, 77 y 79 del anexo en su sección correspondiente.

17.

Tabla 33. Ejemplo de transcreación XVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ダイゴ」	Pokémon Zafiro en inglés: “STEVEN”	Pokémon Zafiro en español: «MÁXIMO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ダイゴ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Steven”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Máximo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Daigo" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Daigo"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 379-1 379]	

El Campeón de *Pokémon Zafiro* en japonés se llama *Daigo*. Esto en japonés significa lo mejor de lo mejor, y ha sido correctamente transcreado al español como Máximo, un nombre que recoge de manera adecuada el significado original a mi parecer. Sin embargo en inglés el nombre se ha transcreado como *Steven*, perdiendo un poco el matiz original. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 25 y 30 del anexo en su sección correspondiente.

18.

Tabla 34. Ejemplo de transcreación XVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ムロポケモンジムのリーダーのトウキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “BRAWLEY”	Pokémon Zafiro en español: «MARCIAL»
--	---	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ムロポケモンジムのリーダーのトウキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Brawley”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Marcial»
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Muropokemonjimu no rīdā no tōki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Muropokemonjimu no rīdā no tōki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 408-1 408]	

En este ejemplo encontramos *Muropokemonjimu no rīdā no tōki*. *Tōki*, el nombre de este Líder de Gimnasio, podría venir del *kanji* de *tatakau* que significa «lucha» más el de *ki*, espíritu, haciendo referencia por lo tanto a las ganas que tiene este personaje de luchar. Esto lo han sabido transmitir bien al transcribirlo como *Brawley* y como «Marcial» en las versiones en inglés y español respectivamente ya que se mantiene el sema de /lucha/ característico del personaje.

19.

Tabla 35. Ejemplo de transcreación XIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジムリーダーのトウキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “LEADER BRAWLEY”	Pokémon Zafiro en español: «LÍDER MARCIAL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムリーダーのトウキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Leader Brawley”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Líder Marcial»
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu rīdā no tōki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu rīdā no tōki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 413-1 413]	

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Aquí encontramos el mismo nombre que en el ejemplo anterior pero sin especificar la ciudad de su gimnasio.

20.

Tabla 36. Ejemplo de transcreación XX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「クスノキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “CAPT. STERN”	Pokémon Zafiro en español: «CAP. BABOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「クスノキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Captain Stern”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Capitán Babor»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kusunoki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kusunoki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 467-1 467]	

En este caso vemos que el nombre de un personaje, *Kusunoki*, en *Pokémon Zafiro* en japonés se ha transcreado como «Capitán Babor» en español y como *Captain Stern* en inglés. Nuevamente se ha perdido la referencia al reino vegetal ya que esta palabra japonesa significa «alcanforero» según el diccionario Jisho (2018), y podría haber sido más acertado mantenerla en ambas versiones.

21.

Tabla 37. Ejemplo de transcreación XXI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「アオギリ」	Pokémon Zafiro en inglés: “ARCHIE”	Pokémon Zafiro en español: «AQUILES»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「アオギリ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Archie”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Aquiles»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: "Aogiri"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/481-1/481]
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Aogiri"	

Aquí vemos que el malo de *Pokémon Zafiro* se llama *Aogiri*, lo que el diccionario de japonés Jisho (2018) nos define de la siguiente manera:

Firmiana simplex, commonly known as the Chinese parasol tree or wutong is an ornamental plant or tree of the cacao, or chocolate family Sterculiaceae of the order Malvales, native to Asia. It grows to a height of 12 m (40 feet). It has alternate, deciduous leaves up to 30 cm (12 inches) across and small greenish white flowers that are borne in clusters. It is grown as an ornamental in warm regions of North America.

Como observamos, éste es el nombre del árbol «parasol chino», y nuevamente vemos que se pierde la referencia ya que lo han transcrito como *Archie* al inglés y «Aquiles» al español. Posiblemente el equipo de localización pensaría que al ser la mayoría de árboles de regiones asiáticas en Europa la mayoría de la población no los conocería y por eso los transcribió, sin embargo encontramos algunas excepciones como por ejemplo con el «Profesor Abedul», que seguramente mantendría su nombre del reino vegetal por tratarse de un árbol mucho más conocido por Europa. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 33, 62, 63 y 83 del anexo en su sección correspondiente.

22.

Tabla 38. Ejemplo de transcreación XXII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ルチア」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Lisia"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ariana»

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/520-2/520]</i>
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Ruchia"</i>	

Nos encontramos con el nombre de *Ruchia*. Esto se podría haber traducido o transliterado por el nombre de Lucía, pero lo han transcreado como «Ariana» para que haga juego con el nombre de su Pokémon, conocido como «Ariblú». La solución inglesa está totalmente transcreada.

23.

Tabla 39. Ejemplo de transcreación XXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「カイナシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: “SLATEPORT CITY”	Pokémon Zafiro en español: «CIUDAD PORTUAL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「カイナシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Slateport City”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ciudad Portual»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: <i>"Kaina shiti"</i>	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/520-2/520]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Kaina shiti"</i>		

Aquí encontramos *Kaina shiti*, que puede deber su nombre a la ciudad japonesa homónima. Esto se ha transcreado como «Ciudad Portual», lo que transmite bastante bien

la idea de cómo es la ciudad (al igual que ocurre con la versión inglesa) y nos puede recordar a la técnica de descripción de Hurtado Albir (2016).

24.

Tabla 40. Ejemplo de transcreación XXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キラキラー！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Well then, watch me as I dive right in again today!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: ¿A qué esperamos? ¡Vamos allá!
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kira kirā!" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 525-2 525]	

En este ejemplo encontramos que Ariana dice *Kira kirā* y lo han transcreado preguntando a qué esperan para pasarlo en grande. El texto japonés estaba bastante vacío de significado y en español han querido entrar en mayores detalles, ya que *kira kira* se trata simplemente de una onomatopeya para decir que algo es muy brillante, idea que en cierta manera han recogido mejor en la versión inglesa, ya que expresan la idea de que va a hacer algo energéticamente, lo que es parecido a hacer algo brillante.

25.

Tabla 41. Ejemplo de transcreación XXV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「えーっと」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Eenie...meenie...miney...”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Vamos a ver...»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: -	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 533-2 533]
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "ētto"	

En este caso, *ētto* se transcrea como «vamos a ver». Está bien hecho dado que esta expresión japonesa es de difícil traducción, ya que es como un comodín que se puede usar en muchas situaciones pero no tiene un significado muy claro establecido, mientras que en la versión inglesa encontramos una expresión que se usa cuando los niños pequeños juegan en la calle, lo cual no tiene mucho sentido en este contexto.

26.

Tabla 42. Ejemplo de transcreación XXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ダウジングマシン」	Pokémon Zafiro en inglés: “ITEM FINDER”	Pokémon Zafiro en español: «BUSCAOBJETOS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ダウジングマシン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Dousing machine”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Buscaobjetos»
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés: "Daujin mashin"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 629-1 629]	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés: "Daujin mashin"		

Aquí encontramos *daujin mashin*. Esto lo han transcreado al español como «Buscaobjetos», teniendo en cuenta para lo que sirve este objeto, lo cual no parece mala solución, mientras que en inglés encontramos una traducción bastante literal que también

está bien. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 38 y 41 del anexo en su sección correspondiente.

27.

Tabla 43. Ejemplo de transcreación XXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「えんとつやま」	Pokémon Zafiro en inglés: “MOUNT CHIMNEY”	Pokémon Zafiro en español: «MONTE CENIZO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「えんとつやま」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mount Chimney”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Monte Cenizo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Entotsu yama" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Entotsu yama"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 635-2 635]	

Encontramos *entotsu yama*. Esto lo han traducido al inglés como *Mount Chimney*, sin embargo al español lo han transcreado como «Monte Cenizo» en vez de usar la palabra «chimenea», que es lo que significa *entotsu*. Me parece una solución acertada porque usar la palabra chimenea para designar a un monte en español sería una construcción muy poco natural. Esto ha ocurrido en un total de seis ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 39, 52, 53, 59, 61 y 64 del anexo en su sección correspondiente.

28.

Tabla 44. Ejemplo de transcreación XXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「キンセツシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MAUVILLE CITY”	Pokémon Zafiro en español: «CIUDAD MALVALONA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キンセツシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mauville City”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ciudad Malvalona»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: "Kinsetsu shiti"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 637-2 637]
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Kinsetsu shiti"	

En los casos 40, 42 y 76 encontramos *Kinsetsu shiti*. Este nombre significaría «ciudad importantísima», y lo han transcrito como «Malvalona», que no parece una solución adecuada, y que vuelve a recurrir al uso de colores como vimos anteriormente. Sin embargo, el nombre en inglés mantiene la sonoridad del original.

29.

Tabla 45. Ejemplo de transcreación XXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キンセツキッチン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Malvalona Gourmet”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Malvalona Gourmet»
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés: -	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 668-2 668]	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés: "Kinsetsu kicchin"		

Aquí encontramos *Kinsetsu kicchin*. *Kicchin* significa «cocina», y la otra palabra es el nombre de la ciudad que hemos visto en el caso anterior. Lo han transcrito como «Malvalona Gourmet», que recoge bastante bien el significado que se quería transmitir.

30.

Tabla 46. Ejemplo de transcreación XXX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ミツルくん」	Pokémon Zafiro en inglés: “WALLY”	Pokémon Zafiro en español: «BLASCO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ミツルくん」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Wally”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Blasco»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mitsuru kun" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mitsuru kun"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 676-2 676]	

En *Pokémon Zafiro* en japonés existe un personaje cuyo nombre es *Mitsuru*. Éste es simplemente un nombre de persona masculino en japonés que se ha transcreado al español (al igual que al inglés) con otro nombre de persona sin mayor significado, lo cual no parece mala opción, aunque también se podría haber optado por darle un nombre que hiciera referencia a su marcada personalidad (muy tímida) o a algún rasgo de su apariencia para facilitar su identificación y dotar de mayor color al texto. Esto ha ocurrido en un total de 12 ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 44, 45, 46, 47, 48, 67, 68, 69, 70, 72, 73 y 74 del anexo en su sección correspondiente.

31.

Tabla 47. Ejemplo de transcreación XXXI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「キンセツポケモンジムのリーダーテッセン」	Pokémon Zafiro en inglés: “WATTSON”	Pokémon Zafiro en español: «ERICO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キンセツポケモンジムのリーダーテッセン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Wattson”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Erico»

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		[corpus\corpus_alineado_final;
"Kinsetsupokemonjimu no rīdā tessen"		Posición: 1 739-1 739]
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
"Kinsetsupokemonjimu no rīdā tessen"		

En este caso encontramos al Líder de Gimnasio de «Ciudad Malvalona», ciudad que vimos anteriormente. El nombre de este líder, *Tessen*, es nuevamente el nombre de otra planta cuya referencia se pierde en la versión española al haberse transcreado el nombre como «Erico», y que hubiera estado bien conservar. En el diccionario Jisho (2018) podemos ver exactamente su significado: “Chinese clematis; Clematis florida; leather flower”. Este nombre vuelve a aparecer en el ejemplo 33 del anexo en su sección correspondiente.

32.

Tabla 48. Ejemplo de transcreación XXXII.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
-	-	-
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
「ミチルさん」	“Wanda”	«Clara»
Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		[corpus\corpus_alineado_final;
-		Posición: 2 765-2 765]
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
"Michirusan"		

Aquí encontramos *Michirusan*. Éste es un nombre común de mujer que se ha transcreado como otro nombre común de mujer en español: «Clara». Se trata de una buena solución, aunque no es la única manera de la que se hubiera podido traducir, existiendo

otras opciones también válidas dependiendo del enfoque que se le quiera dar al texto final, por ejemplo haber mantenido un nombre más japonés para producir un efecto más exotizante.

33.

Tabla 49. Ejemplo de transcreación XXXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「フエンタウンジム」	Pokémon Zafiro en inglés: “LAVARIDGE TOWN GYM”	Pokémon Zafiro en español: «GIMNASIO DE CIUDAD LAVACALDA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「フエンタウンジム」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Lavaridge Town Gym”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Gimnasio de Ciudad Lavacalda»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Fuen taun jimu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Fuen taun jimu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 787-2 787]	

Nos encontramos ante *Fuen taun jimu*. El nombre de la ciudad donde se encuentra este gimnasio se ha transcreado como «Lavacalda», una decisión que puede parecer apropiada dado que el *kanji* de *en* está relacionado con la idea del fuego y las llamas, de manera que se mantiene el sema de /fuego/ del original.

34.

Tabla 50. Ejemplo de transcreación XXXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ハジツゲのソライツはかせ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PROFESSOR COZMO”	Pokémon Zafiro en español: «PROFESOR COZMO»
---	---	---

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ハジツゲのソライツはかせ」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Professor Cozmo”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Profesor Cozmo»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hajitsuge no soraishi hakase"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Hajitsuge no soraishi hakase"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 790-2 790]</p>	

En este caso encontramos *Hajitsuge no soraishi hakase*. Este nombre propio tan raro para un profesor se ha transcrito como «Cozmo» en español.

35.

Tabla 51. Ejemplo de transcripción XXXV.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: -</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「こいつはにおうぜ. . . サイコーにロマンのかおりだ. . .」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “The scent of adventure!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Sí, sí... Se nota, se siente, ¡el encanto está presente!»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Koitsu wa niou ze... Saikō ni roman no kaori da..."</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 793-2 793]</p>	

Aquí hay una frase en japonés que vendría a significar algo así como «esto se huele, el aroma de la aventura» y que se ha transcrito al español de una manera extraña haciendo uso de rimas. La traducción podría haber sido más fiel al original si se hubiera utilizado la palabra «aventura» en vez de «encanto». La versión inglesa es correcta y más parecida al original.

36.

Tabla 52. Ejemplo de transcreación XXXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ギリー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Aarune”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Perico»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/801-2/801]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Girī"		

Aquí encontramos al personaje *Girī*. Éste debe su nombre al traje de camuflaje Ghillie. Sin embargo en español lo han transcrito como «Perico» en un intento de darle un nombre cómico al igual que han intentado hacerle sonar bastante cómico a lo largo de sus diálogos.

37.

Tabla 53. Ejemplo de transcreación XXXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ヒワマキシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: “FORTREE CITY”	Pokémon Zafiro en español: «CIUDAD ARBORADA»
--	--	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ヒワマキシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Fortree City”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ciudad Arborada»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hiwamaki shiti" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Hiwamaki shiti"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 865-2 865]	

En este ejemplo se encuentra *Hiwamaki shiti*. Nuevamente encontramos referencia al reino vegetal con la palabra *maki*, que significa «pino» según el diccionario Jisho (2018). Lo han transcreado como «Ciudad Arborada» en español, lo cual es una buena opción al tratarse de una ciudad en la que la mayoría de las casas están en los árboles y parece un bosque y al tratarse de un nombre que mantiene el sema /árbol/ del original. La traducción inglesa también parece adecuada ya que mantiene este mismo sema.

38.

Tabla 54. Ejemplo de transcreación XXXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「マツブサ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MAXIE”	Pokémon Zafiro en español: «MAGNO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「マツブサ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Maxie”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Magno»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Matsubusa" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Matsubusa"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 883-1 883]	

Aquí encontramos al personaje *Matsubusa*. Con este nombre nos topamos nuevamente con el reino vegetal, en concreto con la familia de las esquisandráceas, tal y como podemos observar en el diccionario Jisho (2018):

Schisandraceae is the botanical name of a family of flowering plants. Such a family has been recognized by most taxonomists, at least for the past several decades. Before that, the plants concerned were assigned to family Magnoliaceae. The APG II system, of 2003, also recognizes such a family. It places the family in order Austrobaileyales, which in turn is accepted as being among the most basic lineages in the clade angiosperms.

Nuevamente se ha transcrito el nombre y se ha perdido la referencia, y así encontramos los nombres *Maxie* en inglés y «Magno» en español, que se podrían haber traducido mejor para no perder las referencias que sí presenta la versión japonesa.

39.

Tabla 55. Ejemplo de transcripción XXXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「アスナ」	Pokémon Zafiro en inglés: “FLANNERY”	Pokémon Zafiro en español: «CANDELA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「アスナ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Flannery”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Candela»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Asuna" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Asuna"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1 932-1 932]</i>	

En este caso tenemos a la Líder de Gimnasio *Asuna*, cuyo nombre también viene de una planta, una conífera japonesa, tal y como podemos observar en el diccionario Jisho (2018) que nos la define de la siguiente manera:

Thujopsis (pronounced "Thuyopsis") is a conifer in the cypress family, the sole member of the genus being *Thujopsis dolabrata*. It is endemic to Japan, where it is named *asunaro*

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

(あすなろ). It is similar to the closely related genus Thuja (Arborvitae), differing in the broader, thicker leaves and thick cones.

Esta referencia a la naturaleza se ha perdido al transcribir su nombre en la versión en inglés y en la versión en español, aunque al menos se ha mantenido una referencia a su relación con el elemento fuego, uno de los semas que componen su esencia como personaje, por lo cual esta solución no es del todo desacertada. Este nombre vuelve a aparecer en el ejemplo 42 del anexo en su sección correspondiente.

40.

Tabla 56. Ejemplo de transcripción XL.

Pokémon Zafiro en japonés: 「センリさん」	Pokémon Zafiro en inglés: “NORMAN”	Pokémon Zafiro en español: «NORMAN»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「センリさん」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Norman”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Norman»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Senrisan" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Senrisan"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1024-2/1024]	

En este ejemplo encontramos *Senrisan*. Según el diccionario Jisho (2018), el nombre de este Líder de Gimnasio podría estar relacionado con la familia de plantas clorantáceas ya que vendría de la palabra *senryouka*, la cual el diccionario nos define de la siguiente manera:

Chloranthaceae is the botanical name of a family of flowering plants. The family consists of four genera, totalling several dozen species, of herbaceous or woody plants occurring in Southeast Asia, the Pacific, Madagascar, Central & South America, and the West Indies. Members of this family are aromatic and have opposite, evergreen leaves with distinctive serrate margins and interpetiolar stipules (similar to the stipules found in family Rubiaceae).

Nuevamente se pierde la referencia a esto y lo transcriben como «Norman», un nombre más frecuente de escuchar en inglés que en español, haciendo referencia al hecho

de que usa Pokémon de tipo normal, por lo que sería una solución parecida a la que vimos en el ejemplo anterior.

41.

Tabla 57. Ejemplo de transcreación XLI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ナギ」	Pokémon Zafiro en inglés: “WYNONA”	Pokémon Zafiro en español: «ALANA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ナギ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Wynona”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Alana»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Nagi" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Nagi"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/1311-1/1311]</i>	

Aquí encontramos el nombre de una Líder de Gimnasio que hace alusión tanto a su calmada personalidad como a una planta, una conífera, según podemos encontrar en el diccionario Jisho (2018), sin embargo su nombre se ha transcrito como «Alana» por usar Pokémon de tipo pájaro, lo que si bien cambia el foco de la traducción y los semas de este personaje resaltados (de /planta/ a /calma/), no parece una solución desacertada de cara al jugador dado que al menos tiene cierta relación con el personaje, al igual que ocurre con la versión inglesa. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 80 y 81 del anexo en su sección correspondiente.

42.

Tabla 58. Ejemplo de transcreación XLII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジムリーダーのフウとラン」	Pokémon Zafiro en inglés: “LEADER TATE & LIZA”	Pokémon Zafiro en español: «VITO-LETI»
---	--	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムリーダーのフウとラン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Leaders Liza & Tate”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Vito y Leti»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jimu rīdā no fuu to ran"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 1376-1 1376]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu rīdā no fuu to ran"		

Encontramos el nombre de los líderes *Fuu* y *Ran*, que en verdad es el nombre de otra planta, *fuuran*, que es una orquídea japonesa según el diccionario Jisho (2018). En español se ha transcrito como «Líderes Vito y Leti», lo que hace que se pierda la referencia. Hubiera sido mejor encontrar alguna traducción que la mantuviera como por ejemplo Rosa y Jacinto. La referencia también se pierde en la traducción al inglés.

43.

Tabla 59. Ejemplo de transcripción XLIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジムリーダーのミクリ」	Pokémon Zafiro en inglés: “WALLACE”	Pokémon Zafiro en español: «PLUBIO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムリーダーのミクリ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Wallace”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Plubio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jimu rīdā no mikuri"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 1468-1 1468]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu rīdā no mikuri"		

Estamos ante *Jimu rīdā no mikuri*. *Mikuri* también se trata de una planta, una platanaria de la familia de las esparganiáceas tal y como podemos ver en el diccionario Jisho (2018) que nos la define como “sparganium erectum, the simplestem bur-reed or

branched bur-reed, is a perennial plant species in the genus Sparganium. The larvae of the moth *Plusia festucae* feed on *Sparganium erectum*”.

El nombre de este personaje se ha transcrito como «Plubio» por usar Pokémon de tipo agua. Nuevamente estamos ante una solución que es buena en parte por guardar relación con algunos semas del personaje (en concreto, el sema de /agua/), pero que pierde matices, lo que también ocurre con la traducción al inglés.

44.

Tabla 60. Ejemplo de transcripción XLIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「カゲツ」	Pokémon Zafiro en inglés: “SIDNEY”	Pokémon Zafiro en español: «SIXTO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「カゲツ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Sidney”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Sixto»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kagetsu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kagetsu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 1530-1 1530]	

En este ejemplo encontramos *Kagetsu*, que según el diccionario Jisho (2018) significa “flowers and the moon” o “refined leisure; elegant pastime”.

Como podemos ver, esto significa «elegante» y también tiene relación con la naturaleza, en concreto con las flores, y se lo han puesto de nombre a un personaje muy elegante, que sin embargo ha sido transcrito como «Sixto» por alguna razón desconocida, por lo que no parece una solución ideal ya que no transmite ninguno de los semas de plantas que caracterizan a este personaje y se pierde toda relación con el original (al igual que ocurre con la traducción al inglés). Esto ha ocurrido en un total de dos

ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 85 y 86 del anexo en su sección correspondiente.

45.

Tabla 61. Ejemplo de transcreación XLV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「フヨウ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PHOEBE”	Pokémon Zafiro en español: «FÁTIMA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「フヨウ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Phoebe”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Fátima»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Fuyō" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Fuyō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1541-1/1541]	

En este caso encontramos *Fuyō* que según el diccionario Jisho (2018) significa lo siguiente:

Hibiscus mutabilis, also known as the Confederate rose or the cotton rosemallow, is a plant noted for its flowers. Confederate roses tend to be shrubby or treelike in Zones 9 and 10, though it behaves more like a perennial further north. Flowers can be double or single and are 4 to 6 inches in diameter; they open white or pink, and change to deep red by evening. The 'Rubra' variety has red flowers. Single blooming flowers are generally cup-shaped.

Como vemos, esta palabra japonesa significa «hibisco», y lo han transcreado como «Fátima» porque el personaje que lleva su nombre es una entrenadora de Pokémon de tipo fantasma, por lo cual estaríamos de nuevo ante una traducción que cumple con su objetivo a medias, tanto en inglés como en español, más si tenemos en cuenta que a este personaje incluso le han puesto un hibisco en el pelo los diseñadores del videojuego, referencia que se pierde totalmente en español e inglés. Esto ha ocurrido en un total de

dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 87 y 88 del anexo en su sección correspondiente.

46.

Tabla 62. Ejemplo de transcreación XLVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「プリム」	Pokémon Zafiro en inglés: “GLACIA”	Pokémon Zafiro en español: «NÍVEA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「プリム」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Glacia”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Nívea»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Purimu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Purimu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1553-1/1553]	

Aquí encontramos *Purimu*, que nos lo define el diccionario Jisho (2018) de la siguiente manera: “primula (any flower of genus *Primula*, which includes primroses, cowslips and cyclamens)”.

Como vemos, este nombre vendría del género de plantas conocidas como «prímulas». Sin embargo al español lo han transcreado como «Nívea» por usar Pokémon de tipo hielo, lo que volvería a ser una traducción que cumple con su objetivo a medias hemos podido observar en el ejemplo anterior, ocurriendo lo mismo con la traducción al inglés. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 89 y 90 del anexo en su sección correspondiente.

47.

Tabla 63. Ejemplo de transcreación XLVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ゲンジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “DRAKE”	Pokémon Zafiro en español: «DRACÓN»
--	---	---

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ゲンジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Drake”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Dracón»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Genji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 1565-1 1565]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Genji"		

Nos encontramos ante *Genji*. En japonés este nombre tiene mucha fuerza ya que significa el primero, el único, el príncipe resplandeciente, y podría recordarnos a *Genji Monogatari*, una de las novelas clásicas más importantes de Japón, sin embargo en español lo han transcreado como «Dracón» porque usa Pokémon de tipo dragón, lo que no parece una mala opción y, en parte, podría recordarnos a Drácula, conservando la referencia a un personaje mítico y magnético. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 91 y 92 del anexo en su sección correspondiente.

Recopilación de las estrategias de traducción

A continuación se ofrece una gráfica de las estrategias de traducción a modo de recopilación:



Figura 28: Gráfica de estrategias de traducción seguidas en los videojuegos analizados.

Tal y como podemos observar en la gráfica, la transcreación ha sido la estrategia de traducción más usada en general, seguida de la domesticación, lo que muestra una fuerte tendencia a alterar el producto.

6.1.1.2. Paratraducción o cuestiones visuales y culturales

En esta sección podemos ver la fuerte relación entre la paratraducción y las cuestiones culturales, por ejemplo mediante la conversión de las aguas termales unisex en aguas termales separadas por sexos al pasar de *Pokémon Zafiro* a *Pokémon Zafiro Alfa*.

Estos son los casos encontrados:

1.



Figura 29: Reloj. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\45; Posición: 23/23-1341/668]

Aquí se observa el reloj de pared de la versión japonesa de *Pokémon Zafiro*. Este reloj no ha sido modernizado en *Pokémon Zafiro Alfa* a un reloj digital mientras que sin embargo la consola del cuarto del personaje sí ha sido actualizada. En el anexo en los ejemplos nueve y 19 se puede ver que este reloj aparece igual en las versiones inglesa y española.

2.



Figura 30: Símbolos parecidos a la escritura japonesa en gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\205; Posición: 579/160-802/263]



Figura 31: Puerta con escrito. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\497; Posición: 283/143-642/462]



Figura 32: Gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\599; Posición: 0/112-2490/1888]

En estas imágenes encontramos que en *Pokémon Zafiro* las paredes estaban decoradas con imágenes que recuerdan a la escritura japonesa, mientras que en *Pokémon Zafiro Alfa* esto ha sido reemplazado por una imagen más general y neutral, que recuerda un poco a la figura de una Poké Ball y no a algo escrito en algún idioma en concreto, por lo tanto sería una simplificación con la que podemos estar de acuerdo o no como investigadores y traductores si nos posicionamos en el bando de transmitir la cultura original o si preferimos centrarnos en la cultura receptora o crear un producto que trate

de pasar por acultural en cierta medida. Estamos, por lo tanto, ante la pérdida de elementos culturales por la localización directa.

3.

	
<p><i>Figura 33: Entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\618; Posición: 24\50-1200\634]</p>	<p><i>Figura 34: Apariencia externa de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\620; Posición: 219\111-1163\581]</p>
	
<p><i>Figura 35: Fogonero. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa ingl\1000; Posición: 1225\387-1968\1336]</p>	<p><i>Figura 36: Combatiendo contra entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa ingl\1001; Posición: 0\0-2545\1881]</p>

En estas imágenes se ve a un entrenador. Obsérvese cómo en estas imágenes de *Pokémon Zafiro* el mismo personaje no tiene nada que ver en apariencia física cuando se le ve por primera vez a cuando se lucha contra él. Sin embargo en *Pokémon Zafiro Alfa* vemos cómo esto ha sido corregido y su aspecto antes de luchar con él ha sido cambiado y ya sí se parece a lo que nos encontramos después.

4.

		
<p><i>Figura 37: Onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\675; Posición: 61/42-1107/648]</p>	<p><i>Figura 38: Entrada al onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\676; Posición: 523/127-1345/613]</p>	<p><i>Figura 39: Bañándose sin separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro ing\643; Posición: 48/34-1221/647]</p>
		
<p><i>Figura 40: Aguas termales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\713; Posición: 159/3-1297/632]</p>	<p><i>Figura 41: Onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa jap\1021; Posición: 0/435-2458/1942]</p>	<p><i>Figura 42: Entrada al onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa jap\1022; Posición: 126/340-1652/1818]</p>
		
<p><i>Figura 43: Entradas diferenciadas por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa ing\1151; Posición: 221/158-2410/1904]</p>		

En estas imágenes vemos cómo en *Pokémon Zafiro* las aguas termales son unisex y solo tienen una puerta que es la misma tanto para hombres como para mujeres, algo normal para la cultura japonesa, mientras que sin embargo en *Pokémon Zafiro Alfa* esto ha sido censurado y se encuentra una sección masculina y otra femenina separadas por una valla de bambú así como dos puertas de acceso distintas y ningún personaje bañándose, por lo que podemos pensar que nos encontramos ante algo de censura en cierta medida. También estamos ante la pérdida de elementos culturales por la localización directa.

5.

	
<p>Figura 44: Maniática de lo oculto con ojos resplandecientes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002). [zafiro jap\795; Posición: 53/42-1297/647]</p>	<p>Figura 45: Bruja en Pokémon Zafiro en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002). [zafiro ing\767; Posición: 742/53-1279/373]</p>
	
<p>Figura 46: Brujita Tamara. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002). [zafiro esp\847; Posición: 26/26-1250/647]</p>	<p>Figura 47: Tammy. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014). [alfa ingl\1543; Posición: 40/95-2497/1942]</p>

En estas imágenes vemos cómo los ojos de la contrincante en *Pokémon Zafiro* en japonés aparecen en blanco y resplandeciendo indicando relación con el mundo de los espíritus mientras que en el mismo juego para el mercado europeo y en *Pokémon Zafiro Alfa* los ojos cambian y parecen más normales. Esto seguramente se censurara para no

dar miedo a los niños más pequeños o por algún otro motivo, y nuevamente estamos ante la pérdida de elementos culturales por la localización directa.

6.



Figura 48: Enfermera con reverencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\132; Posición: 608/143-787/285]

En este caso se ve cómo la enfermera del Centro Pokémon realiza una reverencia muy propia del lenguaje corporal japonés aunque se trate de la versión inglesa de *Pokémon Zafiro*, lo que demuestra que el lenguaje no verbal no ha sido adaptado en el videojuego y un tenor elevado. Y como vimos anteriormente en el capítulo IV, la reverencia es de vital importancia. Recordemos su uso McDaniel (1993: 9-10):

The most common activity associated with Japanese kinesics is the bow, which is an integral part of daily life. A Japanese will bow when meeting someone, when asking for something, while apologizing, when offering congratulations, to acknowledge someone else, and upon departure, to mention but a few. Historically a sign of submission, the bow is a ritual that continues to convey respect and denote hierarchial status. The junior person bows first, lowest, and longest.

Por lo tanto, estamos ante algo típico de la cultura japonesa que es difícil de transmitir correctamente a otras culturas, especialmente en un videojuego, ya que implicaría alterar sus gráficos y esto es algo que normalmente no puede hacer el localizador libremente, aunque se pueda encontrar más en contextos de *romhacking*. Aquí, como podemos ver, se ha optado por mantener el lenguaje corporal japonés tal cual, sin pasar por ningún proceso de internacionalización en especial.

7.



Figura 49: PKMN. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\139; Posición: 85/507-196/587]

Aquí vemos cómo se ha creado una abreviatura especial para escribir la palabra Pokémon y así sufrir menos limitaciones de espacio. Esto se ha dado en otra ocasión que se puede ver en el ejemplo 17 del anexo en su sección correspondiente.

8.



Figura 50: Máquina tragaperras en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\458; Posición: 21/21-1361/648]

Aquí vemos una máquina tragaperras en *Pokémon Zafiro* que en *Pokémon Zafiro Alfa* se ha eliminado por motivos de censura y de no incitar al juego a los niños pequeños.

9.

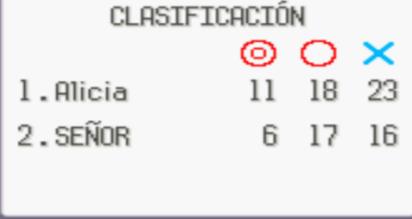


Figura 51: Pokéblocks. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\484; Posición: 978/513-1250/600]

Aquí la abreviatura que se ha creado para la palabra Pokémon se usa junto a otras palabras para conseguir una mayor abreviación.

10.

		
<p><i>Figura 52: Símbolos de perfecto, bueno y error. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i> [zafiro ing\490; Posición: 737/174-1123/270]</p>	<p><i>Figura 53: Clasificación al licuar bayas con símbolos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i> [zafiro esp\564; Posición: 206/98-1163/618]</p>	<p><i>Figura 54: Bloque azul. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i> [alfa jap\698; Posición: 237/364-2568/1770]</p>

Aquí vemos que en la máquina licuabayas aparecía una simbología típicamente japonesa tanto en formas (*maru* y *batsu*, un círculo para expresar que algo es bueno y una cruz para expresar que algo es malo) como colores en *Pokémon Zafiro* que después ya no existe en *Pokémon Zafiro Alfa*, por lo que nos encontramos ante cierta aculturación y ante la pérdida de elementos culturales por la localización directa.

11.



Figura 55: Dos Game Boy Advance conectadas por Cable Link. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\578; Posición: 621/58-1015/159]

En este ejemplo se ve que dentro del Centro Pokémon de *Pokémon Zafiro* existe una sección para el intercambio de Pokémon y allí se ven dos consolas Game Boy Advance conectadas por un cable Game Link. Esto ya no existe en la versión *Pokémon*

Zafiro Alfa porque gracias al avance de la tecnología ya se usa la conexión a internet de la consola Nintendo 3DS para intercambiar Pokémon con otros jugadores.

12.



Figura 56: Líder de gimnasio en seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\1081; Posición: 1051/688-1960/1904]

Aquí se ve a un líder de gimnasio en *Pokémon Zafiro Alfa* sentado a la japonesa en *seiza* (sobre sus rodillas). Por lo tanto, estamos ante lenguaje no verbal, y es interesante mencionar que esta característica no aparecía en el juego original. Es interesante la manera en la que este gimnasio ha sufrido dos cambios, por una parte se le ha cambiado símbolos de aspecto más japonés por símbolos más neutros, pero por otra parte se ha cambiado una postura más neutral, en la que el personaje en *Pokémon Zafiro* simplemente se encontraba de pie, a un lenguaje corporal más propio de Japón.

13.



Figura 57: Burned. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\228; Posición: 1612/166-2537/506]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro Alfa* las cajas de texto del estado de los Pokémon en el campo de batalla se han ampliado para que quepa el nombre del estado, cosa que en *Pokémon Zafiro* en inglés y en español no cabía y se abreviaba mediante tres letras. Aunque haya sido una mejoría el resultado en *Pokémon Zafiro Alfa* tampoco ha quedado perfecto porque el nombre del estado se sale bastante hacia la izquierda con

respecto al resto del texto y no queda del todo natural. Todavía se podría mejorar respecto a las limitaciones de espacio aún en los videojuegos actuales.

14.



Figura 58: Casa de Cozmo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\988; Posición: 55/324-2560/1486]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro Alfa*, en el que la mayoría de mobiliario es de estilo oriental con mesas bajas *kotatsu*, sillones *zafuton*, puertas correderas, etc. se ha incluido una casa con mobiliario occidental, que es la residencia del doctor Cozmo. Estos aspectos nos remiten a cuestiones de interculturalidad con culturas como la japonesa

15.



Figura 59: Ninja Hiromichi. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\1152; Posición: 182/79-2394/1912]

Aquí vemos que los personajes que tienen aspecto de estar fuertemente relacionados con la cultura japonesa, por ejemplo ninjas o karatekas, mantienen nombres japoneses mientras que el resto de personajes del juego tienen nombres transcreados,

siendo los ninjas y karatekas la única excepción encontrada con un enfoque más extranjerizante.

16.



Figura 60: Nadadora. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\1968; Posición: 40/112-2322/1912]

Aquí encontramos una nadadora que en japonés se llamaba *bikini no onesan*, nombre que incidía en el hecho de que la mujer llevaba bikini ya que se puede traducir literalmente como «muchacha en bikini», sin embargo esto no sonaría muy del gusto para Europa y en las versiones inglesa y española el nombre se ha cambiado, usando el nombre que se observa en la foto en la versión inglesa, que solo dice que se trata de una persona que nada y curiosamente añade su género usando un símbolo, cosa que nunca se usaba en la versión original y que tampoco se ha usado en la versión española, ya que tampoco haría falta al poder expresarse la idea de que algo o alguien es femenino mediante el género.

Caso parecido se encuentra con los personajes en minifalda, en los que en japonés se hace referencia al hecho de que lleven minifalda en el propio nombre del personaje escribiendo *minisukato no* + nombre (es decir, nombre del personaje + en minifalda, por ejemplo, Eri en minifalda) y esto se pierde totalmente en las versiones traducidas, en las que simplemente se escribe la palabra *lass* en inglés o *chica* en español. Todo esto podría

tratarse de censura para pasar el control PEGI en Europa o de una adaptación que se piense que sea más del gusto europeo.

17.

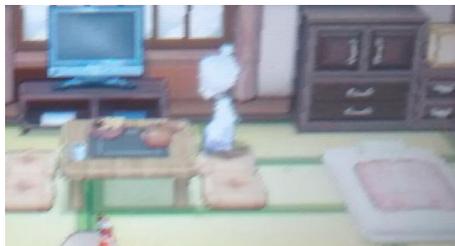


Figura 61: Mobiliario japonés y seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\873; Posición: 1109/506-2522/1269]

Aquí vemos que todo el mobiliario es de estilo japonés sin faltar detalle, desde el *futon* (una especie de cama japonesa cuya definición veremos a continuación para comprenderlo mejor) hasta la taza de té en la mesa, lo que nos remite a cuestiones de interculturalidad. Es interesante contrastar esto con el mobiliario de la casa de Cozmo visto anteriormente. Finalmente, veamos a continuación como dijimos la definición de *futon* según el diccionario Jisho (2018):

Term generally referring to the traditional style of Japanese bedding consisting of padded mattresses and quilts pliable enough to be folded and stored away during the day, allowing the room to serve for purposes other than as a bedroom. The bedding set referred to as futon in Japan fundamentally consists of a shikibuton (敷き布団 bottom mattress) and a kakebuton (掛け布団 thick quilted bedcover).

18.



Figura 62: Game Cube. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\51; Posición: 97/148-819/605]

En la imagen se observa una consola Game Cube en el juego *Pokémon Zafiro* en japonés. Ésta ha sido reemplazada en *Pokémon Zafiro Alfa* por una Wii U que moderniza el juego en cuestiones técnicas.

19.



Figura 63: Máquina tragaperras. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\557; Posición: 24/5-1364/648]

Obsérvese el esfuerzo realizado en la localización de la palabra «repite» por parte del equipo gráfico dentro de la máquina tragaperras en contraste con la palabra «inserte» que aparece a la derecha para indicar que se inserten monedas para jugar, que aparece cortada faltándole la letra «e» final, por lo que nos encontraríamos o bien con un problema de espacio (con la palabra «inserte» faltándole la «e» final) o bien con una palabra que se olvidaron de traducir y se quedó en inglés (*insert*, para decir *insert coin*).

6.1.1.3. Problemas de traducción

Aquí veremos los distintos problemas de traducción que surgieron, de acuerdo con la clasificación descrita en los capítulos de teoría.

Calcos

1.

Tabla 64. Ejemplo de calco.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「Alicia はモンスターボールを手に入れた！」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “Obtained the Poké ball.”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «¡Obtuvo POKÉ BALL!»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「Alicia はモンスターボールを手に入れた！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Alicia obtained Poké Balls!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Alicia ha obtenido unas Pokéballs»</p>

<p>Trasliteración Pokémon</p> <p>Zafiro en japonés:</p> <p>"Alicia wa monsutā bōru o te ni ire ta!"</p> <p>Trasliteración Pokémon</p> <p>Zafiro Alfa en japonés:</p> <p>"Alicia wa monsutā bōru o te ni ire ta!"</p>	<p>Posición en el corpus:</p> <p>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 177-5 177]</p>
--	---

Aquí encontramos que cuando se consigue un objeto en el juego en *Pokémon Zafiro Alfa* en japonés nos decían siempre la misma frase con el objeto que correspondiera, en este caso una Poké Ball. Al decírnosla en *Pokémon Zafiro* (2002) en español encontramos un calco, «obtuvo», de la versión inglesa, ya que este juego se tradujo indirectamente del japonés al inglés y luego al español, provocando este calco. Sin embargo en *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) en español, que es una traducción directa, podemos ver que este calco no se produce, y se usa una estructura más adecuada, el presente perfecto. Por lo tanto, el realizar una traducción directa puede ayudar a reducir problemas a la hora de traducir, por ejemplo de corte gramatical como vemos en este ejemplo.

Tratamiento del humor

1.

Tabla 65. Ejemplo de humor.

<p>Pokémon Zafiro en japonés:</p> <p>-</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés:</p> <p>-</p>	<p>Pokémon Zafiro en español:</p> <p>-</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés:</p> <p>「このおれになにかようじても？」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés:</p> <p>“What can I do you for, hmm?”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español:</p> <p>«¿Puedo bailar? Es broma, mujer.»</p>
<p>Trasliteración Pokémon</p> <p>Zafiro en japonés:</p> <p>-</p>	<p>Posición en el corpus:</p> <p>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 798-6 798]</p>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kono ore ni nani ka youji temo?"	
--	--

Aquí vemos a Perico hablando en *Pokémon Zafiro Alfa* en español diciendo algo así como «¿qué puedo hacer por ti?». A este personaje se le ha intentado transcrear y domesticar al máximo en este videojuego para que resulte cómico, especialmente en español, tal y como podemos ver en la manera en la que han traducido la frase, incluso él mismo admite que hace bromas, mientras que en inglés es un poco menos exagerado.

Alteraciones del texto origen

1.

Tabla 66. Ejemplo de alteración I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ゲームキューブ」	Pokémon Zafiro en inglés: “GameCube”	Pokémon Zafiro en español: «GameCube»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「WiiU」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Wii U”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Wii U»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Gēmu kyūbu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/48-1/48]</i>	

2.

Tabla 67. Ejemplo de alteración II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ゲームボーイアドバンス」	Pokémon Zafiro en inglés: “Game Boy Advance”	Pokémon Zafiro en español: «Game Boy Advance»
--	--	---

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Gēmubōi adobansu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1 49-1 49]</i>	

En estos dos ejemplos vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en japonés había una consola *Game Cube* con una *Game Boy Advance* en el cuarto del protagonista, que se ha cambiado por una *Wii U* en *Pokémon Zafiro Alfa* para modernizar el videojuego.

3.

Tabla 68. Ejemplo de alteración III.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンマルチナビのマップナビ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “the AreaNav on your PokéNav Plus”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «la función de tu Pokémon MultiNav»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon maruchi nabi no mappu nabi"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 4 115-4 115]</i>	

Aquí vemos diferentes innovaciones tecnológicas que se han introducido en *Pokémon Zafiro Alfa* que no existían en *Pokémon Zafiro*. Al igual que la tecnología

avanza en el mundo y esto afecta a los videojuegos, introduciendo por ejemplo la posibilidad de usar internet para jugar con otros jugadores, la metatecnología de los videojuegos también avanza, y al confluir estos dos factores encontramos que *Pokémon Zafiro Alfa* ofrece bastantes más posibilidades novedosas que *Pokémon Zafiro*. En este caso encontramos que introducen un mapa parecido al sistema GPS, la función *AreaNav*.

4.

Tabla 69. Ejemplo de alteración IV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンマルチナビ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “PokéNav Plus”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Pokémon MultiNav»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon maruchi nabi"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/378-6/378]</i>	

Aparece otro avance tecnológico introducido, un navegador Pokémon, cuya palabra para designarlo («MultiNav») ha sido formada por composición.

5.

Tabla 70. Ejemplo de alteración V.

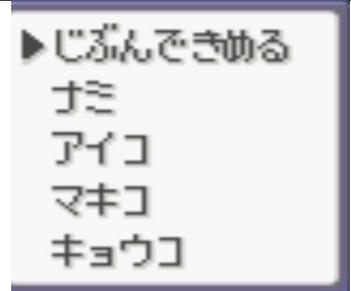
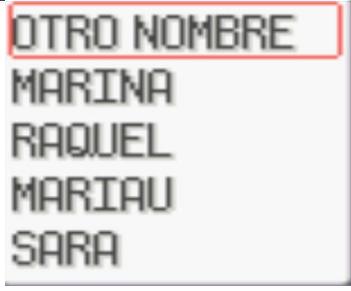
Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「テレビナビ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “BuzzNav”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «VideoNav»

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		[corpus\corpus_alineado_final;
-		Posición: 6 379-6 379]
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
"Terebi nabi"		

Aquí encontramos otro avance tecnológico que introduce la función de vídeo, también formado por composición («VideoNav»).

Alteraciones del texto origen en menús

1.

		
<p>Figura 64: Nombres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</p> <p>[zafiro jap\21; Posición: 128 43-577 442]</p>	<p>Figura 65: Nombres en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</p> <p>[zafiro ing\20; Posición: 119 51-577 436]</p>	<p>Figura 66: Nombres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</p> <p>[zafiro esp\21; Posición: 127 66-563 428]</p>

Aquí vemos que en *Pokémon Zafiro* nombres de persona normales en Japón, como Nami, se alteran o transcriben en la versión inglesa a nombres más europeos y en la versión española a nombres más españoles. Curiosamente Sara se mantiene por ser un nombre más internacional que se da en muchos países aunque en algunos casos con ligeras modificaciones en su grafía.

2.



Figura 67: Eri. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\297; Posición: 19|42-1353|679]



Figura 68: Haley. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\264; Posición: 37|34-1260|648]

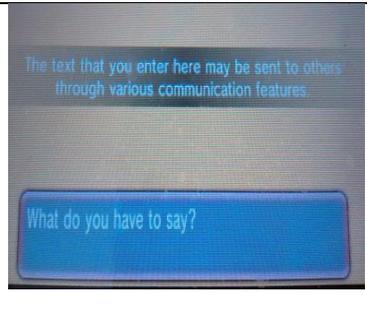
Observamos que en *Pokémon Zafiro* en japonés el nombre del personaje era Eri en minifalda, mientras que en *Pokémon Zafiro* en inglés aparece la palabra *lass* que significa chica y no se hace mención a la minifalda por ningún lado. Esto podría tratarse de un poco de censura junto con transcreación además de la introducción de un discurso

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

erótico que no se mantiene fuera de la versión japonesa, tal vez porque en otras culturas se viera como sexista.

3.

		
<p><i>Figura 69: Palabras para responder a una entrevista en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\435; Posición: 0/0-1355/639]</p>	<p><i>Figura 70: Palabras para responder a la entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro ing\521; Posición: 37/18-1361/648]</p>	<p><i>Figura 71: Palabras para responder a una entrevista en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\595; Posición: 11/16-1361/648]</p>
		
<p><i>Figura 72: Respondiendo a una entrevista en japonés en Pokémon Zafiro Alfa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa jap\727; Posición: 292/8-2157/1873]</p>	<p><i>Figura 73: Internet. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa ingl\866; Posición: 190/624-2497/1818]</p>	<p><i>Figura 74: Entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa ingl\867; Posición: 387/490-2489/1942]</p>

Aquí vemos que cuando hacían una entrevista en *Pokémon Zafiro* las respuestas se tenían que seleccionar entre unas listas de palabras para elegir entre varias categorías. Esto con el avance de la tecnología permite que se pueda escribir las respuestas libremente en *Pokémon Zafiro Alfa* mediante un teclado que aparece en pantalla y que luego se puedan mandar a otros jugadores gracias a internet, lo cual es un gran avance tecnológico.

4.

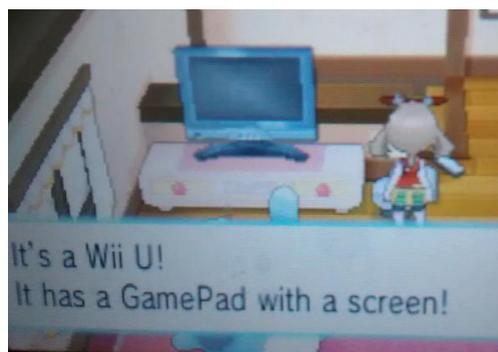


Figura 75: Wii U. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\39; Posición: 32/316-1897/1628]

Aquí podemos ver la consola Wii U de *Pokémon Zafiro Alfa* que sustituye a la Game Cube de *Pokémon Zafiro*.

A modo de recopilación, se puede decir que las alteraciones del texto origen tuvieron una presencia importante, a diferencia de los calcos, lo cual demuestra una tendencia marcada a alterar el texto para acercarlo más a la cultura meta que a la original.

6.1.1.4. Censura

1.

Tabla 71. Ejemplo de censura.

Pokémon Zafiro en japonés: 「男だと思ってたよ」	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「男だと思ってたよ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Otoko da to omotte ta yo" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Otoko da to omotte ta yo"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/72-1/72]	

En esta frase en japonés el rival decía que pensaba que la protagonista sería un hombre y no una mujer porque escuchó que era descendiente de un Líder de Gimnasio. Esta frase se ha eliminado fuera de la versión japonesa, seguramente porque se podría considerar como discurso sexista en español.

6.1.1.5. Presuposiciones culturales

1.

Tabla 72. Ejemplo de presuposición cultural.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「ふうん女の子だったんだ」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “Huh... I didn't know you'd be a girl.”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «Mi padre el Profesor Abedul me ha dicho que tu padre es un Líder de Gimnasio.»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: -</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Fūn onnanoko datta n da" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -</p>	<p>Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/69-1/69]</i></p>	

Aquí encontramos que en el texto japonés de *Pokémon Zafiro* decía «al final has resultado ser una mujer», presuponiendo que si el líder de gimnasio tiene descendencia debe de tratarse de un niño, lo cual se mantiene en cierta manera en el texto inglés de *Pokémon Zafiro* y no ocurre en la versión española. Como se puede observar, se trata de algo que se ha dado por hecho en la cultura japonesa, mientras que en la española no, y por lo tanto se trata de una presuposición cultural.

6.1.1.6. Equivalencias

1.

Tabla 73. Ejemplo de equivalencia.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「これ先輩からの豆知識な」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Take that as a bit of experience from a more experienced Trainer like me!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ésta es una de las perlas de sabiduría que me contó uno de mis amigos Entrenadores.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kore senpai kara no mame chishiki na"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/182-2/182]	

Aquí encontramos que en *Pokémon Zafiro Alfa* en japonés se hace referencia a un *senpai*, que es alguien que ha vivido algo antes que tú y por lo tanto sabe más de algún tema, para decirnos la frase «estos son los conocimientos de mi *senpai*». En concreto, para entender mejor el concepto de *senpai*, es interesante echarle un vistazo a sus definiciones según el diccionario Jisho (2018):

1. Senior (at work or school); superior; elder; older graduate; progenitor; old-timer.
2. Senpai and kōhai Senpai and kōhai and kōhai are an essential element of Japanese seniority-based status relationships, similar to the way that family and other relationships are decided based on age, with even twins being divided into elder and younger sibling. Senpai is roughly equivalent to the Western concept of mentor, while kōhai is roughly equivalent to protégé, though they do not imply as strong a relationship as these words mean in the West.

Como podemos ver, el matiz del concepto de *senpai* se ha mantenido en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés usando *more experienced Trainer*, mientras que se ha perdido en

Pokémon Zafiro Alfa en español porque no se ha encontrado un término equivalente y solo se ha usado la palabra «entrenador», que no transmite el mismo matiz.

6.1.1.7. Errores de traducción

En este apartado veremos todo lo relacionado con los problemas de traducción que se ha encontrado dividido en sus secciones correspondientes.

Sobretraducción

1.

Tabla 74. Ejemplo de sobretraducción.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「Alicia ちゃんならつぎはき ととかてるよー！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "I'd be happy as Slugma on a sunny day!"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Tú no te desanimes! ¡Seguro que la próxima vez te los comes con patatas!»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Alicia chan nara tsugi wa kitto kateru yō!"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4 606-4 606]	

Aquí nos encontraríamos con una sobretraducción en la versión inglesa con elementos que no se encontraban en la versión original, en la cual no se hacía ninguna referencia a *Slugma* (que es un Pokémon que parece un caracol, de ahí la metáfora usada por el personaje, algo sin duda interesante desde el punto de vista de la semántica), mientras que en la versión española se ha añadido una frase hecha, lo cual parece una

buena solución de cara al usuario final que recibe un texto más idiomático, siendo la frase original simplemente «siendo tú seguro que ganas la próxima vez».

2.

Tabla 75. Ejemplo de sobretraducción II.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「なんかうまく言えないけど... けっこうびっくりしたよ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “It's, like, I don't know... It's pretty surprising, OK!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Yo esto lo veo como... ¡como un Tauros! Que está tan tranquilo pastando y de pronto... ¡zas! ¡Va y te cornea!»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Nanka umaku ie nai kedo... Kekkō bikkuri shi ta yo"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/653-6/653]</i>	

Aquí nos encontramos una sobretraducción al español de una frase que era simplemente «no sé muy bien cómo decirlo, pero me sorprendió bastante», introduciendo la figura del Pokémon *Tauros*, que es como un toro, que de repente puede cornear a alguien por sorpresa, y que podría ser entendida en cierta medida como una estrategia de transcreación. En las versiones en español de los videojuegos *Pokémon* se observa muy a menudo que hacen esto (sin embargo en inglés no tanto), tal y cómo vimos en el caso anterior, y en otros momentos con frases hechas como por ejemplo valor y al *Tauros* haciendo referencia a la típica frase española «valor y al toro», que sin embargo en otros países de habla castellana como por ejemplo Argentina no se entiende o suele decir, por lo tanto parece una solución que puede estar bien para España pero no tanto a la hora de

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

internacionalizar el producto. Además, mencionar un toro introduce referentes culturales en el sentido de Newmark (1988). Por otra parte, la traducción inglesa transmite de manera bastante fidedigna la idea del original.

3.

Tabla 76. Ejemplo de sobretraducción III.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「うーん. . . におう. . . 」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mmm-mm, I can smell it. I can smell it right here...”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Sí, sí... Se nota, se siente, ¡el encanto está presente!»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Un... Niō..."	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6 792-6 792]</i>	

Obsérvese cómo lo que era únicamente «se huele...» en japonés, haciendo referencia a que el personaje se olía la aventura, se convierte en una expresión típica en español haciendo referencia al encanto del lugar. Esto se trata además de un intertexto porque se usa la frase para otros contextos como personas o equipos normalmente y aquí tiene otro sentido. Por otra parte, la traducción al inglés parece bastante adecuada.

4.

Tabla 77. Ejemplo de sobretraducción IV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「. . . ソソ? オマエひよっとして ひみつきちのことを知らないの か?」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “You don't know about Secret Bases?”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Espera... ¿Que no has oído hablar de las Bases Secretas y no tienes ni pajolera idea de lo que te estoy hablando?»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: “... Soso? omae hyotto shite himitsukichi no koto oshiranai no ka?”</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 802-6 802]</p>	

La idea que se transmite en la traducción inglesa y la española es más o menos la misma, sin embargo obsérvese todo el énfasis que se hace en la versión española en contraste con la inglesa para una frase que en verdad quería decir «¿no conoces las bases secretas?». En la versión española este personaje, al que han llamado Perico, es bastante más exagerado que en la versión inglesa y presenta un idiolecto bastante particular que se corresponde con el uso de *yakuwarigo* en la versión japonesa del videojuego, por lo que encontramos que se hace uso de una estrategia de sobretraducción para transmitir el *yakuwarigo*, solución que en este caso parece funcionar correctamente.

5.

Tabla 78. Ejemplo de sobretraducción V.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: -</p>
--	---	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ソソ... そんなじんせい はかなしいぜ！ここはひとつ オレがレクチャーしよう！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “What kinda life is that? Too sad, little sis. Time for a little lecture from Uncle Aarune!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Anda mi madre! ¡Pues qué vida tan triste! Que no, que es broma, mujer. Te lo explico de mil amores.»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Soso... Sonna jin sei wa kanashii ze! koko wa hitotsu ore ga rekuchā shiyou!"</p>	<p>Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/803-6/803]</i></p>	

La versión japonesa original de este ejemplo se podría traducir como «¡Esa vida es muy triste! ¡Te voy a enseñar algo!». Por lo tanto, mientras que en japonés el personaje expresaba la idea de que la vida del personaje le parecía triste y por lo tanto le quería enseñar algo, en español encontramos cómo se sobretraduce un poco y se introduce la expresión «anda mi madre» además de la idea de que lo que ha dicho el personaje es una broma, cosa que no existía en el original, por lo también nos podemos encontrar ante una estrategia de compensación que funciona bastante bien para ayudar a crear el discurso de este personaje porque le dota de humor. Sin embargo, en inglés encontramos que optan por usar la palabra *uncle*, que recuerda en cierta manera al uso de la palabra *ojiisan* en japonés como si fuera un comodín para referirse a cualquier hombre, un poco a la manera en la que usaríamos la palabra «tío» en español para referirnos a algún hombre, que no tiene por qué ser nuestro tío precisamente, sino tratarse de cualquier persona al azar.

6.

Tabla 79. Ejemplo de sobretraducción VI.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: -</p>
--	---	--

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「いいか？まずひみつきちつてのをひとことというならばアレだ. . . そう！さいこうのロマンだ！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Let's start with what a Secret Base is... Which is adventure! Romance! Awesome!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «En dos patadas, una Base Secreta es... ¡un lugar tuyo y solo tuyo por antonomasia! ¡Es como la capital de ti misma!»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ii ka? mazu himitsukichitte no o hitokoto de iu nara ba are da... sō! sai kō no roman da!"</p>	<p>Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/804-6/804]</i></p>	

Tal y cómo podemos observar mientras que en japonés y en inglés hacen referencia a unas ideas muy distintas, ya que la idea original era algo así como «primero voy a contarte lo que es una base secreta: ¡la aventura final!», en español además de usar la frase «en dos patadas» hacen referencia a «la capital de uno mismo», idea un poco extraña y que se ha hecho que este personaje no pare de repetir varias veces a lo largo de todo su largo discurso. Como vemos, el idiolecto del personaje es bastante particular y nos encontramos ante una sobretraducción y transcreación del discurso bastante exagerada.

7.

Tabla 80. Ejemplo de sobretraducción VII.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: -</p>
--	---	--

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「あのなうれしいときはうれしさをコトバにするとげんきがでるんだ！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Ahhh! Right! Alicia! Sorry about that. I just got on such a roll...”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Ay! Las Bases Secretas... Son unos lugares tan... ¡Me pongo ñoño! Pero es que en la mía me siento tan happy happy flower power que... no tengo palabras, oye.»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Anona ureshii toki ha ureshisa wo kotoba ni suru to genki ga deru n da!"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/834-6/834]</p>	

Aquí encontramos una frase que se podría traducir como «me pongo feliz de expresar con palabras la felicidad de esos tiempos». Llama la atención que en la localización al inglés se han usado unos puntos muy asépticos que incluso podrían rozar la subtraducción mientras que en la localización al español se ha realizado una gran sobretraducción usando incluso expresiones hechas como *flower power* y marcas de oralidad como «no tengo palabras, oye» que muestran una profunda transcreación del discurso. Este ejemplo también podría tratarse de diferentes formas de expresar un acto de habla expresivo dado que la cultura española puede ser más expresiva.

8.

Tabla 81. Ejemplo de sobretraducción VIII.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: -</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: -</p>
--	---	--

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「オレはオレのめざすひみつきちをさがすたびをつづける！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Looks like it's about time for me to hit the road in search of my perfect base!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bueno, que veo que me van a dar las uvas y aún tengo que pelarlas.»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ore wa ore no mezasu himitsu kichi o sagasu tabi o tsuzukeru!"</p>	<p>Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/857-6/857]</i></p>	

Mientras que en las versiones japonesa e inglesa encontramos que el personaje se va a buscar su base secreta ideal, en español encontramos la típica expresión «me van a dar las uvas», por lo que estaríamos ante un caso de sobretraducción y/o domesticación junto con transcreación en la versión española, además de *yakuwarigo* en la versión japonesa, de una frase que quería decir «me voy a continuar el viaje en busca de mi base secreta ideal» ya que se usan ciertas palabras características del *yakuwarigo*, por ejemplo el pronombre personal *ore* para referirse a un hombre junto con las elecciones de verbos de este personaje y su especial expresividad, que se puede ver en el abuso de las oraciones exclamativas.

9.

Tabla 82. Ejemplo de sobretraducción IX.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「Alicia にまけるとは. . .」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “I lost to Alicia?”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «He perdido contra la sangre de mi sangre...»</p>
---	---	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「Alicia にまけるとは. . . 」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I lost to Alicia?”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «He perdido contra la sangre de mi sangre...»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: <i>"Alicia ni makeru to wa..."</i> Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Alicia ni makeru to wa... "</i>	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/991-5/991]</i>	

La traducción española del videojuego explicita y sobretraduce el hecho de que el personaje es sangre de su sangre, quizás para añadirle un mayor «pathos» a la oración. Esto es algo que no era necesario pero que ha quedado bien al final en una frase que simplemente quería decir «¿he perdido contra Alicia?», idea bien transmitida en la traducción al inglés.

10.

Tabla 83. Ejemplo de sobretraducción X.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ちょうこだいポケモン. . . なんとというパワーだ」	Pokémon Zafiro en inglés: “A super-ancient POKÉMON...”	Pokémon Zafiro en español: «Un POKÉMON más antiguo que andar de pie.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Chou ko dai pokemon... Nanto iu pawā da"</i>	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1458-5/1458]</i>	

En esta frase en japonés decían «Un Pokémon de la época antigua... ¡Qué poder!». En la versión española se omite la referencia al poder del Pokémon y ensalzan el hecho de que es muy antiguo mediante una frase hecha, por lo que nos encontraríamos ante una sobretraducción que también se podría considerar como una estrategia de compensación. Esto se podría ver en parte como una mala traducción puesto que se pierde la referencia al poder del Pokémon. Por otra parte, en la versión inglesa también se pierde la referencia al poder del Pokémon.

Falsos sentidos

1.

Tabla 84. Ejemplo de falso sentido.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「そうなってくれるとおれはうれしいよ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I’d really love to see it like that.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Me encantaría verla! Sí, ya me han dicho que soy un poco cotilla. Me lo tienen que mirar.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sou natte kureru to ore ha ureshii yo"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 824-6 824]</i>	

Aquí vemos que aunque parte de la frase se transmite correctamente al final existe un falso sentido que da la idea de que el personaje es cotilla cuando esto no lo quería decir el texto original, por lo que el texto no estaría del todo bien traducido, ya que el original decía «me haría feliz que fuera así», idea que podemos ver bien traducida en la versión inglesa.

Contrasentidos

1.

Tabla 85. Ejemplo de contrasentido.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「オレはオレのめざすひみつきちをさがすたびをつづける！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Looks like it's about time for me to hit the road in search of my perfect base!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bueno, que veo que me van a dar las uvas y aún tengo que pelarlas.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ore wa ore no mezasu himitsu kichi o sagasu tabi o tsuzukeru!"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 857-6 857]	

Aquí vemos cómo la idea de que el personaje piensa que ya quiere buscar su base secreta de la versión japonesa se contradice por la idea de que el personaje tiene prisa en la versión española además del uso de *yakuwarigo* en la versión japonesa y de frases hechas («dar las uvas») en la versión española. La frase original japonesa significa literalmente, como vimos anteriormente, «me voy a continuar el viaje en busca de mi base secreta ideal». Por otra parte, la versión japonesa transmite la idea original de manera correcta.

Sinsentidos

1.

Tabla 86. Ejemplo de sinsentido.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「このおれになにかようじても？」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “What can I do you for, hmm?”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¿Puedo bailar? Es broma, mujer.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kono ore ni nani ka youji temo?"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/798-6/798]	

En este ejemplo, la frase original en japonés significaba, como vimos anteriormente, «¿qué puedo hacer por ti?». Como podemos observar, en español se introduce una frase que no tiene ningún sentido en este contexto, por lo que estaríamos ante una mala traducción. Sin embargo la traducción al inglés es perfecta.

Adiciones

1.

Tabla 87. Ejemplo de adición.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「そうなってくれるとおれはうれしいよ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I'd really love to see it like that.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Me encantaría verla! Sí, ya me han dicho que soy un poco cotilla. Me lo tienen que mirar.»

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sou natte kureru to ore ha ureshii yo"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/824-6/824]
--	---

Aquí vemos que en la versión española se ha añadido que el personaje es cotilla, información que no venía en el texto original japonés, y por lo tanto nos encontraríamos ante una adición que también podría tratarse de una estrategia de compensación para dotar de humor al texto, y por lo tanto no parece venir mal del todo a esta situación. La frase original quería decir, como vimos anteriormente, «me haría feliz que fuera así», idea bastante bien recogida en la traducción al inglés.

Omisiones

1.

Tabla 88. Ejemplo de omisión.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ふうん女の子だったんだ… お父さん…オダマキ博士から となりに引っ越してくるのは ジームリーダーの子って聞いて たから男だと思ってたよ」	Pokémon Zafiro en inglés: “I didn’t know that you are a girl.”	Pokémon Zafiro en español: «Mi padre, el Profesor Abedul, me ha dicho que tu padre es un Líder de Gimnasio.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Fūn onnanoko datta n da? otōsan? odamaki hakase kara tonari ni hikkoshi te kuru no wa jīmurīdā no ko tte kiite ta kara otoko da to omotte ta yo"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/69-6/69]
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	

Aquí solo encontramos la información de que el padre es Líder de Gimnasio, sin embargo en el original en *Pokémon Zafiro* en japonés ponía que se pensaba que el protagonista sería un hombre debido a ser su padre un Líder de Gimnasio, sin embargo en *Pokémon Zafiro* en español esta información ha sido omitida por lo que nos encontraríamos ante una omisión. En inglés se ha transmitido más información sobre esto.

Hipertraducción

1.

Tabla 89. Ejemplo de hipertraducción.

Pokémon Zafiro en japonés: 「うむ. . . まさかこどもに じゃまされるなんて」	Pokémon Zafiro en inglés: “I didn’t count on being meddled with some meddling kid!”	Pokémon Zafiro en español: «¡Aaah, nunca pensé que alguien mangonearía nuestros planes de mangoneo!»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「うむ. . . まさかこどもに じゃまされるなんて」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I didn’t count on being meddled with some meddling kid!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Aaah, nunca pensé que alguien mangonearía nuestros planes de mangoneo!»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: "Umu... Masaka kodomo ni jama sareru nante"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 477-5 477]
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Umu... Masaka kodomo ni jama sareru nante"	

En este ejemplo de *Pokémon Zafiro* en español vemos una curiosa oración, mientras que en el original japonés simplemente se sorprenden del hecho de que haya sido un niño el que les haya molestado, en la versión española añaden la información de que nunca pensaron que podrían ser vencidos y lo expresan de una manera algo enrevesada cuando la oración en japonés estaba escrita de una manera mucho más neutral, por lo que nos encontraríamos ante un caso de hipertraducción. La versión inglesa opta por un juego de palabras que presenta cierta aliteración.

Subtraducción

1.

Tabla 90. Ejemplo de subtraducción.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ふうん女の子だったんだ… お父さん…オダマキ博士から となり引っ越してくるのは ジームリーダーの子って聞いて たから男だと思ってたよ」	Pokémon Zafiro en inglés: “I didn’t know that you are a girl.”	Pokémon Zafiro en español: «Mi padre, el Profesor Abedul, me ha dicho que tu padre es un Líder de Gimnasio.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>
"Fūn onnanoko datta n da? otōsan? odamaki hakase kara tonari ni hikkoshi te kuru no wa jīmurīdā no ko tte kiite ta kara otoko da to omotte ta yo"		<i>Posición: 6/69-6/69]</i>
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
-		

Aquí volvemos a encontrar solamente la información de que el padre del personaje es Líder de Gimnasio, mientras que sin embargo en el original en *Pokémon Zafiro* en japonés ponía que se decía que se pensaba que el protagonista sería un hombre debido a ser su padre un Líder de Gimnasio, sin embargo en *Pokémon Zafiro* en español esta información ha sido subtraducida tal y cómo podemos observar en el primer ejemplo, mientras que en inglés sí se hace referencia al hecho de ser una niña.

6.1.1.8. Universales de localización

En esta sección observaremos los distintos universales de localización encontrados.

Explicitación

1.

		
<i>Figura 76: Profesor. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002). [zafiro jap\9; Posición: 9/1-160/9]</i>	<i>Figura 77: Profesor en el remake. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014). [alfa jap\9; Posición: 9/1-160/9]</i>	<i>Figura 78: Escena añadida en el remake. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014). [alfa jap\10; Posición: 10/1-160/10]</i>

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

En este ejemplo podemos observar cómo se han introducido secuencias extra que no aparecían en el videojuego original para explicitar la historia visualmente, lo cual podríamos denominar como explicitación paratextual mediante adición de imágenes o vídeo en videojuegos y que recuerda a casos similares encontrados en los cómics por Cohn (2013).

Implicitación

1.

<p><i>Figura 79: Portada. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\1; Posición: 1/1-160/1]</p>	<p><i>Figura 80: Portada española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\1; Posición: 3/1-160/1]</p>

En estas imágenes vemos como en japonés aparece el nombre de Pokémon dos veces, como «*Pocketto monsuta*» (monstruos de bolsillo), y con la propia palabra Pokémon, mientras que en la versión española solo aparece la palabra Pokémon una vez y se ha explicitado que se pulse el botón *start* para comenzar la partida.

Normalización

1.

<p><i>Figura 81: Pared con símbolos complejos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\205; Posición: 579/160-802/263]</p>	<p><i>Figura 82: Pared con símbolos simples. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa esp\599; Posición: 0/112-2490/1888]</p>

En las imágenes podemos ver cómo se ha normalizado la imagen de la pared, que al principio presentaba un aspecto que recuerda al idioma japonés, y se ha convertido en un símbolo de carácter más neutral culturalmente hablando similar a una Pokéball.

2.

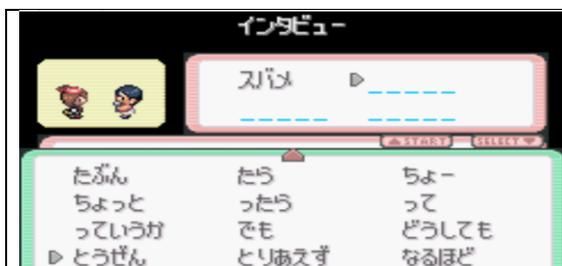


Figura 83: Expresiones. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\435; Posición: 0/0-1355/639]



Figura 84: Expresiones normalizadas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[zafiro esp\595; Posición: 11/16-1361/648]

En las fotos podemos observar cómo se han normalizado expresiones típicamente japonesas en la versión española de Pokémon Zafiro (2002).

3.



Figura 85: Termas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\713; Posición: 159/3-1297/632]

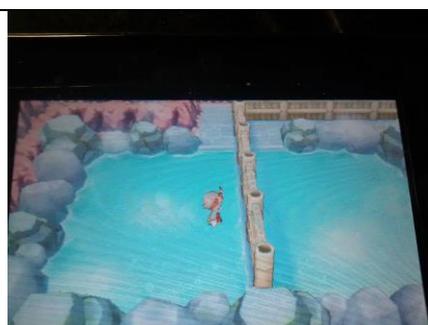


Figura 86: Termas actualizadas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\1021; Posición: 0/435-2458/1942]

En estas imágenes se ve cómo las aguas termales japonesas unisex se han normalizado mediante una separación de sexos en Pokémon Zafiro Alfa en español.

4.

	
<p><i>Figura 87: Ojos brillantes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\795; Posición: 53/42-1297/647]</p>	<p><i>Figura 88: Ojos normales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\847; Posición: 26/26-1250/647]</p>

En las imágenes se puede observar la normalización de los ojos del personaje en la versión española de Pokémon Zafiro por razones culturales.

6.1.1.9. Recapitulación y reflexiones sobre los universales de localización

Anteriormente nos preguntamos si se podría hablar de «universales de localización». A la luz de los datos expuestos, mi conclusión final es que sí. En concreto, el universal que se ha encontrado con mayor frecuencia ha sido la explicitación, tanto para dotar de mayor énfasis a los textos como para ampliar la historia. En este sentido, se puede respaldar a Álvarez Lugris (2001) en que se puede tratar de un universal de los procesos comunicativos, incluyendo el proceso de localización de videojuegos, lo que también se puede entrever en el caso de los cómics como otro proceso comunicativo en Cohn (2013). Además, se ha podido encontrar implícitación, pero no se ha encontrado convergencia, huida de las repeticiones ni gramaticalidad en las imágenes, posiblemente debido a que es más raro encontrar repeticiones simbólicas y gramaticalidad en las imágenes, aunque no es imposible tal y como podemos ver en Cohn (2013), que encuentra el uso de cierto sistema gramatical en las imágenes de los cómics. Finalmente, ha existido normalización respecto a algunos aspectos culturales. Por lo tanto, el corpus de esta tesis ha ayudado a dar un paso más en la estandarización de qué universales de traducción existen, algo necesario según Chesterman (2004), en concreto en relación con la localización de videojuegos en la combinación japonés-español. Este estudio podría ser ampliado con más videojuegos en un futuro para todo tipo de investigaciones, por ejemplo para observar si se puede respaldar a Baker (1993) en su afirmación de que el idioma japonés presenta

más préstamos desde el inglés que muchos otros idiomas del mundo, en este caso en el ámbito de la localización de videojuegos, algo que parece que se deja entrever en nuestro corpus. Así, si ahondamos en las investigaciones de Baker (1993) también podemos ver que nos hablaba de que lo más frecuente en la traducción era la explicitación, mientras que Cheong (2006) afirmaba que en la traducción desde el coreano eso no era así y lo más frecuente era la implícitación. En esta tesis lo que más se ha encontrado respecto a la localización de la lengua y cultura japonesa es una normalización de diversos elementos, no haciéndolos más explícitos o más implícitos, sino más neutrales culturalmente hablando, lo que no quita que sí hayan existido ciertos casos de explicitación e implícitación, todo lo cual nos deja ver el estado del panorama de los universales de localización. En conclusión, sí se puede hablar de la existencia de universales de traducción, incluyendo el ámbito de la localización de videojuegos, pero más bien entendiéndolos como probabilidades en el sentido de Toury (2004) o como universales de los procesos comunicativos como dice Álvarez (2001), y diferenciándolos de las normas de traducción, que están más claras y asentadas. En el caso concreto de la combinación japonés-español, la amplia distancia entre ambos idiomas provoca que se tengan tanto que explicitar conceptos al público español, como dejar implícitos otros y normalizar otros, con mayor o menor acierto dependiendo del criterio del traductor que deba realizar tal tarea. La combinación de todo esto con los videojuegos daría lugar a la consideración de los universales de localización, estrategias de traducción atribuibles a tendencias de traducción en relación con la imagen, que se podrían dar en diversas combinaciones lingüísticas. En el caso concreto del idioma japonés, se ha observado una marcada tendencia hacia la implícitación y la convergencia desde la cultura japonesa hacia el resto de mercados. Esta implícitación entronca fuertemente con la fuerte censura observada a veces en el mundo de los videojuegos. Sería interesante observar en futuras investigaciones si al localizar productos de otros mercados, por ejemplo el norteamericano, hacia la cultura japonesa, se dan tendencias hacia la explicitación para adaptarse más a los estándares del mercado o no. Pero en definitiva, lo que sí se puede afirmar es que los universales de localización existen: las imágenes se pueden analizar desde las tendencias de traducción, tal y como hemos podido observar en las imágenes del corpus creado. Además, los universales de localización no tienen por qué verse limitados a la imagen estática, también podrían darse en otros canales semióticos tales como el vídeo, lo que se podría estudiar mediante las cinemáticas presentes en algunos videojuegos tales como los últimos de la saga *Final Fantasy*. Pero, volviendo al tema,

¿cómo se llevan a cabo estas estrategias de localización en las imágenes? En el corpus hemos podido observar estrategias de simplificación mediante líneas más simples (en el caso de los carteles de la pared que eran parecidos a la escritura japonesa y que después pasaron a asemejarse a una *pokéball*), explicitación mediante adición de elementos y personajes como Pokémons, y normalización, cambiando unas termas unisex por otras separadas por sexos (lo aceptado culturalmente en un país por lo aceptado culturalmente en otro país). Pero estos son solo algunos ejemplos. Queda por descubrir hasta qué límites pueden llegar los universales de localización y mediante qué recursos se pueden expresar, por ejemplo buscando casos de convergencia en los que cambiaran aspectos tales como los personajes implicados en el videojuego (por ejemplo, cambiar personas o animales por máquinas o robots más impersonales, o por personajes que no estén marcados culturalmente). Pero ahondar en de qué más maneras se pueden expresar estos universales de localización será el trabajo de futuras investigaciones. Sigamos ahora en nuestro recorrido por la tesis.

6.1.1.10. Recapitulación de la perspectiva traductológica

No podemos pasar a ver la perspectiva lingüística sin antes realizar una recapitulación de la perspectiva traductológica. En ella hemos visto cómo de entre las diversas estrategias de traducción posibles, la transcreación ha sido la más utilizada. También se ha observado que la paratraducción juega un papel fundamental en la traducción de un videojuego. Por otra parte, respecto a los problemas de traducción se ha observado que abundan en mayor medida problemas como el de la sobretraducción, y sin embargo los problemas de traducción de un corte más lingüístico como por ejemplo los calcos aparecen en menor medida. Finalmente, los distintos universales de traducción aparecen repartidos de manera bastante equitativa.

6.1.2. Perspectiva lingüística

Aquí veremos las cuestiones relacionadas con la lingüística contextual siguiendo las dimensiones contextuales de Hatim y Mason (1990) y los aspectos lingüísticos de importancia que no recogen estos autores por entrar en otros campos de estudio tales como la gramática o la semántica.

6.1.2.1. Dimensión comunicativa

Cuestiones de género

El lenguaje femenino está mucho más marcado en los videojuegos en japonés que en sus versiones inglesas y españolas.

Estos son los casos encontrados:

1.

Tabla 91. Ejemplo de cuestiones de género I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「かしら」	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「かしら」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kashira" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kashira"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/60-1/60]</i>	

Aquí vemos que la madre del personaje principal usa *kashira*, que implica que la persona que habla es una mujer en el idioma japonés, y esto no ha sido traducido de ninguna manera en especial a pesar de que existan estudios que demuestren que se puede mostrar cierta diferencia de carácter marcadamente pragmático en el uso del lenguaje por parte de hombres y mujeres en el español (Pons y Samaniego, 1998; Cestero Mancera, 2007).

2.

Tabla 92. Ejemplo de cuestiones de género II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「わたくし」	Pokémon Zafiro en inglés: “I”	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「わたくし」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Yo»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: "Watakushi"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/291-1/291]
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Watakushi"	

Observamos que el personaje femenino usa el pronombre personal *watakushi* para hacer referencia a ella misma. Este pronombre en japonés remarca que la persona que habla es una mujer, a diferencia del pronombre *watashi* que podría usar todo el mundo debido a su neutralidad. Esto no se ha marcado de ninguna manera en especial en las versiones europeas del videojuego en las que se usa simplemente el pronombre estándar para hacer referencia a la primera persona del singular.

3.

Tabla 93. Ejemplo de cuestiones de género III.

Pokémon Zafiro en japonés: 「わたくしにおしえてくださるかしら？」	Pokémon Zafiro en inglés: “Would you kindly demonstrate how you battle, and with which POKÉMON?”	Pokémon Zafiro en español: «¿Me harías el favor de enseñarme tus POKÉMON y tus técnicas de combate?»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés: "Watakushi ni oshiete kudasaru kashira"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/295-1/295]	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés: -		

Nos encontramos que incluso se llega a usar *watakushi* y *kashira* juntos en la misma oración, lo que denota un lenguaje muy femenino en japonés que no ha sido traducido de ninguna manera en especial en inglés o español, lo cual hubiera sido interesante. La frase original quería decir «¿podrías enseñármelas por favor?».

4.

Tabla 94. Ejemplo de cuestiones de género IV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「わたくし」	Pokémon Zafiro en inglés: “I”	Pokémon Zafiro en español: «Yo»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「わたくし」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Yo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Watakushi" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Watakushi"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1 305-1 305]</i>	

En este caso estamos otra vez ante *watakushi*. Como conclusión se podría decir que se encuentra un lenguaje femenino muy marcado en japonés, en contraste con las versiones europeas en las que el lenguaje es más neutral.

Partículas de lenguaje femenino

1.

Tabla 95. Ejemplo de partícula de lenguaje femenino I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「は」	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「は」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Wa"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/56-1/56]</i>
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Wa"	

Aquí vemos cómo se usa la partícula típicamente femenina *wa* al final de frase, que no ha sido traducida de ninguna manera en especial en las versiones localizadas del videojuego.

2.

Tabla 96. Ejemplo de partícula de lenguaje femenino II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「わよ」	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「わよ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Wayo"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/190-1/190]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Wayo"		

Vemos cómo se usa la partícula *wayo* al final de frase, que es típicamente femenina en japonés y que tampoco ha sido traducida de ninguna manera en especial en las versiones localizadas del videojuego. Esto ha ocurrido en un total de cinco ocasiones que se pueden observar en los ejemplos dos, tres, cuatro, cinco y seis del anexo en su sección correspondiente.

Juegos de palabras

Se da un caso de pérdida de juegos de palabras, en este caso de una aliteración (go-googles traducido como gafas aislantes), los demás han sido siempre localizados siguiendo diversas estrategias.

Onomatopeyas

Las onomatopeyas se han localizado correctamente y de manera adecuada y, como podemos ver, en relación a la teoría de la enacción, se introduce el uso de onomatopeyas nuevas desde el japonés por los videojuegos, las cuales son traducidas de muy diversas maneras tal y como podemos ver a continuación.

Estos son los casos encontrados:

1.

Tabla 97. Ejemplo de onomatopeya I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ぴひよー！」	Pokémon Zafiro en inglés: “Pihyoh!”	Pokémon Zafiro en español: «¡Piko!»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ぴひよー！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pikwee!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Winguuull»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pihyō" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pihyō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/356-6/356]	

Aquí vemos que se han seguido dos estrategias diferentes para traducir la onomatopeya del Pokémon: una usando su nombre (en Pokémon Zafiro Alfa en español) y las otras transcribiendo el sonido original de la versión japonesa. Ambas parecen igualmente válidas.

2.

Tabla 98. Ejemplo de onomatopeya II.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「しゅわあああ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Shwahhn”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Laa»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Shuwaaaa"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/1092-6/1092]</i>	

Aquí observamos que en inglés la onomatopeya es parecida a la onomatopeya japonesa, mientras que en español se usa la primera mitad del nombre del Pokémon que la realiza como su onomatopeya. Ambas opciones parecen válidas.

3.

Tabla 99. Ejemplo de onomatopeya III.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「しゅわん」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Shwan”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Tiooos»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Shuwan"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/1175-6/1175]</i>	

Aquí, ante una onomatopeya muy parecida del Pokémon visto en el ejemplo anterior, se decide usar la segunda parte del nombre del Pokémon como onomatopeya.

Recopilación de la dimensión comunicativa

Habiendo visto los datos expuestos y los que se expondrán a continuación, la dimensión comunicativa analizada se puede resumir como sigue:

- El campo es técnico o audiovisual debido a la presencia de diversos elementos tales como las variables, lo que no hay que confundir con los temas que aparecen en los videojuegos, que son de toda índole. A continuación se ofrece una imagen de una variable a modo de ejemplificación:



Como podemos observar, en la imagen superior aparece una variable que expresa el número de bayas que se pueden recoger del árbol, el cuál puede variar, lo que nos indica que nos encontramos ante un texto técnico o audiovisual.

- El modo es mixto. Por una parte, podemos encontrar textos escritos para ser leídos, por ejemplo, en los diferentes menús que aparecen en los videojuegos, y, por otra parte, podemos encontrar textos con rasgos de oralidad en el lenguaje empleado por los personajes. A continuación se ofrece un ejemplo de cada uno para ilustrarlo (se pueden ver más ejemplos de todo esto a lo largo de toda la tesis, por ejemplo, dentro de la perspectiva técnica se pueden encontrar varios ejemplos de textos escritos para ser leídos):



Figura 90: Menú. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\5; Posición: 139/180-574/325]

En la imagen superior se puede observar un ejemplo de texto escrito para ser leído que forma parte de uno de los menús del videojuego.

Tabla 100. Lenguaje cortado.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「ちょっと待っててくださいね」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “Could you wait here a second?”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «¿Puedes esperar un segundo aquí?»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「……さて、ちょっと待っててくださいね」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Could you wait here for just a moment?”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «¿Puedes esperar un segundo aquí?»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "chotto matte ite kudasai ne"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "...sate, chotto matte ite kudasai ne"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/369-2/369]</p>	

En el ejemplo superior se puede observar la presencia de lenguaje interrumpido, una característica de oralidad según autores como Muñoz Martín (1995: 257) que la establecen como una de las principales entre otras tales como «falsos comienzos; [...] vacilaciones; [...] reformulaciones [...] y muestras de evaluación» y que en este ejemplo en concreto no se ha transmitido de ninguna manera en especial al inglés o al español, además de un uso cortés del lenguaje.

Por lo tanto, hemos demostrado que el modo es una mezcla de lenguaje escrito para ser leído con lenguaje escrito con rasgos de oralidad, y que a su vez tiene sus propias características al tratarse de un videojuego, ya que «el discurso audiovisual [está] considerado como un lenguaje propio y específico, caracterizado por la complejidad de los códigos de significación que lo conforman» (Baños Piñero, 2013: 72).

- El tono es más formal en las versiones japonesas que en las europeas, ya que en el japonés se le da mucha importancia a la jerarquía que ocupa una persona dentro de la sociedad y esto afecta a la manera de expresarse de cada uno de los miembros de la sociedad, lo que no está reñido con la presencia de lenguaje informal en otras ocasiones. A continuación se ofrecen unos ejemplos de esto (si se quieren consultar más ejemplos, estos aparecen en diversas secciones de la tesis como por ejemplo la sección «cortesía»):

Tabla 101. Ejemplo de formalidad.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ぜひチャレンジなさってくださいね」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Please take up the challenge.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Acepta el desafío cuando estés lista.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Zehi charenji nasatte kudasai ne"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2 296-2 296]</i>	

Como podemos observar en la tabla superior, el tono o tenor es más elevado en japonés que en el resto de idiomas, ya que por ejemplo se usa la fórmula de cortesía *te kudasai*, mientras que en español simplemente se dice «acepta» y no se añade por ejemplo un «por favor» ya que éste no sería válido porque rompería las convenciones de género

de los videojuegos, según las cuales la cortesía propia en otras lenguas como por ejemplo usar *please* se elimina al traducir al español.

Tabla 102. Lenguaje informal.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ソソ... そんなじんせい はかなしいぜ! ここはひとつ オレがレクチャーしよう!」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “What kinda life is that? Too sad, little sis. Time for a little lecture from Uncle Aarune!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Anda mi madre! ¡Pues qué vida tan triste! Que no, que es broma, mujer. Te lo explico de mil amores.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Soso... Sonna jin sei wa kanashii ze! koko wa hitotsu ore ga rekuchā shiyou!"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/803-6/803]</i>	

En el ejemplo superior se puede observar la presencia de lenguaje informal y de un idiolecto o *yakuwarigo* bastante acusado debido a diversas cuestiones tales como el uso de ciertos pronombres y formas verbales, bastante informales, y un especial énfasis a la hora de expresarse mediante el uso de varios signos de exclamación.

Como hemos podido observar, los ejemplos expuestos demuestran que el tono suele variar bastante a lo largo de los videojuegos, pero que, por lo general, en japonés se suele hablar con mayor formalidad cuando la situación así lo requiere.

- Si bien el dialecto de cada personaje es estándar en cuestiones geográficas o temporales, estos cuentan con su propio idiolecto en mayor o menor medida,

especialmente en el caso del personaje «Perico» tal y como se puede ver en la tabla que aparece arriba como segundo ejemplo para ilustrar el tono.

Pasemos a continuación a la dimensión pragmática.

6.1.2.2. Dimensión pragmática

Cortesía

1.

Tabla 103. Ejemplo de cortesía I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「といます」	Pokémon Zafiro en inglés: “I am”	Pokémon Zafiro en español: «Soy»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「と申します」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I am”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Yo soy»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "To iimasu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "To mōshi masu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/291-2/291]	

Este personaje, que es la primera Líder de Gimnasio que encontramos en el videojuego, habla con mucha cortesía en japonés usando verbos con formas verbales corteses como *mōshimasu*, matiz que se intenta transmitir en su localización usando *would you kindly* en inglés y «me harías el favor» en español. Además llama la atención que este personaje solo es tan cortés en *Pokémon Zafiro Alfa*, en *Pokémon Zafiro* en este caso el personaje usaba un neutral *iimasu* que ha subido bastante de nivel de cortesía mediante el uso de *keigo* en *Pokémon Zafiro Alfa*.

2.

Tabla 104. Ejemplo de cortesía II.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムバッジを差し上げます」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I’ll present you with a Gym Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «te entregaré una Medalla de Gimnasio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Jimu bajji o sashiage masu"</i>	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/295-2/295]</i>	

Aquí vemos que en *Pokémon Zafiro* en japonés el mismo personaje anteriormente comentado usa *sashiagemasu* en vez de usar simplemente *agemasu*, lo cual es muy formal en japonés y no se ha transmitido al resto de idiomas, así que, como podemos ver, transmitir los distintos niveles de cortesía existentes en el japonés hacia otros idiomas puede llegar a ser una cuestión problemática.

3.

Tabla 105. Ejemplo de cortesía III.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ぜひチャレンジなさってくださいね」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Please take up the challenge.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Acepta el desafío cuando estés lista.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Zehi charenji nasatte kudasai ne"</i>	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/296-2/296]</i>	

En este caso encontramos en *Pokémon Zafiro* en japonés más uso de expresiones corteses por parte del personaje anteriormente mencionado mediante el uso de la fórmula *tekudasai* que no ha sido transmitido al español, lo cual hubiera sido sencillo usando un simple «por favor» cuyo uso hubiera juzgado como adecuado para este caso.

4.

Tabla 106. Ejemplo de cortesía IV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ストーンバッジ、受け取ってください」	Pokémon Zafiro en inglés: “Please accept the official POKÉMON LEAGUE STONE BADGE.”	Pokémon Zafiro en español: «Te entrego la MEDALLA PIEDRA oficial de la LIGA POKÉMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ストーンバッジ、受け取ってください」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Please accept the official Pokémon League Stone Badge.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Te entrego la Medalla Piedra oficial de la Liga Pokémon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Sutōn bajji, uketotte kudasai" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sutōn bajji, uketotte kudasai"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/310-2/310]	

Observamos que ocurre lo mismo que en el caso anterior solo que usando otro verbo y la misma fórmula.

5.

Tabla 107. Ejemplo de cortesía V.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ちょっと待っていてくださいね」	Pokémon Zafiro en inglés: “Could you wait here a second?”	Pokémon Zafiro en español: «¿Puedes esperar un segundo aquí?»
---	---	---

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「……さて、ちょっと待っていてくださいね」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Could you wait here for just a moment?”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «¿Puedes esperar un segundo aquí?»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "chotto matte ite kudasai ne"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "...sate, chotto matte ite kudasai ne"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/369-2/369]</p>	

En este ejemplo encontramos de nuevo *tekudasai* en *Pokémon Zafiro* en japonés pero entrando ya en otro personaje, un hombre que trabaja en una empresa que dice «espere un momento por favor». Ésta es una situación muy realista en la que también se usaría el lenguaje formal en la vida real en Japón. Llama la atención lo poco que se usa el lenguaje formal en el videojuego, apareciendo solo en ocasiones en las que se usaría en el día a día como ésta o en el contexto anterior de un Gimnasio, mientras que el lenguaje informal aparece con bastante frecuencia en el videojuego.

6.

Tabla 108. Ejemplo de cortesía VI.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「社長が是非お話したいそうです」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “Our PRESIDENT would like to have a word with you.”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «Nuestro PRESIDENTE querría hablar contigo un momento.»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「社長が是非お話したいそうです」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Our president would like to have a word with you.”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Al presidente le gustaría hablar un momento contigo.»</p>

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>
"Shachō ga zehi ohanashi shi tai sō desu"		<i>Posición: 2 370-2 370]</i>
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
"Shachō ga zehi ohanashi shi tai sō desu"		

Aquí vemos que se le añade al verbo *hanasu* (que significa hablar) la fórmula de cortesía *o...tai* para expresar cortesía cuando el empleado anterior habla de su jefe, igual que pasaría en la vida real, lo cual no ha sido traducido de ninguna manera en especial aparte del uso de *would* en inglés y «querría» en español. Nótese también la dificultad de traducir la palabra *shachō* que explicamos anteriormente.

Problemas de pragmática: actos de habla

1.

Tabla 109. Ejemplo de acto de habla.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
「その荷物を返してえええー！」	“Don’t take my GOODS!”	«¡No te lleves mis PIEZAS!»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
「その荷物を返してえええー！」	“Wait! Pleeeaaase! Don’t take these parts!”	«¡Eh, alto! ¡No te lleves mis piezas!»
Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>
"Sono nimotsu o kaeshiteeee"		<i>Posición: 1 327-1 327]</i>
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
"Sono nimotsu o kaeshiteeee"		

Aquí se puede ver que cambia la fuerza ilocutiva del mensaje. Mientras que en japonés e inglés la fuerza ilocutiva de este mensaje es grande, lo cual se hace bastante explícito repitiendo la letra «e» de una palabra, en español en vez de optar por una

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

solución como escribir «espera» con varias letras «e» por ejemplo, han adoptado una solución más neutral (decir «alto») que le resta fuerza ilocutiva al mensaje y por lo tanto no es todo lo perfecta que podría ser. Obsérvese también que en japonés e inglés vemos que hay un acto expresivo mientras que en español no.

2.

Tabla 110. Ejemplo de acto de habla II.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「ムロタウンにダイゴというおとこがいるはずですね。ちょいとてがみをとどけてほしいのだ！」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “I was hoping that you could deliver a LETTER to STEVEN in DEWFORD.”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «Te agradecería que le entregaras una carta a MÁXIMO en AZULIZA.»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ムロタウンにいるダイゴという男にこの手紙を渡してほしいんだ」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I want to ask you to deliver this Letter to a man named Steven. You should find him in Dewford.”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Necesito que le entregues esta carta a un chico llamado Máximo, que se encuentra en Pueblo Azuliza.»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "muro taun ni daigo to iu otokoga iru hazu desu ne. Choito tegami wo todoketehoshii no da!"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "muro taun ni iru daigo to iu otoko ni kono tegami wo watashitehoshii n da"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/391-2/391]</p>	

Aquí se puede ver el acto de petición de entrega de una carta. En japonés, el imperativo se ha suavizado mediante la forma *te hoshii* que expresa la idea de querer que alguien haga algo. Obsérvese que a pesar de esto, el texto en japonés es bastante informal,

mientras que en inglés y en español la idea se ha transmitido de una manera bastante formal, al revés de lo que hubiera sido normal esperar ya que el japonés suele ser una lengua más indirecta para las peticiones en comparación con otras y por lo tanto podría haber hecho uso de una mayor cortesía a la hora de expresar esta idea. Por otra parte también se puede observar cierta suavización en la versión inglesa mediante el uso de “I want to ask you”.

Problemas de pragmática: máximas conversacionales de Grice

1.

Tabla 111. Ejemplo de máximas conversacionales de Grice.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「そうなってくれるとおれはうれしいよ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “I’d really love to see it like that.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Me encantaría verla! Sí, ya me han dicho que soy un poco cotilla. Me lo tienen que mirar.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sou natte kureru to ore ha ureshii yo"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/824-6/824]</i>	

En este ejemplo vemos que la máxima de cantidad no es respetada ya que la versión española añade información superflua, innecesaria y no mencionada en la versión japonesa, que simplemente quería decir «me haría feliz que fuera así», algo que no ocurre en la traducción al inglés.

Recopilación de la dimensión pragmática

En resumen, en la dimensión pragmática se ha encontrado que la intención global de los textos es entretener y su función principal la exposición, además de que en ocasiones cambia la fuerza ilocutiva del mensaje y hay discrepancias en la realización del principio de cooperación, que se traducen en diferencias en las máximas, como la de cantidad. Pasemos a continuación a la dimensión semiótica.

6.1.2.3. Dimensión semiótica

Dentro de la dimensión semiótica veremos el género, el discurso y el texto.

Género

Nos encontramos ante un videojuego, es decir, un texto multimodal, cuyo género en concreto en este caso sería el de juego de rol o de aventuras, ya que presenta algunas características propias de estos géneros tales como una compleja historia que avanza con el desarrollo del videojuego, combates por turnos o recolección de objetos. A continuación se ofrecen unas imágenes que ejemplifican algunos de estos aspectos.



Figura 91: Combate por turnos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\727; Posición: 18/18-1348/648]

En la imagen superior se puede observar el sistema de combate por turnos al que nos referíamos anteriormente.

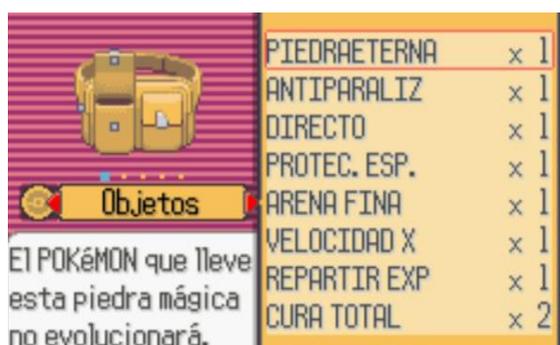


Figura 92: Objetos recolectados. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1131; Posición: 18/37-1361/648]

En esta otra imagen se puede observar la recolección de objetos que también comentamos al principio de esta sección.

Además de esto, al ser nuestros juegos de rol y aventuras y de origen japonés, podemos encontrar una característica adicional a mencionar típica de este género: el *yakuwarigo*. Éste vimos que consistía según Chiang (2016: 12) en lo siguiente:

The term "yakuwarigo", in other words role language was first coined by Kinsui back in 2000. Kinsui explains that a yakuwarigo is a specific profile that can be imagined via a specific language usage such as vocabulary, expression or intonation etc. This principle can be applied viceversa as a specific profile and can also be used to imagine how a person will act and speak.

Este uso tan específico del lenguaje se nota en casi todos los personajes del videojuego cuando hablan en japonés, sin embargo en Europa esto se pierde bastante (a pesar de ser algo interesante en relación con los idiolectos) y solo se nota en el caso de los personajes más excéntricos, como el conocido como «Perico», cuyo ejemplo veremos a continuación y también observamos en otras partes del capítulo seis donde nos encontramos actualmente.

Tabla 112. Ejemplo de *yakuwarigo*.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
-	-	-

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ソソ... そんなじんせい はかなしいぜ！ここはひとつ オレがレクチャーしよう！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “What kinda life is that? Too sad, little sis. Time for a little lecture from Uncle Aarune!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Anda mi madre! ¡Pues qué vida tan triste! Que no, que es broma, mujer. Te lo explico de mil amores.»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Soso... Sonna jin sei wa kanashii ze! koko wa hitotsu ore ga rekuchā shiyou!"</p>	<p>Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/803-6/803]</i></p>	

Como podemos ver, este personaje en japonés habla de una manera muy particular, dejando ver claramente varios aspectos tales como que es un hombre joven y que habla de una manera bastante informal, lo cual se consigue de diversas maneras, por ejemplo en este caso mediante el uso del pronombre personal *ore*. Obsérvese como, para intentar provocar un efecto parecido en este personaje en otros idiomas, se han intentado usar otros recursos tales como las frases hechas, por ejemplo en este caso «de mil amores» en español.

Como hemos podido observar, está muy claro que el género de Pokémon Zafiro (2002) y Pokémon Zafiro Alfa (2014) es el de juegos de rol y aventuras.

Discurso

Como vimos anteriormente, el discurso es «la expresión de actitudes determinadas, se trata de modos de hablar y pensar (que, como los géneros, pueden llegar a estereotiparse): discurso machista, feminista, racista, de la Iglesia, etc.» (Hurtado Albir, 2016: 548). Veamos lo que hemos encontrado al respecto. Para ello, en nuestro análisis discursivo primero describiremos al personaje que controla el jugador, las mecánicas de juego más relevantes, el entorno del videojuego y su historia tal y como se recomienda en Pérez Latorre (2010). Así, en Pokémon Zafiro (2002) y Pokémon Zafiro Alfa (2014), el jugador

puede controlar a un personaje en su niñez y puede elegir si quiere que se trate de un chico o de una chica. Este personaje se despide de su familia para recorrer su región en búsqueda de ocho medallas que le permitan enfrentarse a la Liga Pokémon para convertirse en el campeón, y por el camino va capturando Pokémon para intentar conseguirlos a todos. Como vemos, la historia es bastante lineal, pues se trata de ir avanzando de una ciudad a otra para ir consiguiendo las medallas; mientras se va pasando de una ciudad a otra, se va avanzando en la historia. El orden por el que vamos pasando por las ciudades ya está establecido, así que como vemos, la historia es lineal como decíamos y no hay posibilidades de cambiarla o de elegir entre distintas opciones o finales mediante la toma de decisiones, sin embargo también somos libres de poder regresar a las ciudades en las que ya hayamos estado, y al acabar el juego podemos ir a cualquier lugar libremente si queremos seguir capturando Pokémon. Para ello, la mecánica de estos videojuegos consiste en mover al personaje usando la cruceta, hablar con distintos personajes usando el botón «A» de la consola, combatir contra Pokémon en combates por turnos, repartir los objetos que nos entregan unos personajes a otros personajes, y batallar contra los Líderes de Gimnasio o diversos entrenadores que encontremos mediante el sistema de combate por turnos ya mencionado. El entorno del videojuego se presenta como diversas ciudades que puede ir recorriendo el personaje que maneja el jugador, el cual no habla en ningún momento del videojuego, lo que hace que a nivel discursivo la mayoría de las veces nos encontramos con un solo personaje que nos suelta un monólogo (por ejemplo, el profesor Oak dándonos la bienvenida al mundo Pokémon), y que en otras ocasiones encontremos diálogos entre distintos personajes, la mayor parte de las veces pertenecientes al mismo entorno (por ejemplo, entre los miembros de la misma empresa o de la misma institución científica). En este sentido es interesante observar las implicaciones de lo que acabamos de mencionar en relación con la lengua japonesa y la española, ya que en este tipo de situaciones se nota un uso de la lengua más cortés en la versión japonesa, por ejemplo cuando el jefe de una empresa le habla a sus subordinados, entre otros ejemplos que se pueden observar en la sección «cortesía» dentro del capítulo seis de esta tesis.

Por otra parte, si volvemos a la historia para profundizar en ella, podemos encontrar que a lo largo del videojuego predomina un discurso de carácter marcadamente ecologista, ya que a lo largo del viaje que realiza el personaje principal para conseguir las medallas, se va desarrollando una historia ciertamente relacionada con la importancia de

cuidar la naturaleza. Ésta consiste en que hay un grupo de criminales que quieren despertar a un antiguo Pokémon para conseguir sus poderes, pero al hacerlo provocan una catástrofe medioambiental, algo que tiene que remediar el personaje principal para devolverle el balance a la tierra. El discurso puede pecar a veces de paternalista, ya que el videojuego, como elemento capaz de transmitir cultura, parece querer transmitir a su público de menor edad la importancia de conservar la tierra, una idea que entra bastante en concordancia con las ideas del sintoísmo japonés de preservar la naturaleza y que incluso se podría considerar un elemento de intertextualidad con respecto a la cultura japonesa. Hablando de intertextualidad, ésta también aparece en el discurso del videojuego mediante la referencia a personajes que aparecieron en videojuegos de la misma saga anteriores, ya que suele existir una cierta asiduidad a rescatar personajes que ya habían aparecido, así como pueden encontrarse en la Pokédex referencias a todos los Pokémon de las versiones anteriores, a los cuales se les van sumando la aparición de nuevos Pokémon con cada entrega.

Para escenificar todo esto, el lenguaje audiovisual que podemos encontrar es un entorno gráfico por el que movemos junto con una banda sonora que nos acompaña todo el rato, pero no se presentan cinématicas como en otros videojuegos a lo largo de la partida. Por lo tanto, la historia se desarrolla mediante la lectura de lo que expresan los distintos personajes en la parte inferior de la pantalla. Esto hace que podamos observar el lenguaje corporal de los personajes o lo que dicen, pero al no poder escucharles, se pierde información que hubiera sido interesante de analizar. Sin embargo, esto nos sigue llevando a diversas cuestiones de intertextualidad de nuevo, ya que por ejemplo es posible observar reverencias a la hora de entrar a un establecimiento, en concreto al centro Pokémon, algo que no es habitual en Europa.

Como conclusión, se podría afirmar que la versión japonesa presenta un discurso preocupado por el medio ambiente y con ciertos atisbos de la religión *shinto* que trata de llegar a todos los públicos en las versiones inglesa y española, evitando cuestiones polémicas como la religión o el sexo y ocultando el discurso erótico de la versión original, tal vez por considerarse sexista, llegando a una sutil censura incluso en algunas ocasiones como podemos observar en el apartado «censura» del capítulo seis.

Texto

Como vimos anteriormente en el capítulo cuatro, los textos «son las unidades básicas del análisis semiótico» (Hurtado, 2016: 548) y están compuestos por «un conjunto de funciones comunicativas mutuamente relevantes, estructuradas para alcanzar un propósito retórico» (Hatim y Mason, 1990/1995: 308, citado en Hurtado, 2016: 548). En los videojuegos que hemos estudiado en esta tesis encontramos que los textos son principalmente expositivos, aunque también se encuentra algo de instrucción para pedir a los personajes que hagan algo o vayan a algún sitio, así como en menor medida argumentación de ciertos argumentos en diálogos de los personajes cuyo discurso está más elaborado (así, éstas serían las principales estructuras que conforman los textos para darles ese propósito retórico). Esto se puede observar en los numerosos ejemplos de extractos de textos que ofrecemos a lo largo de todo el capítulo seis.

Por otra parte, respecto a la intertextualidad de los textos, que también es un aspecto importante que forma parte de la sección en la que nos encontramos, a continuación retomaremos algunos de los ejemplos que vimos relacionados con la paratraducción para que nos ofrezcan pistas sobre dicha intertextualidad e interculturalidad en el caso de los videojuegos analizados.



Figura 93: Símbolos parecidos a la escritura japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\205; Posición: 579/160-802/263]

En este primer ejemplo podemos observar un cartel en la pared que se asemeja a la escritura japonesa. Compárese con la imagen inferior.



Figura 94: Símbolo redondo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\599; Posición: 0/112-2490/1888]

En esta imagen podemos observar que en el *remake* del videojuego se ha cambiado lo que aparecía anteriormente por un símbolo redondo. Por lo tanto, antes se hacía una referencia de interculturalidad hacia la cultura japonesa, que se ha neutralizado.



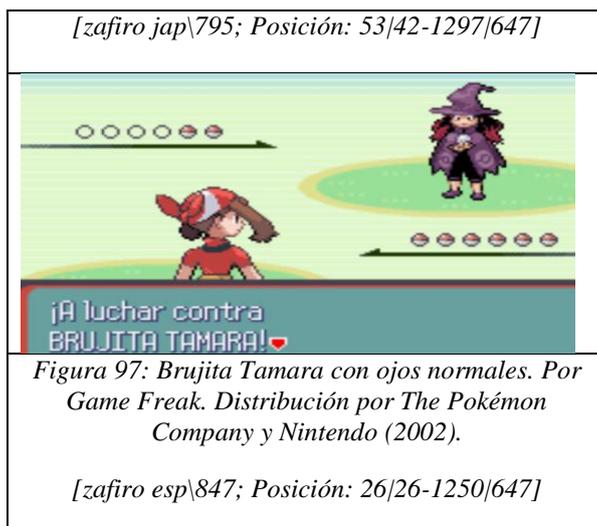
Figura 95: Enfermera realizando reverencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\132; Posición: 608/143-787/285]

En este otro ejemplo también encontramos interculturalidad hacia la cultura japonesa, ya que, si observamos cuidadosamente, nos encontramos ante una reverencia que queda perfectamente retratada en movimiento en el videojuego.



Figura 96: Brujita con ojos resplandecientes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).



En este caso nos encontramos con otra referencia de interculturalidad hacia la cultura japonesa que ha sido eliminada en la versión Europea, ya que los ojos brillantes del personaje pueden hacer alusión al mundo de la espiritualidad japonesa que afirma sufrir una posesión por espíritus.

	<p>CLASIFICACIÓN</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>⊙</th> <th>○</th> <th>×</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Alicia</td> <td>11</td> <td>18</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>2. SEÑOR</td> <td>6</td> <td>17</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table>		⊙	○	×	1. Alicia	11	18	23	2. SEÑOR	6	17	16
	⊙	○	×										
1. Alicia	11	18	23										
2. SEÑOR	6	17	16										
<p>Figura 98: Símbolos de perfecto, bueno y error con maru y batsu. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</p> <p>[zafiro ing\490; Posición: 737 174-1123 270]</p>	<p>Figura 99: Símbolos maru y batsu. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</p> <p>[zafiro esp\564; Posición: 206 98-1163 618]</p>												

Aquí encontramos otro caso de interculturalidad, en este caso haciendo referencia a los conceptos japoneses de *maru* y *batsu* respectivamente (un círculo para indicar que algo es bueno, una cruz para indicar que algo es malo).



Figura 100: Casa estilo occidental. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\988; Posición: 55/324-2560/1486]

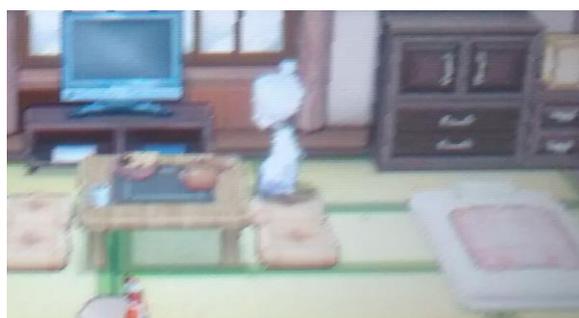


Figura 101: Casa estilo oriental. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\873; Posición: 1109/506-2522/1269]

En estas dos imágenes podemos observar rasgos de interculturalidad en los muebles de las casas que aparecen en el videojuego, existiendo casas tanto de estilo oriental como occidental (aunque las de estilo oriental son mayoría).



Figura 102: Pokédex mostrando al Pokémon Nincada. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Finalmente, en esta imagen podemos observar la Pokédex como ejemplo de intertextualidad, ya que recoge los Pokémon tanto de estos videojuegos como de versiones anteriores de la misma saga, algunos de los cuales se pueden enviar al videojuego mediante intercambio, por ejemplo por internet en Pokémon Zafiro Alfa

(2014). En los videojuegos Pokémon antiguos, estos intercambios se hacían mediante un cable conocido como «cable link».

Como conclusión, se podría decir que la función expositiva es la más frecuente y que la intertextualidad y la interculturalidad se encuentran muy presentes en el videojuego.

Recopilación de la dimensión semiótica

Como hemos expuesto, el género es el videojuego de rol o aventuras, estamos tratando con textos multimodales con diversas funciones, el discurso tiene ciertos tintes ecologistas y predomina la exposición. Estos serían los principales rasgos de la dimensión semiótica. Pasemos ahora a realizar una recapitulación general sobre la perspectiva lingüística.

6.1.2.4. Aspectos lingüísticos de importancia que no recogen Hatim y Mason (1990)

A continuación observaremos el análisis de diversos aspectos lingüísticos de importancia que no recogen Hatim y Mason (1990).

Sintaxis

1.

Tabla 113. Ejemplo de sintaxis.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジムリーダーのトウキが勝負をしかけてきた！」	Pokémon Zafiro en inglés: “LEADER BRAWLEY would like to battle!”	Pokémon Zafiro en español: «¡A luchar contra LÍDER MARCIAL!»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムリーダーのトウキが勝負をしかけてきた！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “You are challenged by Leader Brawley!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «El líder Marcial te desafía.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jimu rīdā no touki ga shōbu o shikake te ki ta!"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 413-5 413]	

<p>Trasliteración Pokémon</p> <p>Zafiro Alfa en japonés:</p> <p>"Jimu rīdā no touki ga shōbu o shikake te ki ta!"</p>	
---	--

En *Pokémon Zafiro* vemos que el orden de las palabras queda poco natural cuando hay que luchar contra alguien porque se antepone el verbo al sujeto. Sin embargo en *Pokémon Zafiro Alfa* esto se ha mejorado, quedando un orden sintáctico natural sujeto-verbo para un lector nativo español que parece adecuado. En la versión inglesa de *Pokémon Zafiro* también podemos encontrar una construcción sujeto-verbo más adecuada.

Calcos sintácticos

1.

Tabla 114. Ejemplo de calco sintáctico.

<p>Pokémon Zafiro en japonés:</p> <p>「ああ！どうでした、デボンの荷物は……？」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés:</p> <p>“Oh! How did it go? The DEVON GOODS?”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español:</p> <p>«Bueno, ¿cómo te fue? ¿Y las PIEZAS DEVON?»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés:</p> <p>「ああ！どうでした、デボンの荷物は……？」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés:</p> <p>“Oh! How did it go? Did you get my Devon Parts?”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español:</p> <p>«Bueno, ¿qué tal te ha ido? ¿Tienes las Piezas Devon?»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés:</p> <p>"ā! dō deshi ta, debon no nimotsu wa?"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés:</p> <p>"ā! dō deshi ta, debon no nimotsu wa?"</p>	<p>Posición en el corpus:</p> <p>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/357-1/357]</p>	

Aquí se ha calcado una estructura sin verbo que no queda muy natural en español, usando solamente el sustantivo para preguntar por algo, una estructura muy japonesa. Sin embargo esto se ha mejorado en *Pokémon Zafiro Alfa* en español, quedando de manera adecuada.

Tiempos verbales

1.

Tabla 115. Ejemplo de tiempos verbales I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモンずかんをもらっ た！」	Pokémon Zafiro en inglés: “Alicia received the Pokédex!”	Pokémon Zafiro en español: «¡Alicia recibió una Pokédex!»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンずかんをもらっ た！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Alicia received a Pokédex!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Alicia ha recibido una Pokédex!»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon zukan o moratta!" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon zukan o moratta!"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 165-1 165]	

En estas oraciones se usó el mismo tiempo verbal, pasado simple, tanto en japonés como en español. Sin embargo en *Pokémon Zafiro Alfa* en español sustituyen esto por el pretérito perfecto, que es más adecuado, y por lo tanto, la traducción ha ganado en calidad al realizarse una traducción directa. Por otra parte, la traducción al inglés es correcta.

2.

Tabla 116. Ejemplo de tiempos verbales II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「モンスターボールをてにい れた！」	Pokémon Zafiro en inglés: “Obtained the Poké Ball.”	Pokémon Zafiro en español: «¡Obtuvo POKÉ BALL!»
--	---	---

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「モンスターボールをてにいれた！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Alicia obtained Poké Balls!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Alicia ha obtenido una Pokéball!»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: “Monsutā bōru o te ni ire ta!” Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: “Monsutā bōru o te ni ire ta!”	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 178-1 178]	

Aquí, al igual que en el caso anterior, cuando se recibe un objeto, aunque se usen otros verbos distintos en el caso del japonés y el español, también encontramos que se pasa del uso del pretérito perfecto simple al pretérito perfecto compuesto. Por lo tanto, al realizar una traducción directa la traducción mejora.

Dobles sentidos

No se ha encontrado dobles sentidos en el sentido de ironías, sin embargo sí que se ha encontrado que la palabra japonesa *rīdā* se ha traducido de dos maneras distintas dependiendo del contexto: como líder de un gimnasio o como jefe de una organización.

Préstamos

1.

Tabla 117. Ejemplo de préstamos I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケットモンスター」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKéMON”	Pokémon Zafiro en español: «POKéMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケットモンスター」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokémon”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Pokémon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: “Poksetto monsutā”	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 5-1 5]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Poketto monsutā"	
--	--

Aquí encontramos que el nombre de «Pokémon» proviene del inglés *Pocket Monster*, lo cual daría lugar a la marca registrada del videojuego. Como podemos ver se ha preferido usar la palabra inglesa para decir «monstruo» (*monster*) en lugar de la japonesa *bakemono*, seguramente por una cuestión de semas, ya que la segunda nos recordaría mucho más al mundo de los *yōkai*.

2.

Tabla 118. Ejemplo de préstamos II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「インタビューアー」	Pokémon Zafiro en inglés: “INTERVIEWER”	Pokémon Zafiro en español: «ENTREVISTADOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「インタビューアー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Interviewer”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Entrevistador»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Intabyūā" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Intabyūā"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/52-1/52]	

En este ejemplo encontramos en japonés *intabyūā*, un préstamo de la palabra inglesa para entrevistador *interviewer*, cuyo uso es adecuado y no presenta mayor problema.

3.

Tabla 119. Ejemplo de préstamos III.

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジムリーダー」	Pokémon Zafiro en inglés: “GYM LEADER”	Pokémon Zafiro en español: «LÍDER DE GIMNASIO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムリーダー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Gym Leader”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Líder de Gimnasio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jīmurīdā" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jīmurīdā"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/71-1/71]</i>	

En este caso observamos que para decir «Líder de Gimnasio» se usa un préstamo de la palabra inglesa *leader*. Esto ha ocurrido en un total de 20 ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 3, 15, 17, 19, 20, 24, 27, 33, 73, 74, 88, 89, 90, 94, 95, 97, 117, 118, 122, 123 del anexo en su sección correspondiente.

4.

Tabla 120. Ejemplo de préstamos IV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「モンスターボール」	Pokémon Zafiro en inglés: “Poké Ball”	Pokémon Zafiro en español: «POKÉ BALL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「モンスターボール」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Poké Ball”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Poké Ball»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Monsutā bōru" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Monsutā bōru"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/83-1/83]</i>	

Aquí encontramos el préstamo de las palabras inglesas *monster* y *ball* para nombrar al recipiente donde se guardan los Pokémon mediante un proceso de composición a partir de esos dos préstamos. Al usar la palabra inglesa para decir bola en vez de la palabra japonesa *tama* se le da un matiz de modernidad tecnológica que podemos ver que han mantenido en la versión española. Esto ha ocurrido en otra ocasión que se puede consultar en el ejemplo 26 del anexo en su sección correspondiente.

5.

Tabla 121. Ejemplo de préstamos V.

Pokémon Zafiro en japonés: 「プレゼント」	Pokémon Zafiro en inglés: “As thanks for”	Pokémon Zafiro en español: «Como agradecimiento»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「プレゼント」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “As thanks for”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Como agradecimiento»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Purezento" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Purezento"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 102-1 102]	

Vemos que se usa el préstamo de la palabra inglesa para regalo, *present*, en vez de la palabra japonesa *okurimono* que también significaría «regalo». En este caso, la palabra que han utilizado en lugar de la palabra japonesa de toda la vida para decir regalo, *okurimono*, le da un toque de modernidad al discurso. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden consultar en los ejemplos 5, 113 y 121 del anexo en su sección correspondiente.

6.

Tabla 122. Ejemplo de préstamos VI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ニックネーム」	Pokémon Zafiro en inglés: “Nickname”	Pokémon Zafiro en español: «Nombre»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ニックネーム」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Nickname”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Nombre»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Nikkunēmu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Nikkunēmu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 104-1 104]	

En este ejemplo estamos ante un préstamo de la palabra inglesa *nickname*. Nótese como se ha preferido usar este término antes que otras opciones como por ejemplo la palabra japonesa para decir «nombre» *namae*, seguramente debido a que al encontrarnos ante el texto técnico de un videojuego existe una mayor tendencia al uso de préstamos y tecnicismos provenientes de otras lenguas.

7.

Tabla 123. Ejemplo de préstamos VII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トレーナー」	Pokémon Zafiro en inglés: “TRAINER”	Pokémon Zafiro en español: «Entrenando»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トレーナー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Trainer”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Entrenadora»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Torēnā"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 108-1 108]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Torēnā"	
---	--

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa para entrenador, *trainer*, cuyo uso parece adecuado. Esto ha ocurrido un total de 22 veces que se pueden ver en el anexo en los ejemplos 7, 8, 10, 14, 16, 28, 36, 39, 42, 52, 53, 65, 72, 82, 100, 131, 136, 137, 138, 139, 142, 149 en su sección correspondiente.

8.

Tabla 124. Ejemplo de préstamos VIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモンセンター」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKÉMON CENTER”	Pokémon Zafiro en español: «CENTRO POKÉMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンセンター」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokémon Center”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Centro Pokémon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon sentā" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon sentā"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 136-1 136]	

Estamos ante un préstamo de la palabra inglesa *center* usado para crear la palabra «Centro Pokémon» en inglés. Como podemos observar, los préstamos son de gran utilidad a la hora de designar nuevas realidades dentro de los videojuegos.

9.

Tabla 125. Ejemplo de préstamos IX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「フィールドワーク」	Pokémon Zafiro en inglés: “Fieldwork”	Pokémon Zafiro en español: «Investigación»
---	---	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「フィールドワーク」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Fieldwork”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Investigación»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Fīrudowāku" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Fīrudowāku"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/174-1/174]	

En este caso observamos un préstamo de la palabra inglesa *fieldwork* cuyo uso se asimila al que podríamos encontrar día a día en Japón. Esto ha ocurrido un total de dos veces que se pueden ver en el anexo en los ejemplos 11 y 64.

10.

Tabla 126. Ejemplo de préstamos X.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ランニングシューズ」	Pokémon Zafiro en inglés: “RUNNING SHOES”	Pokémon Zafiro en español: «DEPORTIVAS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Ranningu shūzu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/191-1/191]	

Aquí encontramos un préstamo del inglés *running shoes* para designar uno de los objetos importantes del videojuego, un uso bastante frecuente dentro de los videojuegos

en general como forma de remarcar la importancia de las cosas junto con otras estrategias tales como el uso del *katakana*.

11.

Tabla 127. Ejemplo de préstamos XI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ビーボタン」	Pokémon Zafiro en inglés: “B Button”	Pokémon Zafiro en español: «Botón B»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Bī botan" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1 195-1 195]</i>	

En este caso estamos ante un préstamo de lo que en inglés sería *B Button* que es muy útil puesto que sirve para hacer una meta referencia a la consola en la que se está jugando el videojuego.

12.

Tabla 128. Ejemplo de préstamos XII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トレーナーズスクール」	Pokémon Zafiro en inglés: “TRAINER’S SCHOOL”	Pokémon Zafiro en español: «ESCUELA de ENTRENADORES POKÉMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トレーナーズスクール」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Trainer’s School”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Escuela de Entrenadores Pokémon»

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Torēnāzusukūru"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/292-1/292]
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Torēnāzusukūru"	

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Trainer School*. Como vemos, los préstamos son útiles a la hora de designar los lugares que aparecen en los videojuegos y también se le da un matiz distinto al videojuego al usar la palabra inglesa para decir «escuela» en vez de la japonesa *gakkou*.

13.

Tabla 129. Ejemplo de préstamos XIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモンリーグ」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKÉMON LEAGUE”	Pokémon Zafiro en español: «LIGA POKÉMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンリーグ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokémon League”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Liga Pokémon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon rīgu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon rīgu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/308-2/308]	

En este caso encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Pokémon League*, que también designa un lugar como en el caso anterior. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 21, 30, 31 y 151 del anexo en su sección correspondiente.

14.

Tabla 130. Ejemplo de préstamos XIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ストーンバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “STONE BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA PIEDRA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ストーンバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Stone Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Piedra»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Sutōn bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sutōn bajji"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/310-2/310]</i>	

Se puede observar un préstamo de lo que en inglés sería *Stone Badge*. Como podemos ver, estamos ante otro objeto importante en el videojuego para el que se combina el uso de préstamos con *katakana*. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 22 y 23 del anexo en su sección correspondiente.

15.

Tabla 131. Ejemplo de préstamos XV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「コーポレーション」	Pokémon Zafiro en inglés: “CORPORATION”	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コーポレーション」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Corporation”	Pokémon Zafiro Alfa en español: -

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Cōporēshon"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 373-1 373]
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Cōporēshon"	

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *corporation*. Como hemos podido ir observado, en el videojuego aparecen tanto préstamos que aparecerían en el día a día de la lengua japonesa, como éste ante el que nos encontramos, como préstamos para crear vocabulario nuevo relacionado específicamente con cosas existentes solamente en el videojuego.

16.

Tabla 132. Ejemplo de préstamos XVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「パワー」	Pokémon Zafiro en inglés: "Power"	Pokémon Zafiro en español: «Poder»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「パワー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Power"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Poder»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pawā"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 437-2 437]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pawā"		

En este ejemplo se puede ver un préstamo de la palabra inglesa *power* que se ha preferido a otras como *chikara*, seguramente en un intento de darle un toque más

«moderno» al videojuego. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 29, 103 y 129 del anexo en su sección correspondiente.

17.

Tabla 133. Ejemplo de préstamos XVII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「チャンピオン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Champion”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Campeona»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/462-2/462]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Chanpion"		

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *champion* cuyo uso parece adecuado. Esto ha ocurrido en un total de nueve ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 32, 140, 141, 143, 145, 147, 148, 150 y 153 del anexo en su sección correspondiente.

18.

Tabla 134. Ejemplo de préstamos XVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コンテストライブ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Live Contest”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Concurso»

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kontesuto raibu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/520-2/520]
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	

Observamos un préstamo de lo que en inglés sería *Live Contest* cuyo uso parece adecuado (aunque nótese la pérdida del sema /en directo/ en relación al concurso en español). Esto ha ocurrido en un total de cinco ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 34, 43, 50, 61 y 63 del anexo en su sección correspondiente.

19.

Tabla 135. Ejemplo de préstamos XIX.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コンテストスカウトー！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Contest Scouting”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Cazatalentos»
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/527-2/527]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kontesuto sukautō!"		

En este caso encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Contest Scout* cuyo uso parece correcto. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 35 y 45 del anexo en su sección correspondiente.

20.

Tabla 136. Ejemplo de préstamos XX.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コンテスト」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Contesting”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Concurso»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kontesuto"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/531-2/531]</i>	

Se puede observar un préstamo de la palabra inglesa *contest* cuyo uso parece correcto. Esto ha ocurrido en un total de seis ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 37, 38, 46, 47, 57 y 62 del anexo en su sección correspondiente.

21.

Tabla 137. Ejemplo de préstamos XXI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「スカウト」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Scouting”	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/537-2/537]</i>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sukauto"	
--	--

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *scout* parecido al anterior. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 40 y 51 del anexo en su sección correspondiente.

22.

Tabla 138. Ejemplo de préstamos XXII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Badges"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «medallas»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2 540-2 540]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu bajji"		

Se puede ver un préstamo de lo que en inglés sería *Gym Badge*. Como vemos, se usa el *katakana* y los préstamos del inglés para remarcar la importancia de algunos objetos, un uso que parece adecuado. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se pueden ver en el anexo en los ejemplos 41, 92, 93 y 110 en su sección correspondiente.

23.

Tabla 139. Ejemplo de préstamos XXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コンテストパス」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Contest Pass”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Pase Concurso»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/548-2/548]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kontesuto pasu"		

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Contest Pass* cuyo uso es correcto.

24.

Tabla 140. Ejemplo de préstamos XXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「タイトル」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Be called”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Título»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/568-2/568]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Taitoru"		

En este ejemplo encontramos un préstamo de la palabra inglesa *title* que no reviste mayor importancia.

25.

Tabla 141. Ejemplo de préstamos XXV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コンテストデビュー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Contest Debut”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Debut en los concursos»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kontesuto debyū"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/569-2/569]</i>	

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Contest Debut* cuyo uso es correcto. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 49 y 54 del anexo en su sección correspondiente.

26.

Tabla 142. Ejemplo de préstamos XXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ライブステージ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Live contest stage”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Escenario»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Raibu sutēji"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/588-2/588]</i>	

Estamos ante un préstamo de lo que en inglés sería *Live Stage* cuyo uso es correcto.

27.

Tabla 143. Ejemplo de préstamos XXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ライブドレス」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Contest Costume”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Modelito»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/592-2/592]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Raibu doresu"		

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Live Dress* y que ha sido traducido como *Contest Costume*.

28.

Tabla 144. Ejemplo de préstamos XXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「スター」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Star”	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/598-2/598]</i>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sutā"	
---	--

En este caso estamos ante un préstamo de la palabra inglesa *star* para designar a una estrella de la actuación cuyo uso parece adecuado.

29.

Tabla 145. Ejemplo de préstamos XXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「アピール」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Movement”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Movimiento»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Apīru"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/603-2/603]	

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *appeal* en el contexto de un concurso Pokémon en el que cada Pokémon realiza un movimiento para ganar puntos y ganar el concurso.

30.

Tabla 146. Ejemplo de préstamos XXX.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コンディション」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/604-2/604]</i>
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Condishon"	

Nos encontramos ante un préstamo de la palabra inglesa *condition* que no ha sido traducido al resto de idiomas.

31.

Tabla 147. Ejemplo de préstamos XXXI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キッチン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Food"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Gourmet»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/668-2/668]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kicchin"		

En este ejemplo hay un préstamo de la palabra inglesa *kitchen* que se ha traducido elegantemente al español.

32.

Tabla 148. Ejemplo de préstamos XXXII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「サイクルショップ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Cycles”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Tienda de Bicis»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/669-2/669]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Saikuru shoppu"		

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Bicycle Shop* que no precisa mayor explicación.

33.

Tabla 149. Ejemplo de préstamos XXXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジム」	Pokémon Zafiro en inglés: “GYM”	Pokémon Zafiro en español: «GIMNASIO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジム」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Gym”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Gimnasio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jimu"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/671-2/671]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu"		

Observamos un préstamo de la palabra inglesa *gym*, otra de las palabras importantes del videojuego. Esto ha ocurrido en un total de seis ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 68, 69, 70, 71, 116 y 146 del anexo en su sección correspondiente.

34.

Tabla 150. Ejemplo de préstamos XXXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ダイナモバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “DYNAMO BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA DINAMO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ダイナモバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Dynamo Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Dinamo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Dainamo bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Dainamo bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 746-2 746]	

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Dinamo Badge*, encontrándonos otra vez ante un objeto importante para el videojuego en el que ocurre lo mismo que hemos expuesto en casos anteriores. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 75 y 76 del anexo en su sección correspondiente.

35.

Tabla 151. Ejemplo de préstamos XXXV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「レベル」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Level”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Nv.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Reberu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 749-2 749]	

En este caso encontramos un préstamo de la palabra inglesa *level* cuyo uso parece adecuado. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 77 y 120 del anexo en su sección correspondiente.

36.

Tabla 152. Ejemplo de préstamos XXXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「スピード」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “rushes”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «centella»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: “Supīdo”	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 753-2 753]	

Se puede ver un préstamo de la palabra inglesa *speed* que curiosamente ha sido traducido de otra manera al inglés pero cuyo uso sigue siendo adecuado.

37.

Tabla 153. Ejemplo de préstamos XXXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トンネル」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “tunnel”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «túnel»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 763-2 763]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tonneru"	
--	--

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *tunnel* cuyo uso es adecuado.

38.

Tabla 154. Ejemplo de préstamos XXXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ゲット」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “gut”	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2 780-2 780]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "gutto"		

Estamos ante un préstamo de la palabra inglesa *gut* que no requiere mayor comentario.

39.

Tabla 155. Ejemplo de préstamos XXXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ロープウェイ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Cable Car”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «teleférico»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:	<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>
-	<i>Posición: 2/781-2/781]</i>
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:	
"Rōpu wei"	

En este ejemplo encontramos un préstamo de la palabra inglesa *ropeway*.

40.

Tabla 156. Ejemplo de préstamos XL.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
-	-	-
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
「スペース」	“space”	«espacio»
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés:	<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>	
-	<i>Posición: 2/825-2/825]</i>	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés:		
"Supēsu"		

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *space* cuyo uso es adecuado.

41.

Tabla 157. Ejemplo de préstamos XLI.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
-	-	-
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
「グッズ」	“Decorations”	«objetos»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:	<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>
-	<i>Posición: 2 849-2 849]</i>
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:	
"Guzzu"	

Se puede observar un préstamo de la palabra inglesa *goods*. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 84 y 85 del anexo en su sección correspondiente.

42.

Tabla 158. Ejemplo de préstamos XLII.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
-	-	-
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
「パソコン」	“PC”	«PC»
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés:	<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>	
-	<i>Posición: 2 858-2 858]</i>	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés:		
"Pasocon"		

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *personal computer* cuyo uso es correcto.

43.

Tabla 159. Ejemplo de préstamos XLIII.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
-	-	-

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「フラッグ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “flag”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «bandera»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/859-2/859]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Furaggu"		

En este caso vemos un préstamo de la palabra inglesa *flag* cuyo uso también es correcto.

44.

Tabla 160. Ejemplo de préstamos XLIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ヒートバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “HEAT BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA CALOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ヒートバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Heat Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Calor»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hīto bajji"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/941-1/941]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Hīto bajji"		

En este ejemplo encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Heat Badge* cuyo uso hemos explicado anteriormente en otros ejemplos de medallas que aparecen en

el videojuego. Como podemos observar, los préstamos son útiles para designar el mundo interno del videojuego.

45.

Tabla 161. Ejemplo de préstamos XLV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「バランスバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “BALANCE BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA EQUILIBRIO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「バランスバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Balance Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Equilibrio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Baransu bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Baransu bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/997-1/997]	

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Balance Badge*.

46.

Tabla 162. Ejemplo de préstamos XLVI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「シティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1068-2/1068]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Shiti"	
--	--

Estamos ante un préstamo de la palabra inglesa *city*. Obsérvese como se ha usado en lugar de la palabra japonesa para decir «ciudad», *machi*, tal vez en un uso del lenguaje modernizador. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 98 y 99 del anexo en su sección correspondiente.

47.

Tabla 163. Ejemplo de préstamos XLVII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コンテストスター」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “contest star”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «estrella de los concursos»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kontesuto sutā"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/1131-2/1131]</i>	

Aquí estamos ante un préstamo de lo que en inglés sería *Contest Star* cuyo uso es correcto.

48.

Tabla 164. Ejemplo de préstamos XLVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「メガストーン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mega Stone”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Megapiedra»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/1135-2/1135]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Mega sutōn"</i>		

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Mega Stone*, nuevamente para designar un objeto importante dentro del videojuego. Esto ha ocurrido en un total de cinco ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 102, 104, 105, 106 y 108 del anexo en su sección correspondiente.

49.

Tabla 165. Ejemplo de préstamos XLIX.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「パワーアップー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “boost”	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/1172-2/1172]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Pawā appū"</i>		

En este caso encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *power up*, que sin embargo ha sido traducido al inglés como *boost*.

50.

Tabla 166. Ejemplo de préstamos L.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キーストーン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Key Stone”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Piedra Activadora»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2 1177-2 1177]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kī sutōn"		

En este ejemplo encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *key stone*, que hace referencia a una piedra que aparece en el videojuego y es fundamental para su desarrollo.

51.

Tabla 167. Ejemplo de préstamos LL.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「パートナー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: «compañero»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2 1251-2 1251]</i>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pātonā"	
---	--

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *partner* cuyo uso es correcto. Esto ha ocurrido en otra ocasión que se puede ver en el ejemplo 152 del anexo en su sección correspondiente.

52.

Tabla 168. Ejemplo de préstamos LII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「エネルギー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “energy”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «energía»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2 1262-2 1262]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Enerugī"		

En este caso estamos ante un préstamo de la palabra inglesa *energy* cuyo uso es correcto.

53.

Tabla 169. Ejemplo de préstamos LIII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「スコープ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Scope”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Detector»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: -	<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/1295-2/1295]</i>
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Sucōpu"	

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *scope*.

54.

Tabla 170. Ejemplo de préstamos LIV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「バッグ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Bag”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bolsa»
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés: -	<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 2/1306-2/1306]</i>	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés: "Baggu"		

Se puede observar un préstamo de la palabra inglesa *bag* cuyo uso es adecuado.

55.

Tabla 171. Ejemplo de préstamos LV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「フェザーバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “FEATHER BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA PLUMA»
--	---	---

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「フェザーバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Feather Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Pluma»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Fezā bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Fezā bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2 1319-2 1319]	

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *feather badge*, lo que, tal y como hemos observado, formaría parte del campo léxico propio de este videojuego.

56.

Tabla 172. Ejemplo de préstamos LVI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コンビネーション」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “combination”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Los dos juntos»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Combinēshon"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 1374-1 1374]	

En este caso encontramos un préstamo de la palabra inglesa *combination*. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 124 y 125 del anexo en su sección correspondiente.

57.

Tabla 173. Ejemplo de préstamos LVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「マインドバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MIND BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA MENTE»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「マインドバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mind Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Mente»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Maindo bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Maindo bajji"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/1380-1/1380]</i>	

Estamos ante un préstamo de lo que en inglés sería *Mind Badge* cuyo uso explicamos anteriormente con otras medallas. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 126 y 127 del anexo en su sección correspondiente.

58.

Tabla 174. Ejemplo de préstamos LVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「コントロール」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “control”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «controlar»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kontorōru"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 1/1430-1/1430]</i>	

Aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *control* dado que no se utilizan los verbos japoneses existentes originalmente para designar la acción de controlar algo.

59.

Tabla 175. Ejemplo de préstamos LIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「バランス」	Pokémon Zafiro en inglés: “balance”	Pokémon Zafiro en español: «desequilibrado»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Baransu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 1458-1 1458]	

Se puede ver un préstamo de la palabra *balance*.

60.

Tabla 176. Ejemplo de préstamos LX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ラインバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “RAIN BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA LLUVIA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ラインバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Rain Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Lluvia»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Rain bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Rain bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 1472-1 1472]	

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Aquí encontramos un préstamo de lo que en inglés sería *Rain Badge*. Nuevamente nos encontramos ante un tipo de uso que explicamos anteriormente. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden ver en los ejemplos 132, 133 y 135 del anexo en su sección correspondiente.

61.

Tabla 177. Ejemplo de préstamos LXI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「エレガント」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “elegance”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «elegancia»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1483-2/1483]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ereganto"		

Se puede observar un préstamo de la palabra inglesa *elegant* que ha sido usado correctamente.

62.

Tabla 178. Ejemplo de préstamos LXII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「アドバイス」	Pokémon Zafiro en inglés: “advice”	Pokémon Zafiro en español: «consejo»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「アドバイス」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “advice”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «consejo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Adobaisu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1605-2/1605]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Adobaisu"	
---	--

Finalmente, aquí encontramos un préstamo de la palabra inglesa *advice* cuyo uso parece correcto y adecuado.

Modismos y refranes

1.

Tabla 179. Ejemplo de modismos y refranes I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「しょうぶしろ！」	Pokémon Zafiro en inglés: “Come on and battle me!”	Pokémon Zafiro en español: «¡Ven a que te dé jarabe de palo!»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「しょうぶしろ！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Come on and battle me!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Ven, que te voy a dar una lección!»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Shōbu shiro!" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Shōbu shiro!"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 261-5 261]	

En *Pokémon Zafiro* en español encontrábamos un refrán español antes de entrar en una batalla para una frase que quería decir «¡combatamos!». Sin embargo en *Pokémon Zafiro Alfa* en español lo han sustituido por un cambio que lo convierte en una frase más general, dado que la anterior tal vez haya caído un poco más en desuso por parte del público juvenil, que es una parte importante del público receptor de este videojuego, y por lo tanto, la traducción directa realizada en *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) en español

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

gana en calidad a la de su juego predecesor traducido indirectamente. Por otra parte, la traducción inglesa parece correcta.

2.

Tabla 180. Ejemplo de modismos y refranes II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「えーいくっそー！」	Pokémon Zafiro en inglés: “Grah, kellhaul it all!”	Pokémon Zafiro en español: «¡Por todos los POKÉMON!»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「えーいくっそー！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Grah, kellhaul it all!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "ēi kussō!" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "ēi kussō!"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 5/337-5/337]</i>	

Mientras que en japonés encontramos una palabra malsonante que se podría traducir como «joder» entre otros significados, en español encontramos una frase que podría ser una adaptación de la frase «por todos los dioses» o alguna expresión similar. Sin embargo esto ha sido transcreado muy libremente dado que no tiene nada que ver con los textos tanto en japonés como en inglés.

3.

Tabla 181. Ejemplo de modismos y refranes III.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「むぐぐ！おれのあくじもいきどまりっか！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “And you! Now you’re here to battle me. Really?”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Manda Poké Balls!»

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>
-		<i>Posición: 6 342-6 342]</i>
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
"Mugugu! ore no akuji mo iki domari kka!"		

Estamos ante un juego de palabras con la expresión de «manda huevos» o similares, que la han convertido en «¡Manda Poké Balls!». Sin embargo el original en Pokémon Zafiro Alfa en japonés no tenía nada que ver porque allí el personaje hace más bien referencia a la maldad de sus actos, por lo que encontraríamos transcreación mediante el uso de frases hechas, ya que la oración original significaba simplemente «no podrás detener mis maldades». Por otra parte, la traducción inglesa, aunque no es idéntica, se acerca un poco más al significado del original.

4.

Tabla 182. Ejemplo de modismos y refranes IV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「よーし！このグッズをオマエにやろう！」	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Sin cortarte un pelo!»
Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		<i>[corpus\corpus_alineado_final;</i>
"Yōshi! kono guzzu o omae ni yarō!"		<i>Posición: 6 853-6 853]</i>
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
-		

En este ejemplo encontramos otra expresión española en *Pokémon Zafiro* que no aparecía en el original de *Pokémon Zafiro* en japonés. La traducción no ha sido muy adecuada ya que esta frase quería decir «¡Bien! ¡Vamos a darte esto!».

5.

Tabla 183. Ejemplo de modismos y refranes V.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「それだ。。。」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Place'em around and liven up your base a bit. Goodbye for now.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bueno, que veo que me van a dar las uvas y aún tengo que pelarlas.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sore de da..."	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/857-6/857]	

Finalmente encontramos aquí otra expresión española en *Pokémon Zafiro Alfa* que no aparece en ninguna otra versión del juego y que por lo tanto se podría considerar también como cierta transcreación del discurso además de sobretraducción, ya que el original decía simplemente «ya está». En la versión inglesa también se ha añadido algo más de información que la que aparecía en el original.

6.1.2.5. Recapitulación general

Veamos ahora como dijimos una pequeña recapitulación del apartado perspectiva lingüística. En este apartado se han estudiado distintos aspectos relacionados con la lingüística tales como la cortesía, el género, el lenguaje femenino, los tiempos verbales, los préstamos, la sintaxis, los juegos de palabras, las onomatopeyas, los dobles sentidos,

los modismos y refranes, los actos de habla o las máximas conversacionales de Grice. Pasemos ahora a ver la última de nuestras perspectivas, es decir, la perspectiva técnica.

6.1.3. Perspectiva técnica

En este apartado analizaremos las cuestiones relacionadas con la perspectiva técnica de la tesis.

6.1.3.1. Problemas de espacio

Aunque fuera de esperar que con la evolución de las tecnologías ya no existieran problemas de espacio se ha encontrado que siguen existiendo, aunque en menor medida que en los videojuegos antiguos debido también al mayor espacio de la pantalla.

Estos han sido los casos específicos encontrados:

Problemas de espacio en menús

1.



Figura 103: Paralizado en lengua japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\339; Posición: 805/387-936/468]



Figura 104: Paralizado con limitaciones de caracteres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\532; Posición: 314/301-1041/637]



Figura 105: Limitaciones de caracteres y calco. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\727; Posición: 18/18-1348/648]

Aquí vemos cómo la palabra «paralizado» en japonés (*mahi*, que aparece en *hiragana*) cabe perfectamente en el recuadro de estado del Pokémon en el campo de batalla mientras que en *Pokémon Zafiro* en español la palabra paralizado se ha abreviado a PAR (como podemos ver, la palabra japonesa es muy corta, solo tiene cuatro letras, en contraste con la palabra española que tiene diez, y el hecho de que el original en japonés estuviera en *kanji* o *hiragana*, siendo esto normalmente más corto que sus palabras equivalentes en español, provoca muchos problemas de espacio a lo largo del videojuego como veremos en el resto de ejemplos que siguen a éste en esta sección). Y es que en el videojuego *Pokémon Zafiro* en japonés todos los nombres de estado caben sin problemas, sin embargo en sus versiones en inglés y en español los estados no caben y son truncados (esta situación también se ha dado en los ejemplos 22 y 33 del anexo en su sección correspondiente). Esto ha sido solucionado en *Pokémon Zafiro Alfa* ampliando el tamaño de la caja de texto de las versiones localizadas. En la última imagen vemos dos cuestiones interesantes en *Pokémon Zafiro* en español. La primera, y que corresponde a esta sección, es que la palabra quemado aparece como QUE al igual que ocurrió con el estado paralizado, demostrando que esto ocurre con todos los estados tal y como habíamos explicado previamente. La segunda cuestión es que «tomó el ataque» es un calco provocado por haber traducido desde el inglés, fácilmente evitable si se hubiera traducido directamente desde el japonés. De hecho, en la versión *Pokémon Zafiro Alfa*, en la que ya se parte desde el japonés, esto ya está solucionado.

2.

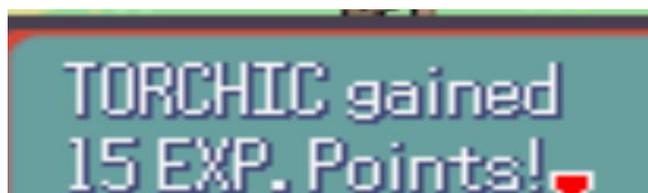


Figura 106: Experiencia en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\105; Posición: 40/478-626/648]

Aquí observamos cómo en *Pokémon Zafiro* en inglés la palabra *experience* es demasiado larga y la escriben abreviada. Esto parece adecuado ya que no imposibilita la comprensión y permite transmitir el mensaje, aunque hubiera sido mejor si se pudiera haber escrito al completo, algo no posible debido a las limitaciones técnicas de la época. Esto también ocurre en la versión en español con la palabra *experiencia* tal y como se puede observar en los ejemplos 13 y 16 del anexo en su sección correspondiente.

3.

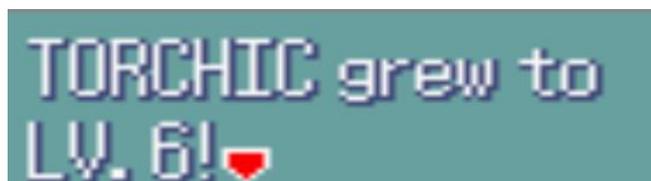


Figura 107: Nivel en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\141; Posición: 74/502-613/648]

En este caso vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en inglés la palabra *level* no cabe entera en el menú de batalla cuando un Pokémon sube de nivel y es abreviada a *LV*. En la versión en español la palabra *nivel* se ha encontrado abreviada como «NV» de manera adecuada.

4.

HP	+ 2	SP. ATK	+ 1
ATTACK	+ 1	SP. DEF	+ 2
DEFENSE	+ 1	SPEED	+ 2

Figura 108: estadísticas en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\142; Posición: 534/34-1355/259]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en inglés las palabras *special attack* y *special defence* no caben en el menú de estadísticas del Pokémon y se abrevian. Obsérvese también cómo la palabra *speed* cabe sin problemas debido a que en este caso el límite de espacio disponible era de cinco caracteres, no siendo así en la versión española de *Pokémon Zafiro* en la que la palabra velocidad ha tenido que ser abreviada.

5.



Figura 109: *Burnt con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).*

[zafiro ing\270; Posición: 103/122-240/190]

Aquí se puede ver cómo en *Pokémon Zafiro* en inglés la palabra *burned* no cabe y se abrevia como *BRN*. Esto ha ocurrido una vez más que se puede observar en el ejemplo 6 del anexo en su sección correspondiente.

6.



Figura 110: *Sleep con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).*

[zafiro ing\415; Posición: 803/404-938/468]

Vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en inglés la palabra *sleep* no cabe y se abrevia como *SLP*.

7.



Figura 111: Delete all con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\520; Posición: 159|375-428|476]

En este ejemplo observamos cómo en *Pokémon Zafiro* en inglés las palabras *delete all* no caben en el menú y se abrevian como *DEL. ALL*.

8.



Figura 112: Menú general. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\5; Posición: 139|180-574|325]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español las palabras velocidad texto y animación combate no caben en el menú de opciones generales del videojuego y se abrevian como «VELOC. TEXTO» y «ANIM. COMBATE» respectivamente. Obsérvese también el amplio uso de las mayúsculas en la versión *Pokémon Zafiro* en todos los idiomas, aspecto que ha sido ampliamente modificado en las versiones de *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

9.



Figura 113: Ficha entrenador en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\56; Posición: 77/63-1112/608]

Se puede observar que en *Pokémon Zafiro* en español en la ficha de entrenador no caben las palabras ficha entrenador, número de identificación y tiempo jugado, las cuales son abreviadas como «FICHA ENTR.», «Nº ID» y «TIEMPO J».

10.

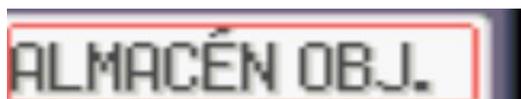


Figura 114: Almacén objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\77; Posición: 42/21-505/106]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español las palabras almacén objetos no caben y se abrevian como «ALMACÉN OBJ.».

11.



Figura 115: Velocidad con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\144; Posición: 69/507-676/645]

En este ejemplo vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español en el menú de batalla aparece «¡VELOC. de TORCHIC bajó!». Como hemos visto anteriormente la palabra velocidad siempre es demasiado larga y se abrevia como «veloc.» y además hemos de fijarnos en el uso del nombre del Pokémon en mayúscula y en la sintaxis tan extraña de la frase debida al uso de variables, donde encontraríamos en el texto original en inglés algo como “%n of %n fell down”, habiendo quedado más natural en español la oración «la velocidad de Torchic bajó» (usando el artículo la), cosa que no se ha hecho debido a que en la variable no se podía saber si vendría una palabra en español masculina o femenina. Esto ha ocurrido en otra ocasión más que se puede ver en el anexo en el ejemplo 23 en su sección correspondiente.

12.

PS	21	AT. ESP	15
ATAQUE	10	DF. ESP	12
DEFENSA	10	VELOC.	12

Figura 116: Estadísticas en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\148; Posición: 526/32-1364/264]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español las palabras ataque especial, defensa especial y velocidad no caben y se abrevian como «at. esp.», «df. esp.» y «veloc.». Esto ha ocurrido en dos ocasiones más que se pueden ver en el anexo en los ejemplos 17 y 18 en su sección correspondiente.

13.

POCIÓN	300P
ANTÍDOTO	100P
ANTIPARALIZ	200P
DESPERTAR	250P
SALIR	

Figura 117: Antiparaliz. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\158; Posición: 637/45-1358/518]

Aquí observamos cómo en *Pokémon Zafiro* en español en el menú de la tienda la palabra «antiparalizador» no cabe y se abrevia como «antiparaliz». Esto ocurre siempre que aparece esta palabra en el videojuego debido a su gran número de caracteres.

14.

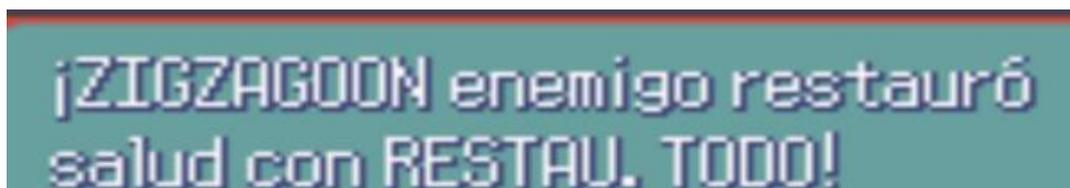


Figura 118: Restaura todo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\326; Posición: 53/489-983/648]

En el caso 19 vemos cómo en el menú de batalla la palabra restaura todo no cabe y se abrevia como «RESTAU. TODO». Nótese también el uso de mayúsculas que se venía explicando, en este caso para objetos.

15.

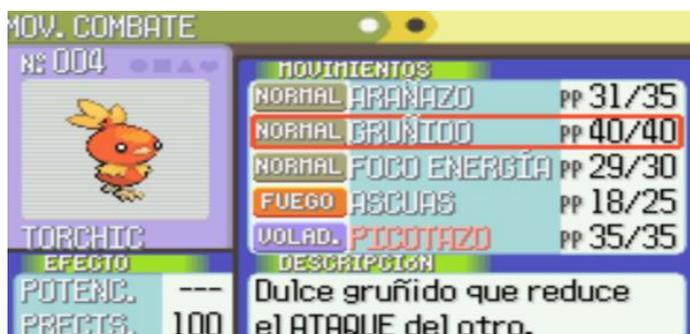


Figura 119: Limitaciones de caracteres en ficha Torchic. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\346; Posición: 18/8-1364/648]

En este ejemplo vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español en el menú donde se ve al Pokémon aparecen abreviadas las palabras «movimiento combate», «potencia», «precisión» y «volador» porque no caben. Éstas han sido abreviadas como podemos observar como «mov. combate», «potenc.», «precis.», y «volad.».

16.

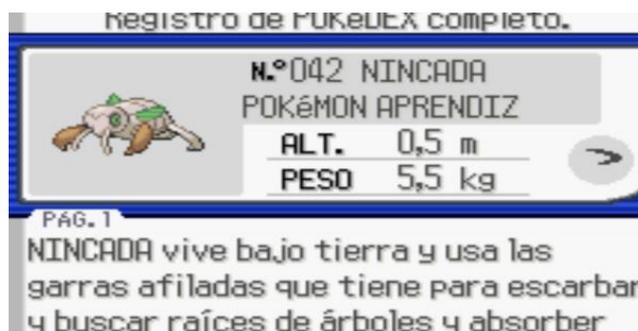


Figura 120: Pokédex mostrando a Nincada con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\382; Posición: 53/29-1274/648]

Aquí vemos cómo en la Pokédex de *Pokémon Zafiro* en español se abrevia la palabra «altura» porque no cabe y no queda del todo bien, ya que, aparentemente, había espacio donde terminar de escribir la palabra al completo tal y como podemos apreciar en la imagen.

17.

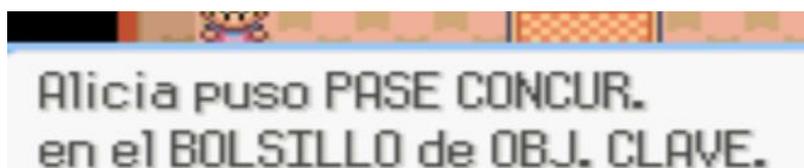


Figura 121: Limitaciones de espacio y objetos y donde se guardan los objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\538; Posición: 53/460-999/648]

En este caso se puede observar cómo en *Pokémon Zafiro* en español los objetos y los lugares donde se guardan los objetos sufren muchas limitaciones de espacio, y así encontramos que las palabras pase concurso y bolsillo de objetos clave se convierten en «PASE CONCUR.» y «BOLSILLO DE OBJ. CLAVE» respectivamente.

18.

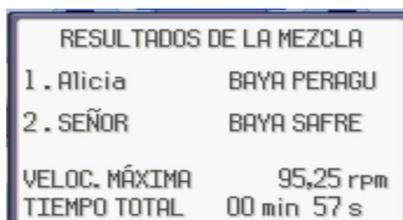


Figura 122: Limitaciones de caracteres al licuar bayas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\565; Posición: 185/69-1176/600]

En este ejemplo vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español al mezclar bayas aparece velocidad máxima y no cabe en la pantalla por lo que está abreviado como «VELOC. MÁXIMA».

19.



Figura 123: Limitaciones de caracteres en los concursos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\567; Posición: 26/18-476/457]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español a la hora de presentarse a un concurso Pokémon la palabra concurso aparece abreviada como «CONC».

20.



Figura 124: Limitaciones de caracteres dentro de un concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\582; Posición: 11/24-1355/648]

En este ejemplo vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español ya dentro del concurso Pokémon el ataque teletransporte del Pokémon y la característica carisma de éste así como las cualidades exhibición e inhibición quedan abreviadas como «TELETRANSP», «CARISM», «EXHIB.» e «INHIB» respectivamente. Nótese cómo a veces las palabras aparecen con punto y otras sin él, posiblemente porque en unos casos se escribiría la palabra entera y luego no cabría y en otros ya se sería consciente de que no cabrían a la hora de realizar la traducción o durante la fase de *beta testing* y se abreviaron a propósito. Este uso no parece demasiado adecuado y no es correcto respecto al principio de textualidad.

21.



Figura 125: Limitaciones de caracteres en resultado de concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\590; Posición: 0/0-1364/648]

Aquí observamos cómo en *Pokémon Zafiro* en español al ganar el concurso Pokémon aparece en la parte superior de la pantalla nivel normal concurso carisma abreviado de la siguiente manera: «NIV. NORMAL CONC. CARISMA».

22.



Figura 126: Limitaciones de caracteres en nombre de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\636; Posición: 42/222-1239/648]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español la limitación de caracteres también ha llegado al nombre de los personajes, encontrándonos así con «ENTRE. GUAY VALENTÍN» en lugar de «Entrenador guay Valentín».

23.



Figura 127: Limitaciones de caracteres en nombre de ataque. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\752; Posición: 50/55-1324/648]

En *Pokémon Zafiro* en español el nombre del ataque del Pokémon aparece cortado. Este uso no parece para nada correcto.

24.



Figura 128: Limitaciones de caracteres en la palabra dormido. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\802; Posición: 53/272-1099/648]

En este caso aparece «DOR» en vez de «dormido» en *Pokémon Zafiro* en español.

25.



Figura 129: Ficha de una baya con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1085; Posición: 55/5-1329/624]

En este ejemplo vemos la ficha de una baya en *Pokémon Zafiro* en español en la que se observa que las palabras «picante», «tamaño» y «dureza» han sufrido por limitaciones de espacio. Dejar la palabra «picante» sin su última letra no parece un uso adecuado dado que, aparentemente al menos, había espacio de sobra para introducir la letra que falta.

26.



Figura 130: Palabra movimiento con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1086; Posición: 3/32-1350/648]

Aquí vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en español la palabra «movimiento» aparece abreviada en el menú Pokémon como «mov.».

27.



Figura 131: Limitaciones de caracteres al ganar el campeonato. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1128; Posición: 37/45-1303/648]

En este ejemplo se puede observar cómo en *Pokémon Zafiro* en español las palabras «número de identificación» y «tiempo jugado» aparecen abreviadas en una de las pantallas que aparecen al terminar el juego.

28.



Figura 132: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1131; Posición: 18/37-1361/648]

Aquí vemos los objetos que se encuentran dentro de la mochila en *Pokémon Zafiro* en español. Obsérvese cómo «antiparaliz» y «repartir exp» carecen de punto mientras que «protec. esp.» sí tiene por lo que no estaríamos ante usos demasiado adecuados.

29.



Figura 133: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos clave. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1139; Posición: 24/48-1318/637]

Aquí observamos que en *Pokémon Zafiro* en español incluso el propio nombre del menú, objetos clave, sufre limitaciones de espacio así como algunos de los objetos de su interior como las «gafas aislantes» o el «detector devon».

30.



Figura 134: Limitaciones de caracteres en la ficha de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1161; Posición: 46/60-1303/620]

Aquí se puede ver cómo en *Pokémon Zafiro* en español la ficha de entrenador es ampliada al final del juego con respecto a la inicial pero sigue presentando las limitaciones de espacio.

31.

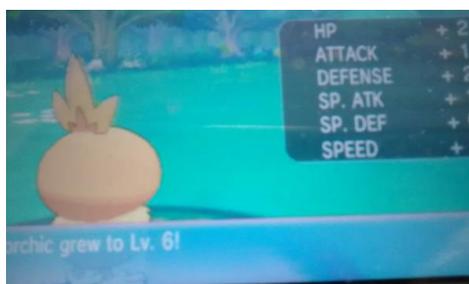


Figura 135: Limitaciones de espacio en lengua inglesa al subir de nivel. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[alfa ingl\130; Posición: 126/316-2584/1778]

En este ejemplo en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés nos encontramos con algo muy interesante, y es que aunque sea la versión más reciente del juego, sigue habiendo problemas de espacio y así encontramos todavía la palabra *level* abreviada así como las estadísticas de ataque y defensa especiales.

32.

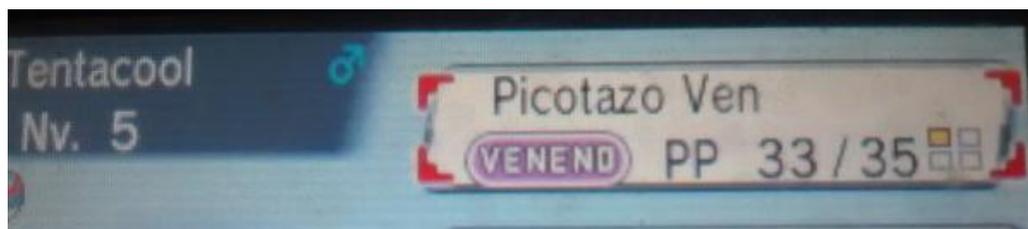


Figura 136: Ataque con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[alfa esp\1155; Posición: 96/361-2592/908]

Finalmente en *Pokémon Zafiro Alfa* en español se ve cómo el ataque «Picotazo Ven» sigue recibiendo el mismo nombre aunque ya haya espacio de sobra, posiblemente debido a que el nombre del ataque ya quedara acuñado de cara a los usuarios en la versión antigua y se haya decidido mantener igual en la nueva versión por cuestiones de fidelidad y homogeneidad.

Problemas de espacio en diálogos

1.

Tabla 184. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「オダマキはかせ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PROF. BIRCH”	Pokémon Zafiro en español: «PROF. ABEDUL.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「オダマキはかせ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Professor Birch”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Profesor Abedul»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Odamaki hakase"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/56-5/56]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Odamaki hakase"		

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Aquí se ve cómo el nombre de «Profesor Abedul» es demasiado largo para *Pokémon Zafiro* en español y por lo tanto se escribe abreviado teniendo en cuenta las limitaciones de espacio del juego. El uso parece adecuado para solventar las limitaciones de espacio de la época, pero escribirlo con todas sus letras tal y como se ha hecho en las versiones actuales es una solución mejor. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 1, 2 y 6 del corpus en su sección correspondiente.

2.

Tabla 185. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモン」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKÉMON”	Pokémon Zafiro en español: «PKMN»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 84-5 84]	

Aquí se observa cómo la palabra «Pokémon» se acortaba a veces en las versiones en inglés y español de *Pokémon Zafiro* para que cupiera en los casos en los que el espacio fuera más limitado. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 3, 4 y 5 del corpus en su sección correspondiente.

3.

Tabla 186. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos III.

Pokémon Zafiro en japonés: 「大切なもの」	Pokémon Zafiro en inglés: “KEY ITEMS”	Pokémon Zafiro en español: «OBJ. CLAVE»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:

「大切なもの」	“Key ITEMS”	«Objetos Clave»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Taisetsuna mono"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 347-5 347]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Taisetsuna mono"		

Aquí se ve cómo la palabra «objetos clave» se abrevia en *Pokémon Zafiro* en español como «OBJ. CLAVE», mientras que la versión inglesa cabe dentro de la pantalla. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 7 y 11 del corpus en su sección correspondiente.

4.

Tabla 187. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos IV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「クスノキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “CAPT. STERN”	Pokémon Zafiro en español: «CAP. BABOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「クスノキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Captain Stern”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Capitán Babor»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kusunoki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 471-5 471]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kusunoki"		

En este caso se ve que escribir «capitán» era demasiado largo para el espacio disponible en el videojuego *Pokémon Zafiro* tanto en inglés como en español y por lo

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

tanto se acertó el nombre de este personaje de manera adecuada, pero posteriormente se logró que cupiera su nombre con todas las letras, una solución mejor.

5.

Tabla 188. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos V.

Pokémon Zafiro en japonés: 「とくこうか」	Pokémon Zafiro en inglés: “SP. ATK.”	Pokémon Zafiro en español: «AT. ESP.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「とくこうか」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Sp. Atk.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ataque Especial»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tokukōka" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tokukōka"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 950-5 950]	

Aquí se observa que en *Pokémon Zafiro* en español la palabra «ataque especial» sufre limitaciones de espacio, quedando como «AT. ESP.», algo solucionado en *Pokémon Zafiro Alfa*. Sin embargo, en las versiones inglesas del videojuego esta palabra se ha mantenido abreviada. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 9, 12, 13 y 14 del corpus en su sección correspondiente.

6.

Tabla 189. Ejemplo de problemas de espacio en diálogos VI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ゴーゴーゴゴル」	Pokémon Zafiro en inglés: “GO-GOGGLES!”	Pokémon Zafiro en español: «GAF. AISLAN»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ゴーゴーゴゴル」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “The Go-Goggles!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Gafas Aislantes»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Gō gō gogoru"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 956-5 956]	

Trasliteración	Pokémon
Zafiro Alfa en japonés: "Gō gō gogoru"	

Aquí las palabras «gafas aislantes» sufren limitaciones de espacio en *Pokémon Zafiro* en español, algo que no parece muy adecuado dado que la manera en la que lo han abreviado no se entiende mucho. Esto se ha solucionado posteriormente escribiendo el nombre completo. Por otra parte, la traducción inglesa es bastante parecida el original japonés.

6.1.3.2. Caracteres

1.

<p><i>Figura 137: Caracteres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\22; Posición: 23/29-1365/654]</p>	<p><i>Figura 138: Caracteres en versión japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\23; Posición: 40/9-1336/665]</p>	<p><i>Figura 139: Caracteres en versión inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro ing\21; Posición: 40/24-1332/642]</p>
<p><i>Figura 140: Caracteres en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\22; Posición: 42/29-1345/648]</p>	<p><i>Figura 141: Caracteres en minúscula en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\23; Posición: 40/0-1318/648]</p>	<p><i>Figura 142: Caracteres especiales en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\24; Posición: 45/32-1300/648]</p>

Aquí vemos las diferentes opciones que nos aparecen dentro de los videojuegos para escribir cosas, por ejemplo el nombre del protagonista o la respuesta a una pregunta.

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Obsérvese que en *Pokémon Zafiro* en japonés (primeras dos imágenes) nos permite escribir tanto con silabario japonés como con silabario occidental, mientras que en las versiones europeas el silabario japonés desaparece. Este silabario occidental sirve para países que por ejemplo hablen inglés, pero no tiene por ejemplo la letra «ñ» para que sirviera para España. Después vemos cómo en *Pokémon Zafiro* en inglés aparece un abecedario bastante básico, que podemos ver en los siguientes casos que se ha transmitido tal cual a *Pokémon Zafiro* en español, donde por lo tanto falta la letra «ñ». Esto sin embargo se ha solucionado en *Pokémon Zafiro Alfa* como veremos a continuación.

2.

		
<p><i>Figura 143: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa jap\802; Posición: 395/632-1944/1942]</p>	<p><i>Figura 144: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa ingl\15; Posición: 138/494-2590/1855]</p>	<p><i>Figura 145: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa esp\17; Posición: 340/227-2590/1928]</p>

Aquí observamos los teclados de *Pokémon Zafiro Alfa* en japonés, inglés y español respectivamente y vemos cómo se ha tenido mucho más en cuenta los países a los que iba a estar destinado el videojuego con respecto a *Pokémon Zafiro*. Obsérvese por ejemplo que en *Pokémon Zafiro Alfa* en japonés después de la letra «l» aparecían dos puntos, mientras que para la versión inglesa aparece un hueco entre la «l» y los dos puntos, hueco que finalmente en la versión española es rellenado por la letra «ñ». Llama también la atención de la versión española la presencia de la «ç» o de la letra «u» con *umlaut*, lo que indica que posiblemente se haya diseñado este teclado teniendo en cuenta también otros mercados como el alemán o el francés, para luego poner el mismo teclado en todas las versiones europeas excepto la anglosajona.

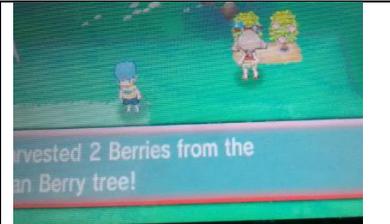
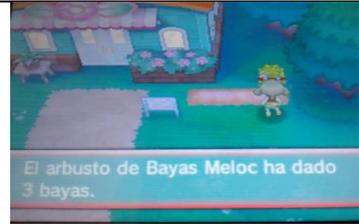
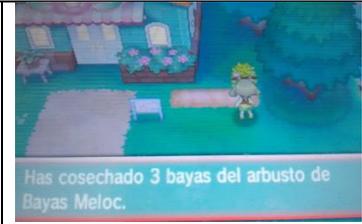
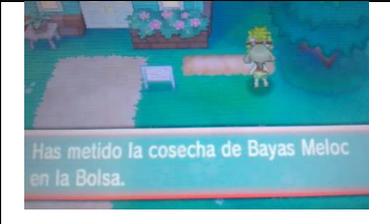
6.1.3.3. Variables

1.

<p><i>Figura 146: Bayas 1. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro jap\198; Posición: 34/23-1341/679]</p>	<p><i>Figura 147: Bayas 13. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro ing\187; Posición: 45/87-1348/648]</p>	<p><i>Figura 148: Bayas 14. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro ing\189; Posición: 66/79-1266/608]</p>
<p><i>Figura 149: Bayas 21. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\235; Posición: 26/32-1303/648]</p>	<p><i>Figura 150: Bayas 22. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\236; Posición: 34/34-1337/629]</p>	<p><i>Figura 151: Bayas 23. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\237; Posición: 21/34-1287/648]</p>
<p><i>Figura 152: Bayas 24. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).</i></p> <p>[zafiro esp\238; Posición: 18/24-1215/648]</p>	<p><i>Figura 153: Bayas 37. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa jap\202; Posición: 142/198-1912/1889]</p>	<p><i>Figura 154: Bayas 38. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p>[alfa ing\230; Posición: 87/853-1873/1754]</p>

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

		
<p><i>Figura 155: Bayas 39. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p><i>[alfa ingl\231; Posición: 190/529-2007/1699]</i></p>	<p><i>Figura 156: Bayas 44. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p><i>[alfa esp\658; Posición: 88/169-2137/1896]</i></p>	<p><i>Figura 157: Bayas 45. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p><i>[alfa esp\659; Posición: 112/297-2362/1815]</i></p>
		
<p><i>Figura 158: Bayas 46. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).</i></p> <p><i>[alfa esp\660; Posición: 120/506-2314/1840]</i></p>		

Aquí vemos cómo las cuestiones técnicas afectan principalmente a la hora de recoger bayas debido a la presencia de variables numéricas. Véase cómo en *Pokémon Zafiro* en español usaban la palabra hay más el número de bayas para evitar problemas de concordancia, mientras que en *Pokémon Zafiro Alfa* se usan ya estructuras más naturales y adecuadas. Nótese también la transcreación de los nombres de las bayas, que por ejemplo en español se han transcreado cambiando de sitio o eliminando o añadiendo algunas letras a nombres de frutas reales, como por ejemplo una baya «latano», que podría venir de la palabra plátano, o una baya «meloc», que podría venir de la palabra melocotón. En el anexo se pueden ver más ejemplos de nombres de varias bayas.

2.



Figura 159: Letra s entre paréntesis. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\274; Posición: 87/499-526/648]

Aquí observamos cómo en *Pokémon Zafiro* en inglés han optado por usar (s) para solucionar un problema de variables, dando lugar a expresiones de estilo cuestionable como “Hit 1 time(s)”. Contrástese esta estrategia con la usada en *Pokémon Zafiro* en español que se puede ver más adelante en esta misma sección.

3.



Figura 160: Golpes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\353; Posición: 11/55-1118/648]

Aquí vemos que se usa la típica estrategia tan conocida en el mundo de la localización de poner dos puntos y después la variable numérica para no tener problemas con los singulares y los plurales, por ejemplo si en vez de dos ataques se hubiera tratado de un ataque con esta estrategia no hubiera supuesto un problema mientras que si se hubiera escrito se ha realizado un ataque hubiera habido problemas si hubieran sido dos ataques y el mismo problema hubiera sucedido a la inversa. Contrástese esto con la

estrategia usada anteriormente en esta misma sección en la versión inglesa de *Pokémon Zafiro*.

Variables en diálogos

1.

Tabla 190. Ejemplo de variables en diálogos I.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「ユウキが勝負をしかけてきた！」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “BRENDAN would like to battle!”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «¡A luchar contra ENTRENADOR BRUNO!»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ユウキが勝負をしかけてきた！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “You are challenged by Brendan!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡El Entrenador Bruno te desafía!»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Yūki ga shōbu o shikaketekita"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Yūki ga shōbu o shikaketekita"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 148-5 148]</p>	

2.

Tabla 191. Ejemplo de variables en diálogos II.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「ツツジが勝負をしかけてきた！」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “LEADER ROXANNE would like to battle!”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «¡A luchar contra LÍDER PETRA!»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ツツジが勝負をしかけてきた！」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “You are challenged by Leader Roxanne!”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «¡Líder Petra te desafía!»</p>

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		[corpus\corpus_alineado_final;
"Tsutsuji ga shōbu o shikaketekita"		Posición: 5 296-5 296]
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
"Tsutsuji ga shōbu o shikaketekita"		

Podemos observar que en *Pokémon Zafiro* en español se optó por usar la expresión «a luchar contra», que no suena muy natural, para evitar problemas de género y número y concordancia verbal, porque si hubieran creado una construcción sujeto verbo objeto más natural como por ejemplo «El %n quiere luchar», donde %n fuera el nombre del entrenador, hubiera quedado bien con Entrenador Bruno, pero luego hubieran tenido problemas al encontrar a la líder Petra porque ya hay que cambiar al artículo femenino, o también al encontrar a varios entrenadores. Esto se ha mejorado en *Pokémon Zafiro Alfa* en español.

6.1.3.4. Uso de nombres de personajes

1.

Tabla 192. Ejemplo de uso de nombres de personajes I.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
「ママ」	“MOM”	«MAMÁ»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
-	-	-
Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		[corpus\corpus_alineado_final;
"Mama"		Posición: 1 30-1 30]
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
-		

Aquí vemos que se usa la palabra «mamá» en *Pokémon Zafiro* en japonés para introducir cuando empieza a hablar la madre del personaje principal. En *Pokémon Zafiro* en español también se explicita cuando habla la madre del personaje principal, mientras que en *Pokémon Zafiro* era bastante necesario hacer explícitos los nombres de los personajes en algunas ocasiones, por ejemplo cuando aparecían por primera vez o cuando hablaban varios personajes a la vez, incluyendo incluso signos que indicaran que el personaje hablaba al estilo de comillas o similares, en *Pokémon Zafiro Alfa* esto no se da tanto de esta manera y se encuentra un uso de los colores, especialmente el azul, para resaltar nombres de personajes. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos dos, tres y diez del anexo en su sección correspondiente.

2.

Tabla 193. Ejemplo de uso de nombres de personajes II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「インタビューアー」	Pokémon Zafiro en inglés: “INTERVIEWER”	Pokémon Zafiro en español: «ENTREVISTADOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「インタビューアー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Interviewer”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Entrevistador»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Intabyūa-" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Intabyūa-"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 52-5 52]	

Aquí observamos que nos presentan a un entrevistador de la televisión.

3.

Tabla 194. Ejemplo de uso de nombres de personajes III.

Pokémon Zafiro en japonés: 「オダマキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PROF. BIRCH”	Pokémon Zafiro en español: «PROF. ABEDUL»
---	---	---

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Odamaki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 87-1 87]	

En este caso vemos cómo se introduce el nombre del Profesor Abedul en *Pokémon Zafiro* en español con limitación de caracteres (que también se dan en la versión inglesa) por ser un nombre bastante largo. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se pueden observar en los ejemplos seis, siete, ocho y 32 del anexo en su sección correspondiente.

4.

Tabla 195. Ejemplo de uso de nombres de personajes IV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ユウキ」	Pokémon Zafiro en inglés: "BRENDAN"	Pokémon Zafiro en español: «BRUNO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Yūki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 175-5 175]	

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Aquí vemos cómo se introduce el nombre del personaje rival, Bruno, en *Pokémon Zafiro* en español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos nueve, 22 y 28 del anexo en su sección correspondiente.

5.

Tabla 196. Ejemplo de uso de nombres de personajes V.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ハパパ」	Pokémon Zafiro en inglés: “DAD”	Pokémon Zafiro en español: «PAPÁ»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Papa" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 202-5 202]	

Aquí se puede observar que se introduce al padre del personaje principal en *Pokémon Zafiro* en español. Esto ha ocurrido en un total de cinco ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 11, 13, 14, 16 y 18 del anexo en su sección correspondiente.

6.

Tabla 197. Ejemplo de uso de nombres de personajes VI.

Pokémon Zafiro en japonés: «ミツルくん»	Pokémon Zafiro en inglés: “WALLY”	Pokémon Zafiro en español: «BLASCO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mitsuru kun"	Posición en el corpus:	

Trasliteración Pokémon	[corpus\corpus_alineado_final;
Zafiro Alfa en japonés:	Posición: 5 211-5 211]
-	

En este caso vemos que se introduce al personaje «Blasco» en *Pokémon Zafiro* en español, un amigo del personaje principal. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 12, 15 y 17 del anexo en su sección correspondiente.

7.

Tabla 198. Ejemplo de uso de nombres de personajes VII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ツワブキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MR. STONE”	Pokémon Zafiro en español: «SR. PEÑAS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés: "Tsuwabuki"	[corpus\corpus_alineado_final;	
Trasliteración Pokémon	Posición: 1 381-1 381]	
Zafiro Alfa en japonés: -		

En este ejemplo observamos que se introduce al «Sr. Peñas», el presidente de una empresa que aparece dentro del videojuego, en *Pokémon Zafiro* en japonés.

8.

Tabla 199. Ejemplo de uso de nombres de personajes VIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「クスノキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “CAPT. STERN”	Pokémon Zafiro en español: «CAP. BABOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		[corpus\corpus_alineado_final;
"Kusunoki"		Posición: 5 471-5 471]
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
-		

Aquí vemos que se introduce al personaje «Capitán Babor» con limitaciones de caracteres en *Pokémon Zafiro* en español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 20, 21 y 31 del anexo en su sección correspondiente.

9.

Tabla 200. Ejemplo de uso de nombres de personajes IX.

Pokémon Zafiro en japonés:	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
「マツブサ」	“MAXIE”	«MAGNO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés:	Pokémon Zafiro Alfa en inglés:	Pokémon Zafiro Alfa en español:
-	-	-
Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés:		[corpus\corpus_alineado_final;
"Matsubusa"		Posición: 1 889-1 889]
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:		
-		

En este caso vemos que se introduce al personaje «Magno», el líder de un equipo conocido como «Equipo Magma» en *Pokémon Zafiro* en japonés. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 23 y 25 del anexo en su sección correspondiente.

10.

Tabla 201. Ejemplo de uso de nombres de personajes X.

Pokémon Zafiro en japonés: 「アオギリ」	Pokémon Zafiro en inglés: “ARCHIE”	Pokémon Zafiro en español: «AQUILES»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Aogiri" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1 897-1 897]	

Aquí se introduce al personaje «Aquiles».

11.

Tabla 202. Ejemplo de uso de nombres de personajes XI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ダイゴ」	Pokémon Zafiro en inglés: “STEVEN”	Pokémon Zafiro en español: «MÁXIMO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Daigo" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1078-5 1078]	

En este ejemplo vemos cómo se introduce al personaje «Máximo» en *Pokémon Zafiro* en español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 27, 29 y 33 del anexo en su sección correspondiente.

6.1.3.5. Uso de mayúsculas

1.



Figura 161: Nombres de Pokémon y de entrenador en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\328; Posición: 71/502-1067/648]

En este ejemplo vemos cómo se usan mayúsculas para algunas palabras que serían variables en la fase de localización tales como el nombre del Pokémon a enviar o el del entrenador contra el que se combate.

2.

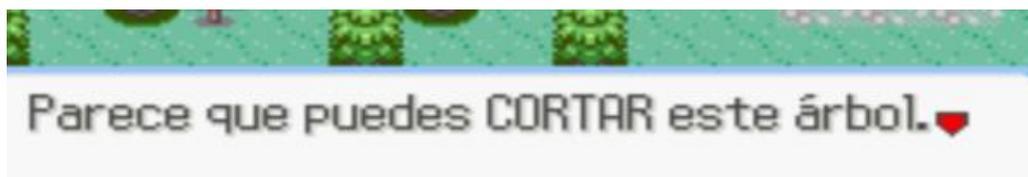


Figura 162: Cortar en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\383; Posición: 63/428-1321/637]



Figura 163: Corte en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\384; Posición: 92/166-1274/648]

Aquí vemos cómo se usan las mayúsculas para los nombres de las MO (máquinas ocultas, es decir, los ataques que sirven para progresar por el videojuego, por ejemplo ayudando a poder pasar por donde haya agua o un obstáculo), pero esto llega a ser un

poco exagerado e incluso se pone en mayúsculas el verbo cortar solo porque corte lo habían puesto en mayúsculas ya.

Uso de mayúsculas en diálogos

1.

Tabla 203. Ejemplo de mayúsculas en diálogos I.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモン」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKÉMON”	Pokémon Zafiro en español: «POKÉMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokémon”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Pokémon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/2-6/2]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon"		

La decisión de si escribir la palabra Pokémon en minúsculas o mayúsculas afecta mucho al videojuego porque es una palabra que sale mucho (62 veces en *Pokémon Zafiro Alfa* y 14 veces en *Pokémon Zafiro*)², y de hecho los textos de *Pokémon Zafiro* y *Pokémon Zafiro Alfa* parecen muy distintos debido al gran número de palabras en mayúsculas que tiene el primero en comparación con el segundo, en el que las palabras ya no se escriben enteras con mayúsculas sino solo la primera inicial, una solución mucho más acertada. Como

² Lo cual se puede observar en los ejemplos uno, cuatro, cinco, seis, 13, 14, 20, 22, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 41, 20, 52, 53, 91, 92, 93, 104, 113, 115, 154, 185, 204, 207, 208, 221, 231, 234, 235, 254, 264, 269, 270, 271, 272, 277, 278, 281, 288, 293, 296, 301, 312, 315, 320, 326, 328, 329, 331, 333, 338, 339, 348, 353, 354, 355 y 357 del corpus en su sección correspondiente en el caso del videojuego *Pokémon Zafiro Alfa* y en los ejemplos del corpus 54, 55, 56, 58, 60, 62, 64, 67, 72, 74, 75, 166, 167 y 324 en su sección correspondiente en el caso de *Pokémon Zafiro*.

veremos en esta sección esta decisión de traducción afecta a muchísimos tipos de palabras, los cuales iremos observando poco a poco.

2.

Tabla 204. Ejemplo de mayúsculas en diálogos II.

Pokémon Zafiro en japonés: 「オダマキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “BIRCH”	Pokémon Zafiro en español: «ABEDUL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「オダマキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Birch”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Abedul»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Odamaki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Odamaki"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/3-6/3]</i>	

Aquí vemos cómo el nombre del personaje «Abedul» aparece con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en español y entero en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y en español.

3.

Tabla 205. Ejemplo de mayúsculas en diálogos III.

Pokémon Zafiro en japonés: 「オダマキはかせ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PROFESSOR BIRCH”	Pokémon Zafiro en español: «PROFESOR ABEDUL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「オダマキはかせ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Professor Birch”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Profesor Abedul»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Odamaki hakase"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/4-6/4]</i>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Odamaki hakase"	
---	--

Aquí observamos lo mismo que en el caso anterior solo que han añadido la palabra profesor. El uso realizado de las mayúsculas en *Pokémon Zafiro Alfa* es más natural y adecuado que el que aparece en *Pokémon Zafiro*. Esto ha ocurrido en un total de seis ocasiones incluyendo ésta que se pueden observar en los ejemplos tres, nueve, diez, 49, 298, 347 del anexo en su sección correspondiente.

4.

Tabla 206. Ejemplo de mayúsculas en diálogos IV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「けんきゅうじょう」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKÉMON LAB”	Pokémon Zafiro en español: «LABORATORIO POKÉMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「けんきゅうじょう」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokémon Lab”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Laboratorio Pokémon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kenkyū jō" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kenkyū jō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/29-6/29]	

En este ejemplo vemos que el lugar «Laboratorio Pokémon» se ha escrito con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español y entero en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y en español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones incluyendo ésta que se pueden observar en los ejemplos siete, 21 y 34 del anexo en su sección correspondiente.

5.

Tabla 207. Ejemplo de mayúsculas en diálogos V.

Pokémon Zafiro en japonés: 「パパ」	Pokémon Zafiro en inglés: “DAD”	Pokémon Zafiro en español: «PAPÁ»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「パパ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Dad”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Papá»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Papa" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Papa"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/41-6/41]</i>	

Aquí encontramos que la palabra «Papá» también se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español y entero en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y en español.

6.

Tabla 208. Ejemplo de mayúsculas en diálogos VI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジムリーダー」	Pokémon Zafiro en inglés: “GYM LEADER”	Pokémon Zafiro en español: «LÍDER de GIMNASIO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムリーダー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Gym Leader”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Líder de Gimnasio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jīmu rīdā" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jīmu rīdā"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/69-6/69]</i>	

Aquí nos encontramos con que la profesión «Líder de Gimnasio» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español y entero en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y en español. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones incluyendo ésta que se pueden observar en los ejemplos 11, 178, 220 y 225 del anexo en su sección correspondiente.

7.

Tabla 209. Ejemplo de mayúsculas en diálogos VII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ユウキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “BRENDAN”	Pokémon Zafiro en español: «BRUNO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ユウキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Brendan”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bruno»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Yūki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Yūki"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/73-6/73]</i>	

Aquí encontramos que el nombre del rival «Bruno» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en español, un uso más adecuado que ponerlo todo en mayúsculas como encontramos en *Pokémon Zafiro*. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones incluyendo ésta que se pueden observar en los ejemplos 12, 35, 36 y 342 del anexo en su sección correspondiente.

8.

Tabla 210. Ejemplo de mayúsculas en diálogos VIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「モンスターボール」	Pokémon Zafiro en inglés: “Poké Ball”	Pokémon Zafiro en español: «POKÉ BALL»
---	---	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「モンスターボール」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Poké Ball”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Poké Ball»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Monsutā bōru" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Monsutā bōru"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/83-6/83]	

En este caso vemos que el objeto «Poké Ball» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en español.

9.

Tabla 211. Ejemplo de mayúsculas en diálogos IX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「カバン」	Pokémon Zafiro en inglés: “BAG”	Pokémon Zafiro en español: «MOCHILA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「カバン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Bag”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «bolsa»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kaban" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kaban"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/83-6/83]	

Aquí encontramos que la palabra «bolsa» se escribe con minúsculas en *Pokémon Zafiro Alfa* en español cuando se habla de ella de manera general, no siendo así en otras

ocasiones, mientras que en *Pokémon Zafiro* se escribe enteramente en mayúsculas, un uso algo exagerado.

10.

Tabla 212. Ejemplo de mayúsculas en diálogos X.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ひよこポケモンアチャモ」	Pokémon Zafiro en inglés: “CHICK POKÉMON TORCHIC”	Pokémon Zafiro en español: «TORCHIC, PKMN POLLUELO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ほのうタイプのポケモンアチャモ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “The Fire-Type Pokémon Torchic”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Torchic, Pokémon de tipo Fuego»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hiyoko pokemon achamo" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Honou taipu no pokemon achamo"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 5/84-5/84]</i>	

En este ejemplo encontramos que «TORCHIC, PKMN POLLUELO» (es decir, el nombre y el tipo de Pokémon) se escriben en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español y solo con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Escribirlo todo en mayúsculas parece algo excesivo.

11.

Tabla 213. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「もりとかげポケモンキモリ」	Pokémon Zafiro en inglés: “WOOD GECKO POKÉMON TREECKO”	Pokémon Zafiro en español: «TREECKO PKMN GECO BOSQUE»
---	--	---

<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「くさタイプのポケモンキモリ」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “The Grass-Type Pokémon Treecko”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Treecko, Pokémon de tipo Planta»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mori to kage pokemon kimori"</p> <p>Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kusa taipu no pokemon kimori"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/85-5/85]</p>	

Aquí nos encontramos con que «TREECKO PKMN GECO BOSQUE» (esto es, el nombre y el tipo de Pokémon) se escriben en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. Ocurre algo parecido al caso anterior.

12.

Tabla 214. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XII.

<p>Pokémon Zafiro en japonés: 「ぬまおポケモンミズゴロウ」</p>	<p>Pokémon Zafiro en inglés: “MUD FISH POKÉMON MUDKIP”</p>	<p>Pokémon Zafiro en español: «MUDKIP PKMN PEZ LODO»</p>
<p>Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「みずタイプのポケモンミズゴロウ」</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “The Water-Type Pokémon Mudkip”</p>	<p>Pokémon Zafiro Alfa en español: «Mudkip, Pokémon de tipo Agua»</p>
<p>Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Numao pokemon mizugorō"</p>	<p>Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/86-5/86]</p>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Mizu taipu no pokemon mizugorō"</i>	
--	--

En este caso vemos que «MUDKIP PKMN PEZ LODO» (es decir, el nombre y el tipo de Pokémon) se escriben en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. Al igual que en los casos anteriores, se hace un uso de las mayúsculas excesivo, pero que posiblemente se pueda ver motivado por las limitaciones técnicas de la época, lo que lo hace una buena solución para aquel momento, pero que hace que la manera de escribirlo posteriormente sea mejor.

13.

Tabla 215. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トレナー」	Pokémon Zafiro en inglés: “TRAINER”	Pokémon Zafiro en español: «ENTRENADOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トレナー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Trainer”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Entrenador»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: <i>"Torenā"</i>	Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Torenā"</i>	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/110-6/110]</i>

Aquí encontramos que la palabra «Entrenador» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de cinco

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 25, 37, 302, 332 y 356 del anexo en su sección correspondiente.

14.

Tabla 216. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモンセンター」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKÉMON CENTER”	Pokémon Zafiro en español: «CENTRO POKÉMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンセンター」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokémon Center”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Centro Pokémon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon sentā" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon sentā"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/136-6/136]</i>	

En este ejemplo vemos que el lugar «Centro Pokémon» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, lo que parece una mejor solución a ponerlo todo en mayúsculas.

15.

Tabla 217. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモンずかん」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKÉDEX”	Pokémon Zafiro en español: «POKÉDEX»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンずかん」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokédex”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Pokédex»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon zukan"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/165-6/165]</i>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Pokemon zukan"</i>	
---	--

Aquí encontramos que el objeto «Pokédex» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de ocho ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 38, 39, 40, 42, 43, 142, 297 y 300 del anexo en su sección correspondiente.

16.

Tabla 218. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ボールポケット」	Pokémon Zafiro en inglés: “ITEMS POCKET”	Pokémon Zafiro en español: «BOLSILLO OBJETOS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「道具ポケット」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “ITEMS Pocket”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bolsillo Objetos»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: <i>"Bōru poketto"</i> Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Dōgu poketto"</i>	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/179-6/179]</i>	

En este caso encontramos que «Bolsillo Objetos» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en español y todo en mayúsculas en *Pokémon Zafiro*. Este uso se hace un poco extraño.

17.

Tabla 219. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XVII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
--	---------------------------------------	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Entrenadores»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/182-6/182]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -		

En este ejemplo encontramos que la palabra «Entrenadores» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en español. Esto ha ocurrido en un total de siete ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 48, 76, 107, 176, 228, 292 y 345 del anexo en su sección correspondiente.

18.

Tabla 220. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「はかせ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PROF.”	Pokémon Zafiro en español: «PROFESOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「はかせ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “professor”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «profesor»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hakase"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/188-6/188]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Hakase"		

Aquí encontramos que la palabra «profesor» se escribe con minúsculas cuando se encuentra dentro de un contexto generalizado en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso que parece más acertado que ponerlo todo en mayúsculas.

19.

Tabla 221. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ミツルくん」	Pokémon Zafiro en inglés: “WALLY”	Pokémon Zafiro en español: «BLASCO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ミツルくん」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Wally”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Blasco»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mitsuru kun" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mitsuru kun"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 5/210-5/210]</i>	

Aquí observamos que el nombre del entrenador «BLASCO» se escribe en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. La manera de escribirlo en *Pokémon Zafiro Alfa* es más natural. Esto ha ocurrido en cinco ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 57, 59, 61, 63 y 69 del anexo en su sección correspondiente.

20.

Tabla 222. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ボール」	Pokémon Zafiro en inglés: “BALL”	Pokémon Zafiro en español: «BALL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ボール」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Ball”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ball»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Bōru"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 5/220-5/220]</i>	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Bōru"	
---	--

Aquí encontramos que el nombre del objeto «BALL» se escribe en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en español, lo que queda un poco extraño y ha sido solucionado en la versión posterior del videojuego. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 65, 66, 68 y 70 del anexo en su sección correspondiente.

21.

Tabla 223. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ラルトス」	Pokémon Zafiro en inglés: “RALTS”	Pokémon Zafiro en español: «RALTS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ラルトス」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Ralts”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ralts»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Rarutosu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Rarutosu"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 5 230-5 230]</i>	

En este caso se puede observar que el nombre del Pokémon «RALTS» se escribe en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. La opción tomada en *Pokémon Zafiro Alfa*, usando solo mayúscula inicial para este nombre propio, es más correcta.

22.

Tabla 224. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジム」	Pokémon Zafiro en inglés: “GYM”	Pokémon Zafiro en español: «GIMNASIO»
---	---	---

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジム」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Gym”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Gimnasio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jimu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 5 232-5 232]</i>	

En este ejemplo encontramos que el topónimo «GIMNASIO» se escribe en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. Este uso no parece demasiado adecuado. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 73, 78 y 84 del anexo en su sección correspondiente.

23.

Tabla 225. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「カナズミシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: “RUSTBORO CITY”	Pokémon Zafiro en español: «CIUDAD FÉRRICA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「カナズミシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Rustboro City”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ciudad Férrica»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kanazumi shiti" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kanazumi shiti"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 5 243-5 243]</i>	

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

En este caso encontramos que el topónimo «CIUDAD FÉRRICA» se escribe en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. La manera de escribirlo en *Pokémon Zafiro Alfa* es más adecuada.

24.

Tabla 226. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ツツジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “ROXANNE”	Pokémon Zafiro en español: «PETRA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ツツジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Roxanne”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Petra»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tsutsuji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tsutsuji"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 5 243-5 243]</i>	

Aquí encontramos que el nombre del personaje «PETRA» se escribe en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. La manera de escribirlo en *Pokémon Zafiro Alfa* en español es perfecta al tratarse de un nombre propio.

25.

Tabla 227. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「バッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “BADGES”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLAS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「バッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Badges”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medallas»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: "Bajji"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 245-5 245]
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Bajji"	

Aquí se puede ver que el objeto «MEDALLAS» se escribe en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español, lo que resulta algo exagerado.

26.

Tabla 228. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「リーダー」	Pokémon Zafiro en inglés: "LEADER"	Pokémon Zafiro en español: «LÍDER»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「リーダー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Leader"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Líder»
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés: "Ri-da-"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 246-5 246]	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés: "Ri-da-"		

Aquí encontramos que la palabra «LÍDER» se escribe en mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español, lo que nuevamente resulta algo exagerado.

27.

Tabla 229. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トウカ」	Pokémon Zafiro en inglés: "PETALBURG"	Pokémon Zafiro en español: «PETALIA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トウカ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Petalburg"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Petalia»

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tōka"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/253-6/253]</i>
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tōka"	

Aquí se puede observar que el topónimo «Petalia» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo adecuado al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 85, 95 y 343 del anexo en su sección correspondiente.

28.

Tabla 230. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「デボンの研究員」	Pokémon Zafiro en inglés: “DEVON RESEARCHER”	Pokémon Zafiro en español: «INVESTIGADOR de DEVON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「デボンの研究員」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Devon researcher”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Investigador de Devon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Debon no kenkyūin"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6/255-6/255]</i>	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Debon no kenkyūin"		

En este caso encontramos que la profesión «Investigador de Devon» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso que no parece demasiado adecuado.

29.

Tabla 231. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「アクアだん」	Pokémon Zafiro en inglés: “TEAM AQUA”	Pokémon Zafiro en español: «EQUIPO AQUA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「アクアだん」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Team Aqua”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Equipo Aqua»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Aqua dan" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Aqua dan"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 260-6 260]	

Aquí encontramos que «Equipo Aqua» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 87, 118 y 162 del anexo en su sección correspondiente.

30.

Tabla 232. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「がくしゅうそうち」	Pokémon Zafiro en inglés: “EXP. SHARE”	Pokémon Zafiro en español: «REPARTIR EXP»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「がくしゅうそうち」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Exp. Share”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Repartir Exp»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Gakushū sōchi" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Gakushū sōchi"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 272-6 272]	

En este caso encontramos que el objeto «Repartir Exp» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

31.

Tabla 233. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「大切なものポケット」	Pokémon Zafiro en inglés: “KEY ITEMS POCKET”	Pokémon Zafiro en español: «BOLSILLO OBJETOS CLAVE»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「大切なものポケット」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Key ITEMS Pocket”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bolsillo Objetos Clave»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Taisetsuna mono poketto" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Taisetsuna mono poketto"	Posición en el corpus: <i>[corpus\corpus_alineado_final;</i> <i>Posición: 6 273-6 273]</i>	

En este ejemplo vemos que «Bolsillo Objetos Clave» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 90 y 125 del anexo en su sección correspondiente.

32.

Tabla 234. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ウシオたいちょう」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mr. Matt”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Matías»

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Ushio taichō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 285-6 285]
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ushio taichō"	

Aquí encontramos que el personaje «Comandante Matías» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo adecuado al tratarse de un nombre propio.

33.

Tabla 235. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「スクール」	Pokémon Zafiro en inglés: "SCHOOL"	Pokémon Zafiro en español: «ESCUELA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「スクール」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "School"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Escuela»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Sukūru"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 294-6 294]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sukūru"		

En este ejemplo encontramos que el lugar «Escuela» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

34.

Tabla 236. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジムバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: "GYM BADGE"	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA DE GIMNASIO»
--	---	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Gym Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla de Gimnasio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jimu Bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu Bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 295-6 295]	

Aquí encontramos que el objeto «Medalla de Gimnasio» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 103 y 150 del anexo en su sección correspondiente.

35.

Tabla 237. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ポケモンリーグ」	Pokémon Zafiro en inglés: “POKÉMON LEAGUE”	Pokémon Zafiro en español: «LIGA POKÉMON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ポケモンリーグ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Pokémon League”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Liga Pokémon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pokemon rīgu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pokemon rīgu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 308-6 308]	

En este caso encontramos que el lugar «Liga Pokémon» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de ocho

ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 106, 110, 291, 308, 321, 323, 349 y 350 del anexo en su sección correspondiente.

36.

Tabla 238. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ストーンバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “STONE BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA PIEDRA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ストーンバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Stone Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Piedra»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Sutōn bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Sutōn bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 309-6 309]	

Aquí encontramos que el objeto «Medalla Piedra» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 109, 111 y 112 del anexo en su sección correspondiente.

37.

Tabla 239. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「かんせきふうじ」	Pokémon Zafiro en inglés: “ROCK TOMB”	Pokémon Zafiro en español: «TUMBA ROCAS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「かんせきふうじ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Rock Tomb”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Tumba Rocas»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kansekifūji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 316-6 316]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kansekifūji"	
--	--

En este caso vemos que el ataque «Tumba Rocas» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español por tratarse de una Máquina Técnica.

38.

Tabla 240. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「すばやさ」	Pokémon Zafiro en inglés: “SPEED”	Pokémon Zafiro en español: «VELOCIDAD»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「すばやさ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Speed”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Velocidad»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Subayasa" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Subayasa"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 319-5 319]	

En este ejemplo encontramos que la palabra «VELOCIDAD» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en español, un uso que no seguiría las normas del español, pero que se puede entender que se usa para dar énfasis en el vocabulario propio del videojuego.

39.

Tabla 241. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XXXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「荷物」	Pokémon Zafiro en inglés: “GOODS”	Pokémon Zafiro en español: «PIEZAS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「荷物」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “parts”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «piezas»

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Nimotsu"	Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Nimotsu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 326-6 326]
---	--	---

Aquí encontramos que la palabra «piezas» se escribe en minúsculas en *Pokémon Zafiro Alfa* en español, mientras que en *Pokémon Zafiro* se escribía en mayúsculas, un uso poco adecuado.

40.

Tabla 242. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XL.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ピーコ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PEEKO”	Pokémon Zafiro en español: «PEEKO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ピーコ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Peeko”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Peeko»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Pīko"	Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Pīko"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 336-6 336]

Aquí vemos que hay un Wingull al que su dueño llama Peeko y este nombre está escrito con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de cinco ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 119, 120, 121, 126 y 128 del anexo en su sección correspondiente.

41.

Tabla 243. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「リーダー」	Pokémon Zafiro en inglés: “BOSS”	Pokémon Zafiro en español: «JEFE»
---	--	---

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「リーダー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “BOSS”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «jefe»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Rīdā" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Rīdā"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 344-6 344]	

Aquí observamos que la palabra «jefe» se escribe con minúsculas en *Pokémon Zafiro Alfa* en español, mientras que en *Pokémon Zafiro* iba en mayúsculas. El uso de *Pokémon Zafiro Alfa* parece más correcto. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 122, 163 y 164 del anexo en su sección correspondiente.

42.

Tabla 244. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「デボン」	Pokémon Zafiro en inglés: “DEVON”	Pokémon Zafiro en español: «DEVON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「デボン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Devon”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Devon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Debon" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Debon"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 345-6 345]	

En este ejemplo vemos que la palabra «Devon» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso que parece adecuado.

43.

Tabla 245. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「デボン荷物」	Pokémon Zafiro en inglés: “DEVON GOODS”	Pokémon Zafiro en español: «PIEZAS DEVON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「デボン荷物」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Devon Parts”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Piezas Devon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Debon nimotsu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Debon nimotsu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 347-6 347]	

Aquí podemos ver que el objeto «Piezas Devon» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 124 y 129 del anexo en su sección correspondiente.

44.

Tabla 246. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トウカのもり」	Pokémon Zafiro en inglés: “PETALBURG WOODS”	Pokémon Zafiro en español: «BOSQUE PETALIA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トウカのもり」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Petalburg Woods”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Bosque Petalia»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tōka no mori"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 354-6 354]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tōka no mori"	
---	--

Aquí se puede observar que el topónimo «Bosque Petalia» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

45.

Tabla 247. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「スーパーボール」	Pokémon Zafiro en inglés: “GREAT BALL”	Pokémon Zafiro en español: «SUPER BALL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「スーパーボール」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Great Ball”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Super Ball»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Supā bōru" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Supā bōru"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 360-6 360]	

Aquí vemos que el objeto «Super Ball» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

46.

Tabla 248. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「デボンコーポレーション」	Pokémon Zafiro en inglés: “DEVON CORPORATION”	Pokémon Zafiro en español: «DEVON S.A»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「デボンコーポレーション」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Devon Corporation”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Devon S.A»

Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: "Debonkōporēshon"		[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 362-6 362]
Trasliteración	Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Debonkōporēshon"		

En este caso observamos que el nombre de la empresa «Devon S.A» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 131, 137 y 161 del anexo en su sección correspondiente.

47.

Tabla 249. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLVII.

Pokémon	Zafiro	en	Pokémon Zafiro en inglés:	Pokémon Zafiro en español:
japonés: 「ぞうせんじょ」			“SHIPYARD”	«ASTILLEROS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración	Pokémon	Posición en el corpus:		
Zafiro en japonés: "Zōsenjo"		[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 366-5 366]		
Trasliteración	Pokémon			
Zafiro Alfa en japonés: -				

Aquí vemos que «ASTILLEROS» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español, un uso que no parece del todo adecuado.

48.

Tabla 250. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「カイナシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: “SLATEPORT CITY”	Pokémon Zafiro en español: «CIUDAD PORTUAL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「カイナシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Slateport City”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ciudad Portual»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kaina shiti" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kaina shiti"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 366-5 366]	

En este caso vemos que el topónimo «CIUDAD PORTUAL» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. El uso que encontramos en *Pokémon Zafiro Alfa* es más correcto. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 133 y 246 del anexo en su sección correspondiente.

49.

Tabla 251. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XLIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「社長」	Pokémon Zafiro en inglés: “PRESIDENT”	Pokémon Zafiro en español: «PRESIDENTE»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「社長」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “president”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «presidente»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Shachō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 371-6 371]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Shachō"	
---	--

Aquí vemos que la palabra «presidente» se escribe en minúscula en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, no siendo así en las otras versiones. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 134 y 136 del anexo en su sección correspondiente.

50.

Tabla 252. Ejemplo de mayúsculas en diálogos L.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ツワブキ」	Pokémon Zafiro en inglés: "MR. STONE"	Pokémon Zafiro en español: «SR. PEÑAS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ツワブキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Mr. Stone"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Sr. Peñas»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tsuwabuki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tsuwabuki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 373-6 373]	

Aquí observamos que «Sr. Peñas» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso que parece correcto. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 135, 138 y 160 del anexo en su sección correspondiente.

51.

Tabla 253. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ダイゴ」	Pokémon Zafiro en inglés: "STEVEN"	Pokémon Zafiro en español: «MÁXIMO»
--	--	---

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ダイゴ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Steven”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Máximo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Daigo" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Daigo"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 385-6 385]	

En este caso se puede ver que el nombre «Máximo» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 139 y 158 del anexo en su sección correspondiente.

52.

Tabla 254. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ムロ」	Pokémon Zafiro en inglés: “DEWFORD”	Pokémon Zafiro en español: «AZULIZA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ムロ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Dewford”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Azuliza»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Muro" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Muro"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 389-6 389]	

Aquí vemos que el topónimo «Azuliza» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo correcto al tratarse de un nombre propio.

Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 140 y 148 del anexo en su sección correspondiente.

53.

Tabla 255. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ハギ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MR. BRINEY”	Pokémon Zafiro en español: «SR. ARENQUE»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ハギ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mr. Briney”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Sr. Arenque»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hagi"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 390-6 390]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Hagi"		

En este ejemplo se puede observar que «Sr. Arenque» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 141, 143 y 144 del anexo en su sección correspondiente.

54.

Tabla 256. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トウキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “BRAWLEY”	Pokémon Zafiro en español: «MARCIAL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トウキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Brawley”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Marcial»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés:	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 408-6 408]	

"Tōki"	
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés:	
"Tōki"	

Aquí nos encontramos con que el nombre «Marcial» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo nuevamente correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 145, 149 y 151 del anexo en su sección correspondiente.

55.

Tabla 257. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ナックルバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “KNUCKLE BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA PUÑO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ナックルバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Knuckle Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Puño»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Nakkuru bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Nakkuru bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 417-6 417]	

Aquí vemos que el objeto «Medalla Puño» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

56.

Tabla 258. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「わざマシン08ビルドアップ」	Pokémon Zafiro en inglés: “TM08 BULK UP”	Pokémon Zafiro en español: «MT08 CORPULENCIA»
--	--	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「わざマシン08ビルドアップ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “TM08 Bulk up”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «MT08 Corpulencia»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Waza mashin 08 birudo appu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Waza mashin 08 birudo appu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 421-6 421]	

En este caso se puede observar que la «MT08 Corpulencia» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

57.

Tabla 259. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「こうげき」	Pokémon Zafiro en inglés: “ATTACK”	Pokémon Zafiro en español: «ATAQUE»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「こうげき」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Attack”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ataque»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kōgeki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kōgeki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 423-6 423]	

Aquí vemos que la palabra «Ataque» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, lo que entra en relación con otras palabras relacionadas con los estados de los Pokémon que hemos estudiado anteriormente.

58.

Tabla 260. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ぼうぎょ」	Pokémon Zafiro en inglés: “DEFENSE”	Pokémon Zafiro en español: «DEFENSA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ぼうぎょ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Defense”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Defensa»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Bōgyo" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Bōgyo"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 423-6 423]	

En este ejemplo se puede observar que la palabra «Defensa» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

59.

Tabla 261. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「いしのどうくつ」	Pokémon Zafiro en inglés: “GRANITE CAVE”	Pokémon Zafiro en español: «CUEVA GRANITO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「いしのどうくつ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Granite Cave”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Cueva Granito»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Ishi no dōkutsu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ishi no dōkutsu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 428-6 428]	

Aquí vemos que el topónimo «Cueva Granito» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones

que se pueden observar en los ejemplos 157 y 229 del anexo en su sección correspondiente.

60.

Tabla 262. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「クスノキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “CAPT. STERN”	Pokémon Zafiro en español: «CAP. BABOR»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「クスノキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Captain Stern”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Capitán Babor»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kusunoki" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kusunoki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 467-6 467]	

En este ejemplo vemos que el nombre «Capitán Babor» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo que parece apropiado al tratarse de un nombre propio.

61.

Tabla 263. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「おじさん」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Uncle”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Tío»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 675-6 675]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Ojisan"	
---	--

Aquí vemos que la palabra «Tío» (para designar a un familiar) se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

62.

Tabla 264. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「キンセツシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: "MAUVILLE"	Pokémon Zafiro en español: «MALVALONA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キンセツシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Mauville"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Malvalona»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kinsetsu shiti" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kinsetsu shiti"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 738-6 738]	

Aquí observamos que el topónimo «Malvalona» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 175 y 179 del anexo en su sección correspondiente.

63.

Tabla 265. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「テッセン」	Pokémon Zafiro en inglés: "WATTSON"	Pokémon Zafiro en español: «ERICO»
---	---	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「テッセン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Wattson”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Erico»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tessen" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tessen"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 741-6 741]	

Aquí vemos que el nombre «Erico» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, algo correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 177, 180 y 183 del anexo en su sección correspondiente.

64.

Tabla 266. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「バッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「バッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 744-6 744]	

En este ejemplo vemos que el objeto «Medalla» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

65.

Tabla 267. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ダイナモバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “DINAMO BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA DINAMO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ダイナモバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Dinamo Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Dinamo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Dainamo bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Dainamo bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 745-6 745]	

Aquí vemos que el objeto «Medalla Dinamo» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 182 y 184 del anexo en su sección correspondiente.

66.

Tabla 268. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「いんせき」	Pokémon Zafiro en inglés: “METEORITE”	Pokémon Zafiro en español: «METEORITO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「いんせき」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Meteorite”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Meteorito»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Inseki"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 870-5 870]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Inseki"	
---	--

Aquí observamos que el objeto «METEORITO» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español, un uso un poco extraño que sirve para remarcar la importancia del objeto. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 186, 192 y 202 del anexo en su sección correspondiente.

67.

Tabla 269. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「えんとつやま」	Pokémon Zafiro en inglés: “MOUNT CHIMNEY”	Pokémon Zafiro en español: «MONTE CENIZO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「えんとつやま」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mount Chimney”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Monte Cenizo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Entotsu yama" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Entotsu yama"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 870-5 870]	

Aquí vemos que el lugar «MONTE CENIZO» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. La manera de escribirlo de *Pokémon Zafiro Alfa* es más adecuada. Esto ha ocurrido en un total de seis ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 187, 193, 201, 203, 213 y 214 del anexo en su sección correspondiente.

68.

Tabla 270. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「マグマ団」	Pokémon Zafiro en inglés: “TEAM MAGMA”	Pokémon Zafiro en español: «EQUIPO MAGMA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「マグマ団」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Team Magma”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Equipo Magma»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Maguma dan" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Maguma dan"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 875-5 875]	

En este caso observamos que «EQUIPO MAGMA» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español, un uso no demasiado adecuado. Esto ha ocurrido en un total de diez ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 190, 191, 195, 198, 205, 206, 209, 215, 216 y 252 del anexo en su sección correspondiente.

69.

Tabla 271. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「マツブサ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MAXIE”	Pokémon Zafiro en español: «MAGNO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「マツブサ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Maxie”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Magno»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Matsubusa" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Matsubusa"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 885-5 885]	

En este ejemplo vemos que el nombre «MAGNO» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español, un uso no demasiado adecuado.

70.

Tabla 272. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「アオギリ」	Pokémon Zafiro en inglés: “ARCHIE”	Pokémon Zafiro en español: «AQUILES»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「アオギリ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Archie”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Aquiles»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Aogiri" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Aogiri"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 909-5 909]	

Aquí vemos que el nombre «AQUILES» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en español. Al tratarse de un nombre propio, la manera de escribirlo de *Pokémon Zafiro Alfa* es más adecuada. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 210, 211, 212 y 245 del anexo en su sección correspondiente.

71.

Tabla 273. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「アスナ」	Pokémon Zafiro en inglés: “FLANNERY”	Pokémon Zafiro en español: «CANDELA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「アスナ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Flannery”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Candela»

Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:
Zafiro en japonés: "Asuna"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 932-6 932]
Trasliteración Pokémon	
Zafiro Alfa en japonés: "Asuna"	

En este caso observamos que el nombre «Candela» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, lo cual es un uso correcto.

72.

Tabla 274. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「とくこうか」	Pokémon Zafiro en inglés: "SP. ATK."	Pokémon Zafiro en español: «AT. ESP.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「とくこうか」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Sp. Atk."	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ataque Especial»
Trasliteración Pokémon	Posición en el corpus:	
Zafiro en japonés: "Tokukōka"	[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 950-6 950]	
Trasliteración Pokémon		
Zafiro Alfa en japonés: "Tokukōka"		

Aquí vemos que «Ataque Especial» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 222 y 267 del anexo en su sección correspondiente.

73.

Tabla 275. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ゴーゴーゴゴル」	Pokémon Zafiro en inglés: “GO-GOGGLES!”	Pokémon Zafiro en español: «GAF. AISLAN.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ゴーゴーゴゴル」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “The Go-Goggles!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Gafas Aislantes»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Gō gō gogoru" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Gō gō gogoru"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 961-6 961]	

Aquí encontramos que el objeto «Gafas Aislantes» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

74.

Tabla 276. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「バランスバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “BALANCE BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA EQUILIBRIO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「バランスバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Balance Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Equilibrio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Baransu bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Baransu bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 997-6 997]	

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Aquí vemos que el objeto «Medalla Equilibrio» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 226 y 227 del anexo en su sección correspondiente.

75.

Tabla 277. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「トレーナー」	Pokémon Zafiro en inglés: “TRAINER”	Pokémon Zafiro en español: «entrenas»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「トレーナー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Trainer”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Entrenadora»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Torēnā" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Torēnā"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1085-6 1085]	

En este ejemplo vemos que la palabra «Entrenadora» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 230, 280 y 337 del anexo en su sección correspondiente.

76.

Tabla 278. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「かえせええええええ！」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “GIVE THEM BACK!!!”	Pokémon Zafiro Alfa en español: « ¡ Devuélveme ahora mismo los resultados

		de mi importantísima investigación!»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kaeseeeeeee" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kaeseeeeeee"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4 1216-4 1216]	

En este caso vemos que la frase "GIVE THEM BACK!!!" se escribe completamente en mayúsculas en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés, un uso algo extraño que puede ser un intento de énfasis.

77.

Tabla 279. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「デボンスコープ」	Pokémon Zafiro en inglés: "DEVON SCOPE"	Pokémon Zafiro en español: «DETECTOR DEVON»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「デボンスコープ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Devon Scope"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Detector Devon»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Debon sukōpu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Debon sukōpu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1288-6 1288]	

Aquí vemos que el objeto «Detector Devon» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 233 y 236 del anexo en su sección correspondiente.

78.

Tabla 280. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ナギ」	Pokémon Zafiro en inglés: “WINONA”	Pokémon Zafiro en español: «ALANA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ナギ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Winona”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Alana»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Nagi" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Nagi"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1311-6 1311]	

Aquí encontramos que el nombre «Alana» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 237 y 241 del anexo en su sección correspondiente.

79.

Tabla 281. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ヒワマキ」	Pokémon Zafiro en inglés: “FORTREE”	Pokémon Zafiro en español: «ARBORADA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ヒワマキ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Fortree”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Arborada»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hiwamaki shiti"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1311-6 1311]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Hiwamaki shiti"</i>	
--	--

En este caso vemos que el nombre de ciudad «Arborada» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio.

80.

Tabla 282. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「フェザーバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “FEATHER BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA PLUMA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「フェザーバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Feather Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Pluma»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: <i>"Fezā bajji"</i> Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: <i>"Fezā bajji"</i>	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1317-6 1317]	

Aquí se puede observar que el objeto «Medalla Pluma» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

81.

Tabla 283. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「べにいろのたま」	Pokémon Zafiro en inglés: “RED ORB”	Pokémon Zafiro en español: «ESFERA ROJA»
--	---	--

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「べにいろのたま」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Red Orb”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Esfera Roja»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Benihiro no tama" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Benihiro no tama"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1334-5 1334]	

En este caso vemos que el objeto «ESFERA ROJA» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español, un uso un poco extraño relacionado con los objetos importantes que explicamos anteriormente.

82.

Tabla 284. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「おくりびやま」	Pokémon Zafiro en inglés: “MT. PYRE”	Pokémon Zafiro en español: «MONTE PÍRICO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「おくりびやま」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mt. Pyre”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Monte Pírico»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Okuribiyama" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Okuribiyama"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1334-5 1334]	

En este ejemplo vemos que el lugar «MONTE PÍRICO» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. La manera de escribirlo de *Pokémon*

Zafiro Alfa es más correcta. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 244, 250 y 311 del anexo en su sección correspondiente.

83.

Tabla 285. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「あいいろのたま」	Pokémon Zafiro en inglés: “BLUE ORB”	Pokémon Zafiro en español: «ESFERA AZUL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「あいいろのたま」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Blue Orb”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Esfera Azul»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Aiiro no tama" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Aiiro no tama"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1340-5 1340]	

Aquí vemos que el objeto «ESFERA AZUL» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 247 y 248 del anexo en su sección correspondiente.

84.

Tabla 286. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「たま」	Pokémon Zafiro en inglés: “ORB”	Pokémon Zafiro en español: «ESFERA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「たま」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Orb”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Esfera»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tama"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1343-5 1343]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tama"	
---	--

Aquí observamos que el objeto «ESFERA» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español al tratarse de un objeto importante como expusimos anteriormente.

85.

Tabla 287. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ミナモシテイ」	Pokémon Zafiro en inglés: "LILYCOVE CITY"	Pokémon Zafiro en español: «CIUDAD CALAGUA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ミナモシテイ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Lilycove city"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ciudad Calagua»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Minamo shiti" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Minamo shiti"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1347-5 1347]	

Aquí vemos que el topónimo «CIUDAD CALAGUA» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. Como podemos observar, la versión de *Pokémon Zafiro Alfa* es más adecuada al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 251 y 258 del anexo en su sección correspondiente.

86.

Tabla 288. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXVI.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: “SUBMARINE EXPLORER 1”	Pokémon Zafiro en español: «SUBMARINO EXPLORADOR 1»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1350-5 1350]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -		

En este ejemplo vemos que «SUBMARINO EXPLORADOR 1» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español.

87.

Tabla 289. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXVII.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: “GRUNTS”	Pokémon Zafiro en español: «SOLDADOS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: -	Pokémon Zafiro Alfa en español: -
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: -	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1356-5 1356]	
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: -		

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

En este caso nos encontramos con que la palabra «SOLDADOS» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español.

88.

Tabla 290. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「リーダー」	Pokémon Zafiro en inglés: “BOSS”	Pokémon Zafiro en español: «JEFE»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「リーダー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Boss”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Jefe»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Rīdā" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Rīdā"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5 1359-5 1359]	

Aquí vemos que la palabra «JEFE» se escribe con mayúsculas en *Pokémon Zafiro* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden consultar en los ejemplos 256 y 257 del anexo en su sección correspondiente.

89.

Tabla 291. Ejemplo de mayúsculas en diálogos LXXXIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「リーダー」	Pokémon Zafiro en inglés: “LEADERS”	Pokémon Zafiro en español: «LÍDERES»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「リーダー」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Leaders”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Líderes»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Rīdā"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1366-6 1366]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Rīdā"	
---	--

Aquí observamos que la palabra «Líderes» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

90.

Tabla 292. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XC.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ジムリーダーのフウとラン」	Pokémon Zafiro en inglés: “LEADER TATE & LIZA”	Pokémon Zafiro en español: «VITO-LETI»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ジムリーダーのフウとラン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Leaders Liza & Tate”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Vito y Leti»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Jimu rīdā no fuu to ran" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Jimu rīdā no fuu to ran"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1374-6 1374]	

En este caso se puede observar que los nombres «Vito y Leti» se escriben con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso que parece correcto.

91.

Tabla 293. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「マインドバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “MIND BADGE”	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA MENTE»
--	--	---

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「マインドバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Mind Badge”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Mente»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Maindo bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Maindo bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1378-6 1378]	

En este ejemplo vemos que el objeto «Medalla Mente» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 262 y 263 del anexo en su sección correspondiente.

92.

Tabla 294. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ダイビング」	Pokémon Zafiro en inglés: “HM DIVE”	Pokémon Zafiro en español: «MO BUCEO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ダイビング」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “HM Dive”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «MO Buceo»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Daibingu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Daibingu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1381-6 1381]	

Aquí observamos que «MO Buceo» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

93.

Tabla 295. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「めいそう」	Pokémon Zafiro en inglés: “CALM MIND”	Pokémon Zafiro en español: «PAZ MENTAL»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「めいそう」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Calm Mind”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Paz Mental»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Meisō" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Meisō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1383-6 1383]	

Aquí vemos que el ataque «Paz Mental» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

94.

Tabla 296. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「とくぼう」	Pokémon Zafiro en inglés: “SP. DEF.”	Pokémon Zafiro en español: «DEF. ESP.»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「とくぼう」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Sp. Def.”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Defensa Especial»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Tokubō" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Tokubō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1385-6 1385]	

En este caso encontramos que «Defensa Especial» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

95.

Tabla 297. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ミクリ」	Pokémon Zafiro en inglés: “WALLACE”	Pokémon Zafiro en español: «PLUBIO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ミクリ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Wallace”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Plubio»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mikuri" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mikuri"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1460-6 1460]	

Aquí vemos que el nombre «Plubio» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 273, 279 y 285 del anexo en su sección correspondiente.

96.

Tabla 298. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ルネシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: “SOOTOPOLIS”	Pokémon Zafiro en español: «ARRECÍPOLIS»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ルネシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Sootopolis”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Arrecópolis»

Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Rune shiti"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1460-6 1460]
Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Rune shiti"	

En este ejemplo vemos que el topónimo «Arrecópolis» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio.

97.

Tabla 299. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ラインバッジ」	Pokémon Zafiro en inglés: "RAIN BADGE"	Pokémon Zafiro en español: «MEDALLA LLUVIA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ラインバッジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Rain Badge"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Medalla Lluvia»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Rain bajji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Rain bajji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1472-6 1472]	

El objeto «Medalla Lluvia» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de cuatro ocasiones que se

pueden observar en los ejemplos 282, 283, 284 y 289 del anexo en su sección correspondiente.

98.

Tabla 300. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「たきのぼり」	Pokémon Zafiro en inglés: “HM move WATERFALL”	Pokémon Zafiro en español: «MO05 CASCADA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「たきのぼり」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “HM05 Waterfall”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «MO05 Cascada.»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Takinobori" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Takinobori"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1478-6 1478]	

Aquí vemos que «MO 05 Cascada» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

99.

Tabla 301. Ejemplo de mayúsculas en diálogos XCIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「たきのぼり」	Pokémon Zafiro en inglés: “HM WATERFALL”	Pokémon Zafiro en español: «MO CASCADA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「たきのぼり」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “HM Waterfall”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «MO Cascada»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Takinobori" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Takinobori"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1483-6 1483]	

Podemos observar que «Cascada» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

100.

Tabla 302. Ejemplo de mayúsculas en diálogos C.

Pokémon Zafiro en japonés: 「サイユウシティ」	Pokémon Zafiro en inglés: “EVER GRANDE CITY”	Pokémon Zafiro en español: «CIUDAD COLOSALIA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「サイユウシティ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Ever Grande City”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Ciudad Colosalia»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Saiyū shiti" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Saiyū shiti"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1488-6 1488]	

En este ejemplo el topónimo «Ciudad Colosalia» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio.

101.

Tabla 303. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ホウエン」	Pokémon Zafiro en inglés: “HOENN”	Pokémon Zafiro en español: «HOENN»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ホウエン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Hoenn”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Hoenn»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Hōen"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1488-6 1488]	

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Hōen"	
---	--

Aquí observamos que el topónimo «Hoenn» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 295 y 318 del anexo en su sección correspondiente.

102.

Tabla 304. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ミシロタウン」	Pokémon Zafiro en inglés: "LITTLEROOT TOWN"	Pokémon Zafiro en español: «VILLA RAÍZ»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ミシロタウン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Littleroot Town"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Villa Raíz»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Mishiro taun" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mishiro taun"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1490-6 1490]	

El topónimo «Villa Raíz» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 299 y 352 del anexo en su sección correspondiente.

103.

Tabla 305. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「エクレイド」	Pokémon Zafiro en inglés: "GALLADE"	Pokémon Zafiro en español: «GALLADE»
--	---	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「エルレイド」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Gallade”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Gallade»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Erureido" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Erureido"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1517-6 1517]	

Observamos que el nombre de Pokémon «Gallade» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

104.

Tabla 306. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CIV.

Pokémon Zafiro en japonés: 「キルリア」	Pokémon Zafiro en inglés: “KIRLIA”	Pokémon Zafiro en español: «KIRLIA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「キルリア」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Kirlia”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Kirlia»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kiruria" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kiruria"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1519-6 1519]	

Aquí vemos que el nombre de Pokémon «Kirlia» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

105.

Tabla 307. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CV.

Pokémon Zafiro en japonés: -	Pokémon Zafiro en inglés: -	Pokémon Zafiro en español: -
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「めざめいし」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Dawn Stone”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Piedra Alba»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: - Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Mezame ishi"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1519-6 1519]	

En este caso vemos que el objeto «Piedra Alba» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

106.

Tabla 308. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CVI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「カゲツ」	Pokémon Zafiro en inglés: “SIDNEY”	Pokémon Zafiro en español: «SIXTO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「カゲツ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Sidney”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Sixto»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Kagetsu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Kagetsu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1530-6 1530]	

El nombre «Sixto» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un

total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 306 y 309 del anexo en su sección correspondiente.

107.

Tabla 309. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CVII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「四天王」	Pokémon Zafiro en inglés: “ELITE FOUR”	Pokémon Zafiro en español: «ALTO MANDO»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「四天王」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Elite Four”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Alto Mando»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Shitenou" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Shitenou"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1530-6 1530]	

«Alto Mando» se escribe con mayúsculas iniciales en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de tres ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 307, 317 y 322 del anexo en su sección correspondiente.

108.

Tabla 310. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CVIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「フヨウ」	Pokémon Zafiro en inglés: “PHOEBE”	Pokémon Zafiro en español: «FÁTIMA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「フヨウ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Phoebe”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Fátima»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Fuyō"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1540-6 1540]	

Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Fuyō"	
---	--

Aquí vemos que el nombre «Fátima» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso adecuado al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 310 y 314 del anexo en su sección correspondiente.

109.

Tabla 311. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CIX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ゴースト」	Pokémon Zafiro en inglés: "GHOST"	Pokémon Zafiro en español: «FANTASMA»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ゴースト」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: "Ghost"	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Fantasma»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Gosuto" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Gosuto"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1542-6 1542]	

En este ejemplo, el tipo de Pokémon «Fantasma» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

110.

Tabla 312. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CX.

Pokémon Zafiro en japonés: 「プリム」	Pokémon Zafiro en inglés: "GLACIA"	Pokémon Zafiro en español: «NÍVEA»
--	--	--

Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「プリム」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Glacia”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Nívea»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Purimu" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Purimu"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1551-6 1551]	

El nombre «Nívea» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio. Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 316 y 319 del anexo en su sección correspondiente.

111.

Tabla 313. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CXI.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ゲンジ」	Pokémon Zafiro en inglés: “DRAKE”	Pokémon Zafiro en español: «DRACÓN»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ゲンジ」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Drake”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Dracón»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Genji" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Genji"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1564-6 1564]	

Aquí vemos que el nombre «Dracón» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español, un uso correcto al tratarse de un nombre propio.

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Esto ha ocurrido en un total de dos ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 325 y 330 del anexo en su sección correspondiente.

112.

Tabla 314. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CXII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「ドラゴン」	Pokémon Zafiro en inglés: “DRAGON”	Pokémon Zafiro en español: «DRAGÓN»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「ドラゴン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Dragon”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Dragón»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Doragon" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Doragon"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1564-6 1564]	

Aquí observamos que el tipo de Pokémon «Dragón» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español.

113.

Tabla 315. Ejemplo de mayúsculas en diálogos CXIII.

Pokémon Zafiro en japonés: 「チャンピオン」	Pokémon Zafiro en inglés: “CHAMPION”	Pokémon Zafiro en español: «CAMPEÓN»
Pokémon Zafiro Alfa en japonés: 「チャンピオン」	Pokémon Zafiro Alfa en inglés: “Champion”	Pokémon Zafiro Alfa en español: «Campeón»
Trasliteración Pokémon Zafiro en japonés: "Chanpion" Trasliteración Pokémon Zafiro Alfa en japonés: "Chanpion"	Posición en el corpus: [corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6 1576-6 1576]	

«Campeón» se escribe con mayúscula inicial en *Pokémon Zafiro Alfa* en inglés y español. Esto ha ocurrido en un total de cinco ocasiones que se pueden observar en los ejemplos 334, 335, 336, 340 y 341 del anexo en su sección correspondiente.

Como conclusión, las mayúsculas se usaban como un recurso interesante cuando la tecnología aún no permitía tanto o acostumbraba a realizar tan frecuentemente como hoy en día todas las estrategias técnicas disponibles actualmente mediante el uso de etiquetas para realzar distintas palabras según el fin perseguido tales como poner una palabra en otros colores.

6.1.4. Recapitulación

Acabamos de ver la última de las tres perspectivas de esta tesis: las cuestiones técnicas. En esta sección hemos visto asuntos tales como los problemas de espacio, los caracteres, las variables, el uso de nombres de personajes y las mayúsculas. Llama la atención que actualmente sigan existiendo ciertas limitaciones de espacio en contraste con la gran mejora realizada en cuanto al sistema de caracteres.

6.2. Aplicación del modelo de evaluación de calidad

El modelo de evaluación de calidad que propusimos en la sección «metodología» se ha puesto a prueba mediante su aplicación a las versiones localizadas desde el japonés hacia el inglés y el español de *Pokémon Zafiro* (2002) y *Pokémon Alfa Zafiro* (2014), tanto en esta tesis como en la publicación asociada a la misma (Casado Valenzuela, 2018). A continuación se exponen los resultados. El peso asignado a cada error se ha asignado teniendo en cuenta la gravedad de cada uno de ellos.

Tabla 316. Análisis de calidad *Pokémon Zafiro* (2002).

Pokémon Zafiro (2002)

Elemento positivo	Puntos asignados	Motivo
Localiza de una manera funcionalmente adecuada la cultura japonesa.	Tres puntos.	La cultura japonesa fue traducida correctamente.
Transmite correctamente el <i>yakuwarigo</i> .	Dos puntos.	El <i>yakuwarigo</i> fue transmitido correctamente.

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Paratraducción adecuada.	Un punto.	La paratraducción de los diversos elementos fue adecuada.
Concordancia entre el texto y lo que se muestra en pantalla.	Un punto.	No existían contradicciones entre los textos y los gráficos.
El lenguaje corporal mostrado por los personajes no se contradice con la traducción del texto <i>in-game</i> del videojuego.	Un punto.	El lenguaje corporal no contradice al texto.
Los distintos registros de la lengua japonesa se han transmitido correctamente.	Un punto.	Los registros se transmitieron correctamente.
El lenguaje femenino se ha transmitido correctamente.	Un punto.	El lenguaje femenino se transmitió correctamente.
Las onomatopeyas se han transmitido correctamente.	Un punto.	Las onomatopeyas se transmitieron de manera natural.
El videojuego se adapta a las tipologías textuales que le correspondan.	Dos puntos.	El videojuego se adapta a las tipologías textuales.
El videojuego no presenta problemas añadidos por el hecho de ser una traducción indirecta (en su caso).	-	Al estar analizando una versión localizada directamente desde el japonés al inglés, no es el caso.
El videojuego no presenta problemas de traducción tales como falsos sentidos,	Tres puntos.	No hay problemas de traducción graves.

contrasentidos, sinsentidos, adiciones, omisiones, hipertraducción, sobretraducción o subtraducción.		
El videojuego es adecuado pragmáticamente en la cultura meta.	Tres puntos.	El videojuego es pragmáticamente adecuado.
El videojuego es correcto lingüísticamente en el idioma receptor.	Tres puntos.	El videojuego es lingüísticamente correcto.
Las estrategias de traducción adoptadas a lo largo del videojuego son acertadas.	Tres puntos.	Las diferentes estrategias de traducción adaptadas fueron correctas.
No existe censura o si existe es realmente necesaria.	Cero puntos.	Existen casos de censura (por ejemplo, en algunas de las características de los personajes).
El videojuego es un buen equivalente del videojuego original.	Tres puntos.	En general, el videojuego es un buen equivalente del original en todos los aspectos posibles.
Los aspectos técnicos se han resuelto correctamente (en cuanto a variables, limitaciones de espacio, etc.).	Cero puntos.	Hay muchos problemas técnicos tales como limitaciones de espacio.
Elemento negativo	Puntos asignados	Motivo

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

El texto no se entiende (como unidad lingüística o textual, por ejemplo, problemas de coherencia).	Cero puntos.	No hay nada en el videojuego difícil de entender.
La traducción difiere del texto original.	Cero puntos.	No hay cosas en el videojuego localizado que difieran del original de manera significativa.
Traducción difícil de entender (por ejemplo, problemas con la terminología).	Cero puntos.	La traducción se entiende con facilidad.
Traducción no adecuada al contenido.	Cero puntos.	La versión localizada es adecuada en general.
Error gramatical.	Cero puntos.	No había errores gramaticales.
Falta de concordancia de género.	Cero puntos.	No había falta de concordancia de género.
Error ortográfico.	Cero puntos.	No había errores ortográficos.
Salto de línea inadecuado.	Cero puntos.	No había saltos de línea inadecuados.
Incoherencia con la terminología propia de la saga de la que forma parte el videojuego a localizar.	Cero puntos.	La terminología era coherente.
El texto se sale de la pantalla.	Cero puntos.	No había texto que se saliera de la pantalla.
El texto se solapa.	Cero puntos.	No había texto solapado.
Fuente difícil de leer.	Cero puntos.	Las fuentes son fáciles de leer.
Problemas de espacio.	Menos un punto.	Había muchos problemas de limitaciones de espacio.

Velocidad del texto.	Cero puntos.	La velocidad del texto era adecuada.
Aparece el código entre el texto en la versión final.	Cero puntos.	No aparece código en la versión final.
Algo se quedó sin traducir.	Cero puntos.	Todo aparece traducido.
El texto suena poco natural.	Cero puntos.	El texto suena natural.

Puntos positivos	28
Puntos negativos para restar	1
Puntos totales	27

Tabla 317. Análisis de calidad Pokémon Zafiro Alfa (2014).

Pokémon Zafiro Alfa (2014)

Elemento positivo	Puntos asignados	Motivo
Localiza de una manera funcionalmente adecuada la cultura japonesa.	Cero puntos.	La cultura no fue localizada correctamente en muchos casos en el sentido de que muchos símbolos se perdieron o fueron cambiados radicalmente y muchos elementos tradicionales japoneses tales como las aguas termales fueron modificadas, y además aspectos relacionados con la religión y el juego fueron censurados.
Transmite correctamente el <i>yakuwarigo</i> .	Dos puntos.	En general, el <i>yakuwarigo</i> fue transmitido correctamente.
Paratraducción adecuada.	Cero puntos.	Muchos rasgos de la cultura japonesa se

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

		perdieron sin en apariencia ganar calidad con dichos cambios.
Concordancia entre el texto y lo que se muestra en pantalla.	Un punto.	Existe coherencia entre lo que los textos dicen y lo que los gráficos muestran.
El lenguaje corporal mostrado por los personajes no se contradice con la traducción del texto <i>in-game</i> del videojuego.	Un punto.	No hay contradicciones.
Los distintos registros de la lengua japonesa se han transmitido correctamente.	Un punto.	Se han transmitido correctamente.
El lenguaje femenino se ha transmitido correctamente.	Un punto.	Se ha transmitido correctamente.
Las onomatopeyas se han transmitido correctamente.	Un punto.	Se han transmitido de una manera que suena natural.
El videojuego se adapta a las tipologías textuales que le correspondan.	Dos puntos.	El videojuego se adapta a las tipologías textuales.
El videojuego no presenta problemas añadidos por el hecho de ser una traducción indirecta (en su caso).	-	No es el caso.
El videojuego no presenta problemas de traducción	Tres puntos.	El videojuego no presenta errores de traducción.

tales como falsos sentidos, contrasentidos, sinsentidos, adiciones, omisiones, hipertraducción, sobretraducción o subtraducción.		
El videojuego es correcto pragmáticamente en la cultura meta.	Tres puntos.	El videojuego es pragmáticamente correcto.
El videojuego es correcto lingüísticamente en el idioma receptor.	Tres puntos.	El videojuego es lingüísticamente correcto.
Las estrategias de traducción adoptadas a lo largo del videojuego son acertadas.	Tres puntos.	Las estrategias de traducción son correctas.
No existe censura o si existe es realmente necesaria.	Cero puntos.	Existe censura.
El videojuego es un buen equivalente del videojuego original.	Tres puntos.	En general, el videojuego es un buen equivalente del original.
Los aspectos técnicos se han resuelto correctamente (en cuanto a variables, limitaciones de espacio, etc.).	Dos puntos.	Aunque existan limitaciones de espacio mínimas, en general, los aspectos técnicos se han resuelto con eficacia y en este sentido <i>Pokémon Zafiro Alfa</i> (2014) es lógicamente mejor que su predecesor.

La localización de videojuegos del japonés al español.

Capítulo VI. Resultados y discusión.

Elemento negativo	Puntos asignados	Motivo
El texto no se entiende (como unidad lingüística o textual, por ejemplo, problemas de coherencia).	Cero puntos.	El texto se entiende con facilidad.
La traducción difiere del texto original.	Cero puntos.	No hay nada en el videojuego localizado que difiera claramente del original de manera significativa.
Traducción difícil de entender (por ejemplo, problemas con la terminología).	Cero puntos.	La traducción se entiende con facilidad.
Traducción no adecuada al contenido.	Cero puntos.	La versión localizada mostró ser adecuada en general.
Error gramatical.	Cero puntos.	No había errores gramaticales.
Falta de concordancia de género.	Cero puntos.	No había falta de concordancia de género.
Error ortográfico.	Cero puntos.	No había errores ortográficos.
Salto de línea inadecuado.	Cero puntos.	No había saltos de línea inadecuados.
Incoherencia con la terminología propia de la saga de la que forma parte el videojuego a localizar.	Cero puntos.	La terminología era coherente.
El texto se sale de la pantalla.	Cero puntos.	El texto no se sale de la pantalla.
El texto se solapa.	Cero puntos.	El texto no se solapa.

Fuente difícil de leer.	Cero puntos.	Las fuentes eran fáciles de leer.
Problemas de espacio.	Menos un punto.	Aún existen ciertos problemas de espacio.
Velocidad del texto.	Cero puntos.	La velocidad del texto era adecuada.
Aparece el código entre el texto en la versión final.	Cero puntos.	No aparecía código en la versión final.
Algo se quedó sin traducir.	Cero puntos.	Todo estaba traducido.
El texto suena poco natural.	Cero puntos.	El texto suena natural.

Puntos positivos	26
Puntos negativos para restar	1
Puntos totales	25

Los resultados obtenidos son que *Pokémon Zafiro* (2002) consigue un total de $28 - 1 = 27$ puntos mientras que *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) obtiene $26 - 1 = 25$ puntos. Esto indica que aunque ambas localizaciones sean de gran calidad, la versión antigua era un poco mejor en el sentido que reproduce mejor la cultura de origen, aunque la nueva versión es lógicamente mejor en el aspecto técnico (por ejemplo, aunque todavía existan mínimos problemas de limitaciones de espacio, hay muchos menos que en la versión anterior). Esto ha demostrado que el modelo puede aplicarse con eficacia a los videojuegos japoneses localizados a otros idiomas, si bien la validez general del modelo es difícil de concretar dado el carácter subjetivo del proceso traductológico en sí mismo, pero esto no le resta utilidad al modelo, puesto que además este modelo permite su posterior adaptación y reutilización en futuros trabajos a otros casos concretos. En conclusión, se ha creado un modelo de calidad para poder evaluar la calidad de los videojuegos localizados desde el japonés debido a que su creación era algo necesario y puede ser de utilidad para las empresas de videojuegos. Se ha aplicado a nuestro corpus, que cubre la totalidad de los videojuegos analizados, para comprobar su correcto diseño, dando como resultado que se puede aplicar sin problemas a los videojuegos japoneses. Sin embargo, no hay que olvidar a la hora de aplicarlo que ciertos factores podrían venir

determinados por el cliente y no necesariamente ser obra del traductor, por lo que sería interesante intentar averiguarlo en cada caso antes de la aplicación del modelo.

6.3. Recapitulación general

Los resultados muestran que la traducción que se realizó con Pokémon Zafiro (2002) fue correcta, pero que ésta fue más adecuada en Pokémon Zafiro Alfa (2014) debido a cuestiones como que se dejó de abusar de las mayúsculas, hecho el cual fue propiciado por los avances técnicos propios de la época que permiten una mayor libertad al traducir al existir menos limitaciones de espacio y poder beneficiarse de cuestiones como el uso de colores para poder resaltar ciertas palabras.

Sin embargo, Pokémon Zafiro Alfa (2014) es un videojuego algo más censurado, posiblemente en un intento de hacerlo apto para todo tipo de mercados sin quejas tanto paternales como culturales, lo cual apoya la idea de que cada vez se hacen juegos más neutrales que ya apuntan algunos académicos como Mangirón (2006) o DiMarco (2007).

Esto se ve apoyado por el uso de las estrategias de transcreación en el sentido de Mangirón (2006), que contribuyen a la creación de ese mundo culturalmente más neutral. Por lo tanto, éste tipo de traducción queda en constante tensión entre la teoría del *Skopos* de Reiss y Vermeer (1984) de cumplir con el objetivo de entretener al público y, por otra parte, el hecho de tener que crear una nueva cultura, transcreada, artificial y neutral, que pueda divertir sin ofender a nadie, manteniendo la clasificación por edades del videojuego baja. El esfuerzo por crear esta cultura obviamente no se da en el producto original, en el que la cultura japonesa rezuma por todos lados.

Además, esto se ve agravado por la presencia de polisistemas, diversos tipos textuales y la existencia de unos mundos dentro de otros dentro de los videojuegos (Fernández Costales, 2014), lo cual dificulta todavía más si cabe la traducción del videojuego.

Sin embargo, si pasamos a cuestiones más lingüísticas, éstas han sido resueltas con bastante solvencia, especialmente en Pokémon Zafiro Alfa (2014). Allí vemos que los personajes han ganado en humor y cómo se expresan de una manera más adecuada y pragmática en todos los idiomas estudiados.

Esto se puede deber a la existencia de menores limitaciones técnicas así como a un mayor esfuerzo por parte de los traductores por mejorar este aspecto y puede repercutir

en mejores ventas y en un público más satisfecho al encontrarse ante una traducción que les suena más natural y que se puede disfrutar sin un gran esfuerzo por su parte.

En conclusión, la localización de videojuegos es un asunto lleno de luces y sombras en el que cada estudio individual puede revelar mucha información nueva y esclarecedora, y así se abren interesantes posibilidades de investigación, tales como el estudio de los universales de traducción, entre otras posibilidades que discutiremos más adelante.

CAPÍTULO VII.

CONCLUSIONES

7.1. Conclusiones

En esta tesis se ha estudiado la localización de videojuegos desde diversas perspectivas. En el presente apartado expondremos qué se ha descubierto a lo largo de este proceso.

Así, al principio planteamos la siguiente pregunta de investigación general:

¿Cómo influyen las cuestiones traductológicas, lingüísticas y tecnológicas en la localización de videojuegos de Pokémon al español?

De esta pregunta se derivaban estas preguntas de investigación más concretas:

1. ¿Cómo influye el uso de una traducción indirecta (a través del inglés) en la traducción de videojuegos del japonés al español? Por ejemplo, ¿se pierden más referencias culturales al traducir desde el japonés al inglés y posteriormente al español que desde el japonés directamente?
2. ¿Cómo influyen los aspectos técnicos relacionados con la localización (por ejemplo la limitación de caracteres) en las soluciones adoptadas por los localizadores de Pokémon al español?
3. ¿Cómo se reflejan las peculiaridades lingüísticas del idioma japonés en la localización de Pokémon al español?
4. ¿Cómo influyen los aspectos traductológicos tales como las estrategias de traducción o los universales de traducción en la localización de videojuegos?

Veamos pues las respuestas a estas preguntas. Como hemos dicho, la pregunta de investigación general era la siguiente:

¿Cómo influyen las cuestiones traductológicas, lingüísticas y tecnológicas en la localización de videojuegos de Pokémon al español?

La respuesta a esta pregunta la hemos recogido a lo largo de toda nuestra tesis, usando para ello los videojuegos *Pokémon Zafiro* (2002) y *Pokémon Zafiro Alfa* (2014), lo que hemos culminado con la creación de los modelos de análisis que ofrecemos en la sección «metodología». En concreto, para perfilar un poco lo que ya hemos expuesto, se podría decir respecto a las cuestiones tecnológicas que hemos visto que gozar de menores limitaciones de espacio supone un aumento de libertad para el traductor, y de una mayor permisividad, aceptación y fomento de estrategias de transcreación por parte de la industria del videojuego, donde como hemos observado en la sección estrategias de traducción se ha priorizado el uso de estrategias de transcreación, relegando a un segundo

plano otras estrategias válidas como la domesticación y la extranjerización. Por otra parte, de cara a los receptores esto supone un producto que puede ser percibido como de mayor calidad, ya que los problemas técnicos no son tan evidentes como en épocas pasadas, y la mayor parte del contenido «ajeno» culturalmente hablando es maquillado mediante la transcreación, creando así un producto cercano al usuario que raramente llama la atención por aspectos negativos derivados de una traducción poco acertada. Estas diferencias traductológicas encontradas en nuestro estudio también tienen repercusiones de cara al mercado, ya que la mejora experimentada en la calidad de las traducciones de los videojuegos en ciertos aspectos puede repercutir positivamente en las ventas. Finalmente, no hay que olvidar que las diferencias encontradas también pueden tener cierta repercusión en el ámbito académico, abriendo nuevas e interesantes posibilidades para futuras investigaciones tales como investigar si existe cierto límite a partir del que aunque la tecnología avance esto deje de afectar a la traducción, o si llegará un punto en el que, al igual que se intentó crear un idioma común para todo el mundo, el esperanto, se intentará y conseguirá crear una cultura ficticia que le pueda parecer neutra a todas las culturas, y dado este caso, cuáles serían las características de esta nueva cultura, la cual podría ser apropiada de vez en cuando para la creación y uso en productos que tradicionalmente han estado altamente imbuidos de la cultura de sus autores, tales como videojuegos, películas o libros, lo cual entronca directamente con la influencia de las cuestiones lingüísticas, que, como hemos podido observar, han estado muy presentes en cuestiones relacionadas con la transmisión del humor o la censura.

Por otra parte, de esta pregunta de investigación general se derivaban cuatro preguntas de investigación concretas. La primera era la siguiente:

¿Cómo influye el uso de una traducción indirecta (a través del inglés) en la traducción de videojuegos del japonés al español? Por ejemplo, ¿se pierden más referencias culturales al traducir desde el japonés al inglés y posteriormente al español que desde el japonés directamente?

La respuesta a esta pregunta es que, curiosamente, en *Pokémon Zafiro Alfa*, que es una traducción directa desde el japonés, se han perdido aún más elementos de la cultura japonesa que en *Pokémon Zafiro*, quedando una versión más neutral culturalmente y por tanto más fácilmente exportable para todos los países, por ejemplo eliminando simbología típicamente japonesa como *maru* y *batsu*. En lugar de fomentar el conocimiento de la cultura japonesa en España, se ha optado por una solución más rentable económicamente,

que es hacer una versión bastante neutral desde el punto de vista cultural, para que encaje en varios países sin necesidad de hacer muchos cambios, y así vemos como por ejemplo la escritura japonesa se pierde en favor de símbolos y dibujos más universales. Esto respondería a la tendencia a la globalización del mundo en el que vivimos, en el que las culturas cada vez van teniendo más aspectos en común y menos diferencias, ya sea exportando tradiciones -como por ejemplo Halloween- a muchos países que anteriormente no las conocían o mediante la democratización de internet. Por lo tanto, el realizar una traducción directa o indirecta puede suponer implicaciones directas de cara a la presentación de los elementos culturales presentes en los videojuegos, y en resumen, aunque el texto meta haya ganado en calidad en diversos aspectos que hemos podido ver en la tesis, por ejemplo gramaticales, al realizarse una traducción directa al español en *Pokémon Zafiro Alfa* (2014), el videojuego pierde en acercar la cultura japonesa al público receptor.

La segunda pregunta de investigación era la siguiente:

¿Cómo influyen los aspectos técnicos relacionados con la localización (por ejemplo la limitación de caracteres) en las soluciones adoptadas por los localizadores de Pokémon al español?

Veamos la respuesta a esta pregunta basándonos en los distintos apartados de la perspectiva técnica:

- Las limitaciones de caracteres, especialmente presentes en *Pokémon Zafiro*, obligan a los localizadores en muchas ocasiones a intentar abreviar los textos, lo que a veces también provoca calcos sintácticos. Sin embargo, en *Pokémon Zafiro Alfa* las oraciones tienen estructuras más adecuadas y en general la calidad del texto es mejor al disponer de más espacio. Esto se debe al avance de la tecnología e implica una traducción de mayor calidad. Finalmente, también se ha observado el uso de estrategias de compensación para intentar compensar las limitaciones técnicas.
- Respecto a los caracteres, en *Pokémon Zafiro Alfa* se incluyen todos los caracteres necesarios para las regiones en las que se vende el videojuego. Esto permite explotar el potencial de la lengua meta en su totalidad y se debe a una mayor concienciación de las empresas de videojuegos respecto al proceso de internacionalización y a la norma UNICODE. Esto también dota de mayor libertad

al traductor, y así podemos ver que los textos de *Pokémon Zafiro Alfa* ganan en calidad respecto a los de *Pokémon Zafiro* al no verse limitados en este sentido.

- Las variables han afectado especialmente en cuestiones de sintaxis, ya que como hemos visto a veces fuerzan al traductor a hacer un uso del lenguaje poco adecuado.
- Respecto al uso de las mayúsculas vimos que los nombres de los personajes y de los objetos se escribían con mayúsculas en *Pokémon Zafiro*, y, gracias al avance de la tecnología, en *Pokémon Zafiro Alfa* ganan en calidad, se muestran con colores y sufren menos limitaciones de espacio, lo que permite a los traductores abandonar este uso excesivo de las mayúsculas. Esto se debe como decíamos al avance de la tecnología y conlleva una traducción visualmente más atractiva. El aspecto del texto en general cambia y se da una mejora de la calidad de las traducciones y una adecuación mayor a las reglas de escritura españolas.

La tercera pregunta de investigación era la siguiente:

¿Cómo se reflejan las peculiaridades lingüísticas del idioma japonés en la localización de Pokémon al español?

Como respuesta, podemos afirmar que las diferentes peculiaridades lingüísticas del japonés tales como el sistema de honoríficos y el sistema de cortesía japonés o el lenguaje femenino en general no se han reflejado de manera adecuada ya que la mayoría de las veces no se han transmitido de ninguna manera en especial, encontrando algunas leves excepciones en ocasiones en algunos personajes, tal y como podemos observar perfectamente en el caso de la primera Líder de Gimnasio por ejemplo, que habla de manera muy cortés y femenina en *Pokémon Zafiro Alfa* en japonés, y de una manera algo correcta solamente en *Pokémon Zafiro Alfa* en español.

Por último, la cuarta pregunta de investigación era la siguiente:

¿Cómo influyen los aspectos traductológicos tales como las estrategias de traducción o los universales de traducción en la localización de videojuegos?

Respecto a esta pregunta podemos afirmar que diversos elementos traductológicos tales como las estrategias de traducción pueden tener una gran influencia sobre el resultado final del producto, y así por ejemplo encontramos como la estrategia de traducción de transcreación ha provocado la pérdida del discurso ecologista subyacente

en los videojuegos analizados, así como la domesticación ha estado más relacionada con dotar de humor al producto final y la extranjerización con dotar de un sabor más novedoso al producto final. Por otra parte, los universales de traducción también han estado presentes, y hemos podido observar como a veces se han relacionado con cuestiones tan variopintas como la censura de ciertos elementos culturales. Asimismo, lo que hemos observado nos ha llevado a la creación del concepto de «universal de localización», y hemos observado algunas de sus realizaciones.

Finalmente, hablemos de las aportaciones de la tesis relacionadas con sus objetivos. Estos eran los siguientes:

1. Estudiar comparativamente las características de una traducción directa frente a una indirecta.
2. Analizar si el hecho de que una traducción sea directa o indirecta afecta a la calidad de la traducción.
3. Observar qué diferencias e implicaciones ha supuesto la evolución de la tecnología en los textos meta.
4. Observar los efectos de las estrategias de transcreación, domesticación y extranjerización de manera cualitativa. Por ejemplo, si la transcreación ayuda a acercar el texto al lector y a dotarlo de humor o si por el contrario hace que se pierdan referencias culturales, entre otras cuestiones.
5. Observar las características que presenta el juego localizado desde el inglés, frente a las que presenta el juego localizado desde el japonés desde una perspectiva traductológica, teniendo en cuenta al usuario final del videojuego.
6. Indagar sobre las diferencias observables en los textos meta producidas por cuestiones tecnológicas de manera cualitativa. Por ejemplo, si el texto meta sufre de mayores o menores limitaciones de espacio o si las variables se han tratado de una manera más natural.
7. Arrojar luz en el debate de las teorías de traducción en relación con los videojuegos.
8. Crear un modelo de análisis de videojuegos que contribuya a la consecución de nuestro objetivo general teniendo en cuenta cuestiones de carácter traductológico, lingüístico y tecnológico y haciendo énfasis en el videojuego como proceso.
9. Adicionalmente, crear un modelo de análisis de calidad para analizar los videojuegos como producto final de cara al usuario.

10. Observar cuáles son los aspectos lingüísticos del japonés más complejos a la hora de localizar un videojuego.

Como podemos ver, los objetivos uno a siete y diez se han ido cumpliendo a lo largo de la tesis, y, además, podemos encontrar detalles acerca de ellos en las respuestas a nuestras preguntas de investigación. Por otra parte, los objetivos ocho y nueve se han cumplido con la creación de nuestros modelos de la sección V «Metodología». Veamos con algo más de detalle lo que se ha descubierto en relación con los objetivos de manera resumida.

El primer objetivo era el siguiente:

Estudiar comparativamente las características de una traducción directa frente a una indirecta.

Y el segundo objetivo era éste:

Analizar si el hecho de que una traducción sea directa o indirecta afecta a la calidad de la traducción.

Respecto a estos objetivos se puede decir que, como hemos observado, el realizar una traducción directa o indirecta puede suponer implicaciones directas de cara a la presentación de los elementos culturales presentes en los videojuegos. También hemos encontrado que la traducción directa presenta menos calcos y ayuda a traducir de manera más correcta los diversos elementos gramaticales que la traducción indirecta. Por lo tanto, el hecho de que una traducción sea directa o indirecta afecta a la calidad de la misma.

Por otra parte, el tercer objetivo era el siguiente:

Observar qué diferencias e implicaciones ha supuesto la evolución de la tecnología en los textos meta.

Respecto a esto podemos afirmar que la evolución de la tecnología ha traído aparejada cambios en los textos meta (y no solo en los textos meta, sino también en los gráficos de los videojuegos), especialmente a la hora de hacer referencia al uso de nuevas tecnologías como por ejemplo internet.

Pasemos ahora al cuarto objetivo, que era el que sigue:

Observar los efectos de las estrategias de transcreación, domesticación y extranjerización de manera cualitativa. Por ejemplo, si la transcreación ayuda a acercar el texto al lector y a dotarlo de humor o si por el contrario hace que se pierdan referencias culturales, entre otras cuestiones.

Respecto a este objetivo podemos afirmar que la transcreación ha tenido como efecto la pérdida del discurso ecologista subyacente, mientras que la domesticación se ha usado para que el texto meta sea más divertido para el usuario y sí ha contribuido a aumentar el humor del texto en general, y la extranjerización se ha usado en aras de la internacionalización del producto.

Veamos ahora el quinto objetivo, que era el siguiente:

Observar las características que presenta el juego localizado desde el inglés, frente a las que presenta el juego localizado desde el japonés desde una perspectiva traductológica, teniendo en cuenta al usuario final del videojuego.

Respecto a este objetivo hemos encontrado que ambos videojuegos pierden el discurso subyacente del original mediante la transcreación, independientemente de si fueron traducidos directa o indirectamente, sin embargo el uso de estrategias de domesticación sí varió dependiendo de si se trataba de una traducción directa o indirecta, mientras que el uso de la extranjerización permaneció igual en ambas versiones del videojuego.

Si pasamos ahora al sexto objetivo encontramos que éste era el que aparece a continuación:

Indagar sobre las diferencias observables en los textos meta producidas por cuestiones tecnológicas de manera cualitativa. Por ejemplo, si el texto meta sufre de mayores o menores limitaciones de espacio o si las variables se han tratado de una manera más natural.

Respecto a este objetivo hemos encontrado que existen varias diferencias observables en diversos aspectos: problemas de espacio, uso de mayúsculas y de ciertos caracteres, y variables. Así, el texto meta del videojuego más antiguo sufre de mayores problemas tales como limitaciones de espacio, mientras que el avance de la tecnología permite que esto se solucione en el videojuego más moderno.

Veamos ahora el séptimo objetivo, que era el siguiente:

Arrojar luz en el debate de las teorías de traducción en relación con los videojuegos.

Respecto a este objetivo podemos decir que se aportan pruebas que confirman la existencia de la estrategia de transcreación, que además fue la estrategia más frecuente a lo largo de la localización del videojuego, seguida de la domesticación y la extranjerización.

El octavo objetivo era el siguiente:

Crear un modelo de análisis de videojuegos que contribuya a la consecución de nuestro objetivo general teniendo en cuenta cuestiones de carácter traductológico, lingüístico y tecnológico y haciendo énfasis en el videojuego como proceso.

Y el noveno objetivo era el que sigue:

Adicionalmente, crear un modelo de análisis de calidad para analizar los videojuegos como producto final de cara al usuario.

Como hemos dicho anteriormente, estos objetivos se han conseguido mediante la creación de los modelos que se pueden encontrar en la sección V «Metodología».

Finalmente, el décimo objetivo era:

Observar cuáles son los aspectos lingüísticos del japonés más complejos a la hora de localizar un videojuego.

Respecto a este objetivo podemos decir que los aspectos lingüísticos del japonés más difíciles de transmitir a otras lenguas como el inglés o el español son el *yakuwarigo*, la cortesía, el lenguaje femenino y las onomatopeyas.

Por último, me gustaría resaltar para concluir esta tesis la confirmación de la existencia de los universales de localización como una de sus aportaciones. La existencia de estos universales se ha demostrado al proveer diversos ejemplos que muestran que estos pueden ser divididos en distintas categorías tales como implícitación, explícitación o normalización, y se han visto algunos procesos y mecanismos por los cuales estos universales de localización se pueden producir, tales como el uso de líneas simples para producir un efecto de normalización. Veamos finalmente pues las futuras investigaciones que se pueden derivar de la tesis.

7.2. Futuras investigaciones

El estudio realizado puede ser de aplicación a otros videojuegos, así como a otros géneros textuales y tipos de productos, tales como películas. Se podría realizar en todo tipo de combinaciones lingüísticas, siendo de mayor interés las más usadas a la hora de localizar un videojuego, tales como japonés hacia inglés, francés, alemán, italiano, etc. o inglés hacia japonés por mencionar algunas de gran relevancia. Además se podría profundizar en la relación y la influencia existente entre la cultura y los universales de localización. No obstante, hay que tener en cuenta que se pueden encontrar algunas limitaciones. Una de las mayores puede ser la lejanía de las culturas objeto de estudio. También hay que tener en cuenta que el mundo de los videojuegos se encuentra en constante evolución, y así pueden surgir nuevos retos a velocidades inusitadas, tales como por ejemplo de qué manera estudiar los videojuegos de realidad virtual, los cuales dificultan mucho la obtención y grabación de material con el que poder trabajar. Pero esta evolución ofrece a su vez una plétora de posibilidades de nuevos estudios que se puede ver enormemente beneficiada de la colaboración interdisciplinar entre diversos campos tales como la traducción y la informática.

Por otra parte, algunas de las aplicaciones y continuaciones que se derivan de nuestra investigación son:

- Estudiar el lenguaje corporal en los videojuegos japoneses y europeos para ver la manera en la que éste se transmite y las posibles adaptaciones a los usos culturales.
- Llevar a cabo estudios de recepción y de mercado para analizar la acogida de las diferentes versiones localizadas de los productos analizados en esta tesis doctoral o de otros videojuegos del mercado con impacto parecido.
- Colaborar con investigadores del ámbito de la cognición con el fin de estudiar, por ejemplo, si al cerebro le cuesta más recordar los nombres de los personajes transliterados desde el japonés en comparación con nombres transcreados *ad hoc* para la cultura meta, viendo por lo tanto si la transcreación ofrece ventajas con respecto a otras estrategias de traducción de cara al público receptor.

En conclusión, la localización de videojuegos es un campo multidisciplinar que precisa ser estudiado de diversas maneras debido a su constante desarrollo. Con esta tesis hemos realizado diversos aportes en el campo de la localización de videojuegos, de los universales de traducción/localización y el análisis de calidad, pero todavía

existen investigaciones apasionantes por realizar como las mencionadas anteriormente.

Conclusions

In this thesis, video game localization has been studied from many different perspectives. This chapter concludes with what has been discovered along this process. Let us look at it.

First, we had the following main research question:

How do the translational, linguistic and technical issues influence the localization of Pokémon video games into Spanish?

Further divided into the following research questions:

1. How does indirect translation influence the localization of Japanese video games into Spanish? For example, do more Japanese cultural references become lost when translating from Japanese into English and then into Spanish than when translating into Spanish directly?
2. How do the technical aspects related to localization (such as space limitation problems) influence the solutions adopted by the translators of Pokémon video games into Spanish?
3. How are the linguistic features of Japanese reflected in the localization of Pokémon video games into Spanish?
4. How do translational aspects such as translation strategies or translation universals influence video game localization?

Upon looking at the research questions, the main one was the following, as we have already commented:

How do the translational, linguistic and technical issues influence the localization of Pokémon video games into Spanish?

This question has been answered all along the thesis using for that purposes the videogames *Pokémon Sapphire* (2002) and *Pokémon Alpha Sapphire* (2014) and has culminated with the creation of the models of analysis that we offer in the “methodology” section. Furthermore, we could add, regarding the technical issues, that suffering less space limitation problems implies more freedom for the translator and an increase in the use of transcreation strategies, which has pushed the use of other valid translation strategies such as domestication or foreignization into the background. On the other hand, players could see this as an increase in the quality of the video game because the technical

problems are not as obvious as they were before and most of the alien content is camouflaged culturally-speaking with transcreation strategies, to create a product that is more familiar for users and rarely attracts any negative attention. These translational issues encountered can also affect the video game market because the improvements in the quality of video game translations can, in some way, boost the sales of a video game.

Finally, it must not be forgotten that many new lines of research could be opened such as whether there is any point at which translations are no longer affected despite technological advances or whether it is possible to create a totally fictional neutral culture for use in video games, films or books without traces of the creator's culture or context in a cultural product, something that is directly linked to the influence of the linguistic issues, which, as we could observe, have been strongly related to different issues such as humor or censorship.

This main question was further divided into four specific research questions. The first one was the following:

How does indirect translation influence the localization of Japanese video games into Spanish? For example, do more Japanese cultural references become lost when translating from Japanese into English and then into Spanish than when translating into Spanish directly?

The answer is that, curiously, in *Pokémon Alpha Sapphire*, which is a direct translation from Japanese, more Japanese cultural references have been lost than in *Pokémon Sapphire*, creating, therefore, a more culturally-neutral version, and thus, one more easily exportable to all countries because typical Japanese symbology such as *maru* and *batsu* has been eliminated. Instead of fostering knowledge of Japanese culture, the producers of the game have opted to save costs in making a rather neutral version of the game that can be sold in different countries without having to make many changes to adapt to the culture of those countries. Therefore, we see things such as how the Japanese writing is lost in favour of more neutrally-looking symbols. This would be a response to the globalization of the world where we live as different cultures are starting to have more things in common with fewer differences all the time. This idea is reflected in traditions like Halloween being adopted in countries where it never previously existed and the democratization of the internet. To sum up, making a direct or indirect translation can have direct implications regarding the presentation of the cultural elements of the video

games, and, although the target texts of *Pokémon Alpha Sapphire* (2014) in Spanish (which was translated directly from Japanese into Spanish) have gained quality in some aspects that we have seen in the thesis such as grammar, the video game has lost in bringing Japanese culture to the end user.

The second research question was the following:

How do the technical aspects related to localization (such as space limitation problems) influence the solutions adopted by the translators of Pokémon video games into Spanish?

Let us see the answer to this question based on the different parts of the technical section:

- Space limitation problems, which were especially present in *Pokémon Sapphire*, obliged the translators on many occasions to shorten the texts, which also provoked syntactic calques sometimes. On the other hand, in *Pokémon Alpha Sapphire* the phrases have structures that sound more natural and, in general, the quality of the text is better because of having more space available. This is due to the advances of technology and implies a translation of better quality. Finally, there have also been some compensation strategies for trying to compensate the technical limitations.
- Regarding characters, in *Pokémon Alpha Sapphire* all the necessary characters for a good internationalization process have been included. This allows the full potential of language to be explored and gives more freedom to the translator, and thus we can see that the texts in *Pokémon Alpha Sapphire* gain quality compared to the texts of *Pokémon Sapphire* in this sense.
- Variables have affected syntax because they oblige the translator to use language in a way that is not natural.
- Regarding the use of capital letters, we saw that the names of the characters and objects were written with capital letters in *Pokémon Sapphire*, and that, thanks to the advance of technology, in *Pokémon Alpha Sapphire* they gain in quality, are shown with colors and suffer from less space limitation problems, which allows the translators to abandon this excessive use of capital letters. As we said, this is due to technology advances and leads to a more visually attractive translation. The

general aspect of the text changes and there is an improvement of the quality of the translations and a greater adaptation to Spanish writing rules.

The third research question was the following:

How are the linguistic features of Japanese reflected in the localization of Pokémon video games into Spanish?

The answer is that we can affirm that the different characteristic features of Japanese such as the *keigo* system or feminine language were found to be not correctly transmitted, as they were left untranslated most of the time, although we can find some exceptions in some characters such as the first Gym Leader, who speaks in a very polite and feminine way in *Pokémon Alpha Sapphire* in Japanese but only in a slightly polite way in *Pokémon Alpha Sapphire* in Spanish.

Lastly, the fourth research question was the following:

How do translational aspects such as translation strategies or translation universals influence video game localization?

The answer is that the diverse translational elements observed such as translation strategies can have a great influence on the final results of the product, and thus we found for example that the transcreation strategy provoked a loss of the ecologist discourse that was present in the original video games, while domestication was more related to the use of humour and foreignization was used for giving a sense of novelty to the final product. On the other hand, translation universals were found to be strongly related to culture, and we finally proposed the concept of “localization universals” and stated some of the ways in which it happened.

Finally, let us speak about the main contributions of the thesis regarding its objectives. These were the following:

1. To study in a comparative way the characteristics of a direct versus an indirect translation.
2. To analyze if the fact of being a direct or an indirect translation affects the quality of the translation.
3. To observe which differences and implications are implied by the development of technology in the final texts.

4. To observe the effects of the transcreation, domestication and foreignization strategies in a qualitative way. For example, if transcreation helps in bringing the text closer to the user or if it helps in losing cultural references, among other questions.
5. To observe the characteristics that the video game localized from English presents in comparison to the video game localized from Japanese, from a translational perspective, taking the final user of the video game into consideration.
6. To research the differences that can be seen in the final texts produced by technical questions in a qualitative way. For example, if the text suffers from more or less space limitation problems or if the variables have been treated in a more natural way.
7. To shed light on the translation theories debate in relation to video games.
8. To create a video game analysis model that contributes to our main objective by taking translational, linguistic and technical issues into consideration.
9. In addition, to create a quality analysis model to analyze video games as final product regarding the end user.
10. To observe which linguistic aspects of Japanese are the most complex and cause more problems for localization into other languages.

As we can see, objectives one to seven and ten have been accomplished all through the thesis, and, furthermore, we can find details on them in the answers to the research questions. Finally, objectives eight and nine have been accomplished with the creation of our models of the “methodology” section. Let us see with further details what has been discovered in relation to the objectives in a summarized way.

The first objective was the following one:

To study in a comparative way the characteristics of a direct versus an indirect translation.

And the second objective was:

To analyze if the fact of being a direct or an indirect translation affects the quality of the translation.

Regarding these objectives, we can affirm that, as we observed, making a direct or indirect translation can have direct implications when presenting the cultural elements

of the videogames. We have also found that the direct translation presents less calques and helps translating various grammar elements in a more correct way than the indirect translation. Thus, being a direct or an indirect translation affects the quality of the translation.

The third objective was the following one:

To observe which differences and implications are implied by the development of technology in the final texts.

Regarding this objective, we can affirm that the development of technology has brought changes in the target text (and not only in the target texts, but also in the graphics of the video games), most notably when new technological advances in video games such as the use of internet for playing online appear.

Let us see now the fourth objective, which was:

To observe the effects of the transcreation, domestication and foreignization strategies in a qualitative way. For example, if transcreation helps in bringing the text closer to the user or if it helps in losing cultural references, among other questions.

Regarding this objective, we can affirm that transcreation has provoked loss the ecologist discourse, while domestication was used for adding humour to the target text and foreignisation was used for internationalizing the product.

Let us now see the fifth objective, which was:

To observe the characteristics that the video game localized from English presents in comparison to the video game localized from Japanese from a translational perspective, taking into consideration the final user of the video game.

Regarding this objective, we have found that both video games lose the ecologist discourse via transcreation, independently of if they were translated directly or indirectly, but the use of domestication strategies did change depending on if it was a direct or an indirect translation, while the use of foreignisation remained the same in both versions of the video game.

If we see now the sixth objective we can find that it was the following one:

To research the differences that can be seen in the final texts produced by technical questions, in a qualitative way. For example, if the text suffers from more or less space limitation problems or if the variables have been treated in a more natural way.

Regarding this objective, we have found that there are various differences that we can see regarding many aspects such as space limitation problems, capital letters, characters or variables. Thus, the target text of *Pokémon Sapphire* (2002) suffers from more problems such as space limitation problems, while the advances of technology have made it possible to solve this in *Pokémon Alpha Sapphire* (2014).

Let us see now the seventh objective, which was the following:

To shed light on the translation theories debate in relation to video games.

Regarding this objective, we can say that we have provided proofs that confirm the existence of the strategy of transcreation, which, moreover, also was the most used when localizing the video games that we studied, followed by domestication and foreignisation.

The eight objective was the following one:

To create a video game analysis model that contributes to our main objective by taking translational, linguistic and technical issues into consideration.

And the ninth objective was the following one:

In addition, to create a quality analysis model to analyze video games as final product regarding the end user.

As we have already said before, these objectives have been accomplished by means of creating the models of the “methodology” section.

The last objective was the following one:

To observe which linguistic aspects of Japanese are the most complex and cause more problems for being localized into other languages.

Regarding this objective, we can say that the most complex linguistic aspects of Japanese for being localized into other languages are *yakuwarigo*, politeness, feminine language and onomatopoeia.

Finally, to finish this thesis, I would also like to highlight the confirmation of the existence of localization universals as one of its main contributions. Their existence has been proved by providing examples that show that they can be divided into different categories such as implicitation, explicitation or normalization, and some processes and mechanisms by which these universals can be produced have been seen, such as the use of simple lines for producing a normalization effect. Let us finally see the future work that can be derived from the thesis.

Future work

The study conducted in this thesis can be applied to other video games as well as to other textual genres and products such as movies and could also be conducted taking into consideration other language pairs such as Japanese-German or English-Japanese, which are frequent in video game localization. Furthermore, the relationship between culture and video game localization universals could be studied in further details, but it must be taken into account that some limitations may appear when studying these issues. One of the biggest of them can be due to the number of words in the video game to be studied because the more words a video game has, the longer a study will take to carry out. This is an important factor to be considered when selecting a video game to study. Moreover, the video game world is constantly evolving, and, thus, new challenges can arise quite quickly such as how to study virtual reality video games, which can be hard to analyse due to the difficulty of obtaining and recording material to work with. On the other hand, this evolution also offers many possibilities for new studies that can immensely benefit from the collaboration between different fields such as Translation Studies and IT.

On the other hand, other applications and lines of research derived from this work are:

- Studying body language in European and Japanese video games to see how it is transmitted and any possible adaptations to cultural uses.
- Conducting market studies to analyse how the different versions of the products analysed in this PhD dissertation or other video games with a similar impact on the market were received.
- Collaborating with researchers in the field of cognition to establish whether the brain has more problems recalling the names of the characters transliterated from Japanese in comparison with the names transcreated from the culture receiving

the video game to determine whether transcreation offers more advantages for the end user than other translation strategies.

In short, video game localization is an interdisciplinary field that needs to be studied in different ways due to its constant development.

BIBLIOGRAFÍA

- Abaitua, J. (2002). Tratamiento de corpora bilingües. Martí, M.A. y Llisterri, J. (Eds.). *Tratamiento del lenguaje natural. Tecnología de la lengua oral y escrita*. Barcelona: Fundación Duques de Soria-Edicions Universitat de Barcelona (Manuals UB, 53), 60-90.
- Aguado de Cea, G., Álvarez de Mon y Rego, I., y Pareja Lora, A. (2003). Primeras aproximaciones a la anotación lingüístico-ontológica de documentos de la Web Semántica: OntoTag. *Inteligencia Artificial. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, 7 (18).
- Alarcos Llorach, E. (1961). Los pronombres personales en español. *Archivum*, 11 (11).
- Al-Qinai, J. (2000). Translation quality assessment. Strategies, parameters and procedures. *Meta: journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 45 (3), 497-519.
- Al Thuwaini, M. (2006). *Ideology in translating religion related discourse* (Tesis doctoral). Universidad de Sharjah, Sharjah.
- Álvarez Lugris, A. (2001). *Hipótesis de explicitación: ¿universal de la traducción o tendencia? Estudio sobre el corpus tectra de traducciones del inglés al gallego*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Arevalillo Doval, J. J. (2004). A propósito de la norma europea de calidad para los servicios de traducción. En *II Congreso Internacional «El español, lengua de traducción»*, Toledo (pp. 20-22).
- Austin, J. L. (1975). *How to do things with words*. Oxford: Oxford University Press.
- Baker, M. (1992). *In Other Words. A coursebook on translation*. Londres, NY: Routledge.
- Baker, M. (1993). Corpus linguistics and translation studies: Implications and applications. *Text and technology: In honour of John Sinclair*, 233, 250.
- Baker, M., y Saldanha, G. (Eds.). (2009). *Routledge encyclopedia of translation studies*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Baños Piñero, R. (2017). La compensación como estrategia para recrear la conversación espontánea en el doblaje de comedias de situación. *TRANS. Revista de Traductología*, (17), 71-84.
- Barceló, C. (2011). Games localization QA. *Multilingual*, 22 (6), 36.

- Baroni, M., y Bernardini, S. (2005). A new approach to the study of translationese: Machine-learning the difference between original and translated text. *Literary and Linguistic Computing*, 21 (3), 259-274.
- Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Benedict, R. (1974). *El crisantemo y la espada*. Madrid: Alianza.
- Benson, M. J. (1991). Attitudes and motivation towards English: A survey of Japanese freshmen. *RELC journal*, 22 (1), 34-48.
- Bernabé, M. (2003). *Japonés en viñetas: Curso básico de japonés a través del Manga*. Barcelona: Norma.
- Bernal Merino, M. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36.
- Bernal Merino, M. (2007). What's in a 'Game'? *Localisation Focus The International Journal of Localisation*, 6 (1).
- Bernal Merino, M. (2009). Video games and children's books in translation. *The Journal of Specialised Translation*, 11, 234-247.
- Bernal Merino, M. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Nueva York: Routledge.
- Bielsa, E. (2005). Globalisation and translation: A theoretical approach. *Language and Intercultural Communication*, 5 (2), 131-144.
- Blas Arroyo, J. L. (2005). *Sociolingüística del español. Desarrollo y perspectivas en el estudio de la lengua española en contexto social*. Madrid: Cátedra.
- Blas Arroyo, J. L. (1995). Tú y usted: dos pronombres de cortesía en el español actual. Datos de una comunidad peninsular. *ELUA. Estudios de Lingüística*, 11, 21-44.
- Blum, S., y Levenston, E. A. (1978). Universals of lexical simplification. *Language learning*, 28 (2), 399-415.
- Bravo, D. (2005). *Estudios de la (des) cortesía en español: categorías conceptuales y aplicaciones a corpora orales y escritos*. Estocolmo y Buenos Aires: Dunken.
- Briz Gómez, E. A. (2012). La cortesía al hablar español. *SinoEle*, 3, 1-22.
- Brown, P. y Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge university press.
- Brunette, L. (2000). Towards a terminology for translation quality assessment: A comparison of TQA practices. *The Translator*, 6 (2), 169-182.

- Buendía Castro, M. (2013). *Phraseology in specialized language and its representation in environmental knowledge resources* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.
- Calvo Pérez, J. 1994. *Introducción a la pragmática del español*. Madrid: Cátedra.
- Calvo-Ferrer, J. R. (2013). Videojuegos y aprendizaje de segundas lenguas: Análisis del videojuego The Conference Interpreter para la mejora de la competencia terminológica (Tesis doctoral). Universidad de Alicante, Alicante.
- Campoy Garrido, N. (2010). Relaciones semánticas entre las palabras: hiponimia, sinonimia, polisemia, homonimia y antonimia. Los cambios de sentido. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 5, 1-6.
- Cannon, G. H., Warren, N., y Warren, N. W. (1996). *The Japanese Contributions to the English Language: an historical dictionary*. Wiesbaden: Otto Harrassowitz Verlag.
- Capilla Torres, S. (2014). *Videojuegos y localización: análisis de la industria en Japón y en España* (Tesis de máster). Universidad de Salamanca, Salamanca.
- Cardona Granda, J. M. (2004). *Nociones básicas sobre el idioma japonés*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- Casado Valenzuela, A. (2018). Towards a Japanese Video Game Quality Analysis Model. *The Journal of Internationalization and Localization*, 5 (1), 1-20.
- Castellano Martínez, J. M. (2015). La traducción institucional y el concepto de equivalencia en la Unión Europea: oficialidad y divergencia en las versiones francesa e inglesa de la Declaración de Berlín. *Skopos. Revista Internacional de Traducción e Interpretación*, 6, 85-103.
- Castillo Fadic, M. N. (2002). El préstamo léxico y su adaptación: un problema lingüístico y cultural. *Onomazein*, 7, 469-496.
- Catricalà, M., y Guidi, A. (2015). Onomatopoeias: a new perspective around space, image schemas and phoneme clusters. *Cognitive processing*, 16 (1), 175-178.
- Cestero Mancera, A. M. (2007). Cooperación en la conversación: estrategias estructurales características de las mujeres. *Linred: Lingüística en la red*, 5.
- Chandler, H. M., y Deming, S. O. M. (2011). *The game localization handbook*. Massachusetts: Jones & Bartlett Publishers.
- Chaume Varela, F., y García de Toro, C. (2001). El doblaje en España: anglicismos frecuentes en la traducción de textos audiovisuales. *Rivista internazionale di tecnica della traduzione*, 6, 119-137.

- Cheong, H. J. (2006). Target text contraction in English-into-Korean Translations: A contradiction of presumed translation universals? *Meta: Journal des traducteurs*, 51 (2), 343-367.
- Chesterman, A. (1994). Quantitative aspects of translation quality. *Lebende Sprachen*, 39 (4), 153-156.
- Chesterman, A. (2004). Beyond the particular. *Translation universals: Do they exist*, 33, 49.
- Chiang, B. (2016). *A comparative study of translation strategies applied in dealing with role languages: A translation analysis of the video game Final Fantasy XIV* (Tesis de grado). Universidad de Dalarna, Dalarna.
- Chiaro, D. (2008). Issues of quality in screen translation. En D. Chiaro, C. Heiss y C. Bucaria (Eds.), *Between text and image: Updating research in screen translation* (pp. 241-256). Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Clos López, R. (2018). Consideraciones sobre la pragmática intercultural español-japonés (Tesis de máster). Universidad de Jaén, Jaén.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Londres: A&C Black.
- Colina, S. (1999). Transfer and unwarranted transcoding in the acquisition of translational competence: An empirical investigation. En J. Vandaele (Ed.), *Translation and the Relocation of Meaning— Selected Papers of the CETRA Research Seminars in Translation Studies*, (pp. 375-391). Leuven: CETRA/KU Leuven.
- Colina, S. (2008). Translation quality evaluation: Empirical evidence for a functionalist approach. *The Translator*, 14 (1), 97-134.
- Colina, S. (2009). Further evidence for a functionalist approach to translation quality evaluation. *Target. International Journal of Translation Studies*, 21 (2), 235-264.
- Consalvo, M. y Dutton, N. (2006). Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6 (1), 1-17.
- Coseriu, E. (1977). Principios de semántica estructural. Madrid: Gredos.
- De Felipe Boto, M. D. R. (2007). El enfoque basado en corpus como metodología para investigar rasgos de normalización en la lengua traducida. *Interlingüística*, (17), 261-267.
- De la Cruz Cabanillas, I., y Tejedor Martínez, C. (2009). La influencia de las formas inarticuladas, interjecciones y onomatopeyas inglesas en los tebeos españoles. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, 4, 47-58.

- De Morales Mercado, C. Á. (2011). Audio Description, Rhetoric and Multimodality. *Journal of Language Teaching and Research*, 2 (5), 949.
- Del Amo, I.C. (2016). Análisis de la traducción del videojuego *to the moon* por parte de fans. *Entreculturas*, 7-8, 697-717.
- Delisle, J. (1993). *La traduction raisonnée. Manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français*, Col. Pédagogie de la traduction, 1, Ottawa : Les Presses de l'Université d'Ottawa.
- Delisle, J. (2003). *La traduction raisonnée: manuel d'initiation à la traduction professionnelle, anglais, français: méthode par objectifs d'apprentissage*. Ottawa : University of Ottawa Press.
- DeMaria, R., y Wilson, J. L. (2003). *High score!: the illustrated history of electronic games*. Berkeley: McGraw-Hill Osborne Media.
- Derrida, J. (1985). Des tours de Babel. En J. F. Graham (Ed.). *Difference in translation* (pp. 164-248). Ítaca y Londres: Cornell University Press.
- Di Marco, F. (2007). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5.
- Dietz, F. (2007). "How Difficult Can That Be?"-The Work of Computer and Video Game Localization. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5.
- Doherty, S. (2016). Issues in human and automatic translation quality assessment. En D. Kenny (Ed.), *Human Issues in Translation Technology*, (pp. 131-148). Londres: Routledge.
- Doherty, S., Gaspari, F., Groves, D., y van Genabith, J. (2013). Mapping the industry I: Findings on translation technologies and quality assessment. En GALA Conference, Miami.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The history of video games*. Sussex: Yellow Ant.
- Dunne, D. (2014). Multimodality or Ludo-Narrative Dissonance: Duality of Presentation in Fringe Media. En *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment* (pp. 1-4). Newcastle: ACM.
- Dunne, K. (2006). *Perspectives on localization*. Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Dunne, K. (2009). Assessing software localization. En C. V. Angelelli y H. E. Jacobson (Eds.), *Testing and Assessment in Translation and Interpreting Studies*, (pp. 185-222). Filadelfia: John Benjamins Publishing.

- Echeverría Arriagada, C. I. (2016). La interferencia lingüística de frecuencia. *Boletín de filología*, 51 (1), 93-115.
- Eliza, T. (2013). An Analysis of Onomatopoeias in Garfield Comic. *Vivid Journal of Language and Literature*, 2 (2), 1-17.
- Epileptic seizures induced by animated cartoon, "Pocket Monster". *Epilepsia*, 40 (7), 997-1002.
- Eskola, S. (2004). Untypical frequencies in translated language: A corpus-based study on a literary corpus of translated and non-translated Finnish. En A. Mauranen y P. Kujamäki (Eds.), *Translation universals: Do they exist* (pp. 83-99). Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Esselink, B. (2002). Localization Engineering: The Dream Job? En *Tradumàtica*, 1.
- Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6 (2), 181-190.
- Etxeberria, F. (2001). *Videojuegos y educación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Faber, P., León Araúz, P., Prieto Velasco, J. A., y Reimerink, A. (2006). Linking images and words: the description of specialized concepts. *International Journal of Lexicography*, 20 (1), 39-65.
- Falero Folgoso, A. (2005). Lexicografía y cultura: el caso de la traducción de textos japoneses al castellano. En C. Gonzalo y V.G Yebra (eds.) *Manual de documentación para la traducción literaria* (pp. 325-348). Madrid: Arco.
- Falero Folgoso, A. (2006). *Aproximación a la cultura japonesa*. Salamanca: Amarú.
- Falero Folgoso, A. (2015). Shintō: Tradición y religión. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, 18, 6-10.
- Fernández Costales, A. (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4, 385-408.
- Fernández Costales, A. (2014). Video game localisation: adapting superheroes to different cultures. *Quaderns: revista de traducció*, 21, 225-239.
- Fernández, L.; Marín, I. (1992). Els Videojocs Enganxen. *Perspectiva escolar*, 169, 57-63.
- Friginal, E. y Hardy, J. (2013). *Corpus-based sociolinguistics: A guide for students*. Nueva York: Routledge.
- García Mouton, P. (2000). *El lenguaje femenino en La Celestina*. Málaga: Universidad de Málaga.

- Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona: Aljibe.
- Ghadessy, M., y Gao, Y. (2001). Simplification as a Universal Feature of the Language of Translation. *Journal of Asian Pacific Communication*, 11 (1), 61-75.
- González, C. S., y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (3), 69-92.
- González, J. G., y González, M. L. C. (1998). ¿Qué lengua enseñamos a nuestros alumnos extranjeros? Algunas peculiaridades del lenguaje femenino. En ASELE (Ed.), *El Español como lengua extranjera: aspectos generales: edición facsimilar de las actas de las primeras Jornadas Pedagógicas y del Primer Congreso Nacional de ASELE (Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera)* (pp.120-129). Granada: ASELE.
- Görög, A. (2014). Quantifying and benchmarking quality. *Tradumàtica*, 12, 443-454.
- Grice, H. P. (1991). *Studies in the Way of Words*. Harvard: Harvard University Press.
- Gros, B. (2008). Videojuegos y aprendizaje. *Aula de innovación educativa*, 15 (176), 7-7.
- Hague, D., Melby, A., y Zheng, W. (2011). Surveying translation quality assessment: A specification approach. *The Interpreter and Translator Trainer*, 5 (2), 243-267.
- Hall, K., y Bucholtz, M. (2012). *Gender articulated: Language and the socially constructed self*. Londres: Routledge.
- Halverson, S. L. (2003). The cognitive basis of translation universals. *Target. International Journal of Translation Studies*, 15 (2), 197-241.
- Hartmann, R.R.K. (1997). From contrastive textology to parallel text corpora: Theory and applications. En R. Hickey y S. Puppel (Eds.), *Language History and Linguistic Modelling. A Festschrift for Jacek Fisiak* (pp. 1973-1990). Nueva York: De Gruyter.
- Hatim, B. (1997). *Communication across Cultures. Translation Theory and Contrastive Text Linguistics*. Exeter: University of Exeter Press.
- Hatim, B. (1998). Translation quality assessment: Setting and maintaining a trend. *The Translator*, 4 (1), 91-100.
- Hatim, B. e Ian Mason. (1990). *Discourse and the Translator*. Londres: Longman.
- Haugh, M. (2004). Revisiting the conceptualisation of politeness in English and Japanese. *Multilingua*, 23 (1/2), 85-110.

- Hernández, M. (2013). *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* (Tesis doctoral). Universidad de Murcia, Murcia.
- Hirsch, G. (2011). Explicitations and other types of shifts in the translation of irony and humor. *Target. International Journal of Translation Studies*, 23 (2), 178-205.
- Holmes, J. (1984). 'Women's language': a functional approach. *General Linguistics*, 24 (3), 149.
- Holmes, J. (1997). Women, language and identity. *Journal of Sociolinguistics*, 1 (2), 195-223.
- Honna, N. (1995). English in Japanese society: Language within language. *Journal of Multilingual & Multicultural Development*, 16 (1-2), 45-62.
- House, J. (1977). *A model for translation quality assessment*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- House, J. (1997). *Translation quality assessment: A model revisited*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- House, J. (2001). Translation quality assessment: Linguistic description versus social evaluation. *Meta: Journal des Traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 46 (2), 243-257.
- House, J. (2014). Translation quality assessment: Past and present. En J. House (Ed.), *Translation: A Multidisciplinary Approach* (pp. 241-264). Londres: Palgrave Macmillan UK.
- House, J. (2015). *Translation quality assessment: past and present*. Nueva York: Routledge.
- Hurtado Albir, A. (1996). *La enseñanza de la traducción*. Castellón de la Plana: Publicacions de la universitat Jaume I.
- Hurtado Albir, A. (2016). *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Cátedra.
- Ilisei, I., Inkpen, D., Pastor, G. C., y Mitkov, R. (2009). Towards simplification: A supervised learning approach. *Proceedings of Machine Translation*, 25, 21-22.
- Inose, H. (2009). *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y el manga* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.
- Inoue, M. (2003). Speech without a speaking body: "Japanese women's language" in translation. *Language & Communication*, 23 (3), 315-330.

- Jääskeläinen, R. (2004). The fate of “The Families of Medellín”. *Translation Universals: Do They Exist?*, 48. Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Jaen, F. M. (2001). *Notas sobre modismos, proverbios y refranes*. Kanagawa: Universidad de Kanagawa.
- Jiménez Juliá, T. (2000). Sintaxis y lengua real. En ASELE (Ed.) *¿Qué español enseñar?: norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español a extranjeros: actas del XI Congreso Internacional ASELE, Zaragoza 13-16 de septiembre de 2000* (pp.29-60). Madrid: Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.
- Jiménez-Crespo, M. Á. (2008). *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.
- Jiménez-Crespo, M. A. (2009). The evaluation of pragmatic and functionalist aspects in localization: towards a holistic approach to Quality Assurance. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1 (1), 60-93.
- Jiménez-Crespo, M. A. (2011a). A corpus-based error typology: towards a more objective approach to measuring quality in localization. *Perspectives*, 19 (4), 315-338.
- Jiménez-Crespo, M. A. (2011b). The future of general tendencies in translation: Explicitation in web localization. *Target. International Journal of Translation Studies*, 23 (1), 3-25.
- Kay, G. (1995). English loanwords in Japanese. *World Englishes*, 14 (1), 67-76.
- Kelly, D. (1997). La enseñanza de la traducción inversa de textos generales: consideraciones metodológicas. En M. Á. Vega y R. Martín-Gaitero (Eds.), *La palabra vertida. Investigaciones en torno a la traducción* (pp.175-81). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Kelly, D., y Mayoral Asensio, R. (1984). Notas sobre la traducción de cómics. *Babel: revista de los estudiantes de la EUTI*, 1, 92-101.
- Kent, S. (2010). *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. California: Three Rivers Press.
- Kita, S. e Ide, S. (2007). Nodding, aizuchi, and final particles in Japanese conversation: How conversation reflects the ideology of communication and social relationships. *Journal of Pragmatics*, 39 (7), 1242-1254.

- Kítova-Vasíleva, M. (2013). La evolución de las ideas filológicas durante la Edad Media. El aporte de los pueblos no cristianos. *Moenia*, 19, 225-292.
- Kittel, H., (1991). Indirect Translation in Eighteenth-Century Germany. En H. Kittel y A. Frank (Eds.), *Interculturality and the Historical Study of Literary Translations* (pp. 3-25). Berlín: Eric Schmidt.
- Klaudy, K., y Károly, K. (2005). Implication in translation: Empirical evidence for operational asymmetry in translation. *Across languages and cultures*, 6 (1), 13-28.
- Kockaert, H., Makoushina, J., y Steurs, F. (2008). Translation quality assurance: what is missing? And what can be done?. *XVIIIth FIT World Congress in Shanghai*. Conferencia llevada a cabo en el congreso XVIIIth FIT World Congress in Shanghai, Shanghai.
- Konšalová, P. (2007). Explication as a universal in syntactic de/condensation. *Across Languages and Cultures*, 8 (1), 17-32.
- Kroll, J. F., y Stewart, E. (1994). Category interference in translation and picture naming: Evidence for asymmetric connections between bilingual memory representations. *Journal of memory and language*, 33 (2), 149-174.
- Lado, R. (1957). *Linguistics across cultures: Applied linguistics for language teachers*. University of Michigan Press: Ann Arbor.
- Lakoff, R. (1973). The logic of politeness: Or, minding your p's and q's. En C. Corum, T. Cedric Smith-Stark, y A. Weiser (Eds.), *Papers from the 9th Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society* (pp. 292-305). Chicago: Chicago Linguistic Society.
- Lauscher, S. (2000). Translation quality assessment: Where can theory and practice meet? *The translator*, 6 (2), 149-168.
- Leal Lachat, C. (2003). *Estrategias y problemas de traducción* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.
- Leech, G. (1983). *Principles of pragmatics*. London: Longman.
- Leech, G. (2005) Adding linguistic annotation. En M. Wynne (Ed.), *Developing linguistic corpora: a guide to good practice* (pp.17-29). Oxford: Oxbow Books.
- Legarda, D. M., Vilanova, P. Y., y Navarra, P. L. (2011). Uso de un videojuego inmersivo 3D para el aprendizaje del español: El caso de " Lost in La Mancha". *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9 (2), 101-121.

- Löffler, S. (2001). Las interferencias lingüísticas y la enseñanza del español como lengua extranjera. *Revista de Postgrado FACE-UC*, 5 (8), 11-25.
- López García, A. (1990). *Lingüística general y aplicada*. Valencia: Universidad de Valencia.
- López Rodríguez, C. I. (2000). *Tipología textual y cohesión en la traducción biomédica inglés-español: un estudio de corpus* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.
- López Sako, N. I. (2008) *Politeness in American English, Spanish and Japanese: the Case of (Dis)agreements in Conversation* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada.
- López Sako, N. I. (2016) La expresión de desacuerdo en japonés coloquial: una aproximación socio-pragmática y analítico- conversacional. *Kokoro*, 21, 2-15.
- Loureiro Pernas, M. (2007). Paseo por la localización de un videojuego. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unicopli.
- Mangiron, C. (2007). Video games localisation: Posing new challenges to the translator. *Perspectives*, 14 (4), 306-323.
- Mangiron, C. (2011). Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras. *TRANS. Revista de traductología*, 15, 53-67.
- Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: a descriptive study. *Perspectives*, 21 (1), 42-56.
- Mangiron, C. (2016). Games without borders: the cultural dimensión of game localisation. *Hermeneus*, 18, 187-208.
- Mangiron, C. y O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21.
- Mangiron, C., Orero, P., y O'Hagan, M. (2014). *Fun for all: translation and accessibility practices in video games*. Berna: Peter Lang.
- Marangon, G. (2014). La traducción-adaptación de textos turísticos en la combinación lingüística italiano-español. *Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural*, 7, 293-304.
- Marín Lacarta, M. (2008). La traducción indirecta de la narrativa china contemporánea al castellano. *1611: revista de historia de la traducción*, 2.

- Martínez Egido, J. J. (2007). *Constitución del léxico español. Palabras patrimoniales, cultas y semicultas. Latinismos. Arabismos. Helenismos*. Madrid: Liceus.
- Martínez Mateo, R. (2016). Aligning qualitative and quantitative approaches in professional translation quality assessment. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, 25, 36-44.
- Matamala, A., y Orero, P. (2013). Audiovisual translation. When modalities merge. *Perspectives*, 21 (1), 2-4.
- Matsuura, J. y Porta Fuentes, L. (2002). *Nihongo: japonés para hispanohablantes*. Bunpou. Barcelona: Herder.
- Mauranen, A. (2004). Corpora, universals and interference. En A. Mauranen y P. Kujamäki (Eds.), *Translation universals: Do they exist* (pp. 65-82). Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Mauranen, A., y Kujamäki, P. (2004). *Translation universals: Do they exist?*. Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- McDaniel, E. R. (1993). *Japanese Nonverbal Communication: A Review and Critique of Literature*. Miami: Speech Communication Association.
- McEnery, T., y Wilson, A. (2003). Corpus linguistics. En R. Mitkov (Ed.), *The Oxford Handbook of Computational Linguistics* (pp. 448-463). Oxford: Oxford University Press.
- McMillan, J. R., Clifton, A. K., McGrath, D., y Gale, W. S. (1977). Women's language: Uncertainty or interpersonal sensitivity and emotionality? *Sex Roles*, 3 (6), 545-559.
- Méndez González, R. (2012). *Traducción & paratraducción de videojuegos. Textualidad y paratextualidad en la traducción audiovisual y multimedia* (Tesis doctoral). Universidade de Vigo, Vigo.
- Méndez González, R. (2014). Localización de videojuegos: peritextos materiales e icónicos. *Scientia Translationis*, 15, 77-93.
- Méndez González, R. (2016). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas*, 7-8, 741-759.
- Méndez González, R. y Calvo-Ferrer, J. R. (2017). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Comares.
- Mick, G. (2016). The role of revision in english-spanish software localization (Tesis doctoral). Universitat Rovira I Virgili, Tarragona.

- Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación. (2018). Lista actualizada de traductores/as – intérpretes jurados/as nombrados por el Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación.
- Molina Ruiz, J. P. (2016). *Traducciones y plagios de Oliver Twist en español* (Tesis de máster). Universidad de Belgrano, Buenos Aires.
- Moncada Jiménez, J., y Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, 21, 43-49.
- Montaner Montava, M. A. (2008). Aspectos pragmáticos de la diversidad lingüística. (Lenguas de Asia y Europa). En A. Moreno Sandoval (Coord.), *El valor de la diversidad (meta) lingüística: Actas del VIII congreso de Lingüística General* (p. 81-92). Conferencia llevada a cabo en el congreso VIII congreso de Lingüística General, Madrid.
- Montaner Montava, M. A. (2012a). *Caracterización lingüística de la lengua japonesa para hablantes de español*. Valencia: Universitat de València, Servei de Publicacions.
- Montaner Montava, M. A. (2012b). La traducción del japonés al español: consideraciones desde una concepción cognitivista y cultural de la Lingüística. *Estudios de Traducción*, 2, 147-155.
- Muñoz Martín, R. (1995). *Lingüística para traducir*. Barcelona: Teide.
- Muñoz Sánchez, P. (2007). *Romhacking*: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados. *Tradumàtica*, 5.
- Muñoz Sánchez, P. (2008). En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de *romhacking*: particularidades, calidad y aspectos legales. *The Journal of Specialised Translation*, 9, 80-95.
- Muñoz Sánchez, P. (2011). Investigar en localización de videojuegos: una realidad presente y una apuesta de futuro. En E. Calvo Encinas (Ed.), *La traductología actual: nuevas vías de investigación en la disciplina* (pp. 133-144). Granada: Comares.
- Muñoz Sánchez, P. (2018). Localización de videojuegos. Madrid: Síntesis.
- Neubert, A. (1968). Pragmatische Aspekte der Übersetzung. En K. Reiss (Ed.), *Grundfragen der Übersetzungswissenschaft* (pp. 21-33). München: WUV.
- Neves, R. R. (2002). Translation Quality Assessment for Research Purposes: an empirical approach. *Cadernos de Tradução*, 2 (10), 113-131.

- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. Nueva York: Prentice hall.
- Nida, E. (1964). *Toward a Science of Translation with Special Reference to Principles and Procedures involved in Bible Translation*. Londres: Leiden.
- Nord, C. (1997). *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Theories Explained*. Manchester: St. Jerome.
- Nord, C. (2002). Manipulation and loyalty in functional translation. *Current Writing: Text and Reception in Southern Africa*, 14 (2), 32-44.
- Nord, C. (2006). Loyalty and fidelity in specialized translation. *Confluências: Revista de Tradução Científica e Técnica*, 4, 29-41.
- Nord, C. (2018). *Traducir, una actividad con propósito. Introducción a los enfoques funcionalistas*. Berlin: Frank & Timme.
- O'Hagan, M. (2009 a). Putting pleasure first: localizing Japanese video games. *TTR: Traduction, terminologie, rédaction*, 22 (1), 147-165.
- O'Hagan, M. (2009 b). Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. *The Journal of Specialised Translation*, 11, 211-233.
- O'Hagan, M. (2015). Game localisation as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age. *Multilingua*, 34 (6), 747-771.
- Odacıoğlu, M. C., Loi, C. K., Köktürk, Ş., y Uysal, N. M. (2016). The position of game localization training within academic translation teaching. *Journal of Language Teaching and Research*, 7 (4), 675-681.
- O'Hagan, M. (2005). Conceptualising the future of translation with localisation. *Localisation Focus The International Journal of Localisation*, 4 (3), 13-16.
- O'Hagan, M. (2007) "Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience." *Tradumàtica*, 5.
- O'Hagan, M., y Mangiron, C. (2004). Games localization: when Arigato gets lost in translation. En *New Zealand Game Developers Conference Proceedings* (pp. 57-62). Dunedin: University of Otago.
- O'Hagan, M., y Mangiron, C. (2013). *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Ojeda Álvarez, D., y Cruz Moya, O. (2005). «Yo me parto»: oralidad, humor, gramática y pragmática, un cóctel lúdico para el aula de ELE. En M. A. Castillo Carballo; O. Cruz Moya; J. M. García Platero y J. P. Mora Gutiérrez (Coords.), *Las*

- gramáticas y los diccionarios en la enseñanza del español como segunda lengua: deseo y realidad*. Conferencia llevada a cabo en el congreso XV Congreso Internacional de la ASELE, Sevilla.
- Okamoto, S. (1999). Situated politeness: Manipulating honorific and non-honorific expressions in Japanese conversations. *Pragmatics*, 9 (1), 51-74.
- O'Keefee, A., Adolphs, S., y Clancy, B. (2011). *Introducing pragmatics in use*. Londres: Routledge.
- Olohan, M., y Baker, M. (2000). Reporting that in translated English. Evidence for subconscious processes of explicitation? *Across languages and cultures*, 1 (2), 141-158.
- Orero, P. (2012). Audio Description behaviour: Universals, regularities and guidelines. *International Journal of Humanities and Social Science (IJHSS)*, 2 (17), 195-202.
- Ortego Antón, M. T. (2016). *Las interferencias de la lengua inglesa en los errores que se producen en la comunicación académica de los estudiantes de Traducción e Interpretación* (Memoria Final de Proyecto de Innovación docente). Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Pápai, V. (2004). A universal of translated text? En A. Mauranen y P. Kujamäki (Eds.), *Translation Universals: Do They Exist?* (pp. 143-164). Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Penkale, S., Way, A., y Delph, U. K. (2012). SmartMATE: An online end-to-end MT post-editing framework. En *AMTA 2012 Workshop on Post-Editing Technology and Practice (WPTP 2012)* (pp. 51-59). Conferencia llevada a cabo en el congreso AMTA 2012 Workshop on Post-Editing Technology and Practice (WPTP 2012), San Diego.
- Perelló Enrich, J. L. (2008). Dificultades de la traducción del japonés al castellano. En *I Jornada de Estudios Asiáticos*. Conferencia llevada a cabo en el congreso I Jornada de Estudios Asiáticos, Chile.
- Perelló Enrich, J. L. (2010). Diferencias en la estructura textual del japonés y el español: su influencia en la traducción. *Onomázein: Revista de lingüística, filología y traducción de la Pontificia Universidad Católica de Chile*, 22, 195-226.
- Pérez Fernández, L. M. (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales* (Tesis doctoral). Universidad de Málaga, Málaga.

- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (Tesis doctoral). Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Pérez, C. G. (2016). La (in) equivalencia terminológica en la traducción de testamentos estadounidenses al español. *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 74 (144), 177-194.
- Planells de la Maza, A. J. (2013). Los videojuegos como mundos ludoficcionales: una aproximación semántico-pragmática a su estructura y significación (Tesis doctoral). Universidad Carlos III, Madrid.
- Pons, H. y Samaniego, J. L. (1998). Marcadores pragmáticos de apoyo discursivo en el habla culta de Santiago de Chile. *Onomazein*, 3, 11-25
- Pottier, B. (1963). *Linguistique appliquée et traduction automatique: Recherches sur l'Analyse Sémantique en linguistique et en traduction mécanique. II*. Nancy: Publ. Linguistiques de la Faculté des Lettres & Sciences Humaines de l'Université de Nancy.
- Puurtinen, T. (2004). Explicitation of clausal relations. En A. Mauranen y P. Kujamäki (Eds.), *Translation Universals: Do They Exist?* (pp. 165-176. Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Rabadán, R. (1991). *Equivalencia y traducción: problemática de la equivalencia transléctica inglés-español*. León: Universidad de León.
- Rabadán, R., Labrador, B., y Ramón, N. (2009). Corpus-based contrastive analysis and translation universals: A tool for translation quality assessment English--> Spanish. *Babel*, 55 (4), 303-328.
- Reiss, K. (1971). *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik: Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen*. Berlín: Hueber.
- Reiss, K., y Vermeer, H. J. (1984). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Berlín: Walter de Gruyter.
- Revuelta Domínguez, F. I., y Guerra Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 33.
- Risch, B. (1987). Women's derogatory terms for men: That's right, "dirty" words. *Language in society*, 16(3), 353-358.

- Rydblom, O. (2010). *Snap! Crack! Pop!: A corpus study of the meanings of three English onomatopoeia* (Tesis de grado). Universidad Linnaeus, Kalmar.
- Sacks, H., Schegloff, E. A., y Jefferson, G. (1978). A simplest systematics for the organization of turn taking for conversation. En J. Schenkein (Ed.), *Studies in the organization of conversational interaction* (pp. 7-55). Ámsterdam: Elsevier.
- Sajna, M. (2013). Translation of video games and films—a comparative analysis of selected technical problems. *Homo Ludens*, 1 (5), 220-232.
- Saldanha, G. (2008). Explicitation revisited: Bringing the reader into the picture. *Transkom*, 1 (1), 20-35.
- Salguero, R. T., del Río, M. P., y Vallecillo, J. L. G. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 7, 235-250.
- Salvat, B. G. (1998). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Desclee de Brouwer.
- Salvat, B. G. (2008). Videojuegos y aprendizaje. *Aula de innovación educativa*, 176, 7.
- Sánchez Marimón, Ó. y Fukada, M. (2015). *Adaptación de conceptos foráneos en la lengua japonesa* (Tesis de grado). UAB, Barcelona.
- Sánchez Rubio, A. (2017). *Los problemas de equivalencia en la traducción gastronómica chino-español/español-chino* (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Alicante, Alicante.
- Santoyo, J. C. (1989). Traducciones y adaptaciones teatrales: ensayo de tipología. *Cuadernos de teatro clásico*, 4, 95-112.
- Sato-Rossberg, N., y Wakabayashi, J. (2012). *Translation and translation studies in the Japanese context*. Edimburgo: A&C Black.
- Schaffner, C. (1997). From 'good' to 'functionally appropriate': Assessing translation quality. *Current issues in language & society*, 4 (1), 1-5.
- Scheider, S., y Kiefer, P. (2017). (Re-) Localization of Location-Based Games. En O. Ahlquist y C. Schlieder (Eds.) *Geogames and Geoplay Advances in Geographic Information Science* (pp131-159). Utrecht: Springer.
- Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Tradumàtica*, 1.
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Cambridge: Cambridge university press.
- Searle, J. R. (1976). A classification of illocutionary acts. *Language in society*, 5 (1), 1-23.

- Sharifi, H. (2016). Norms governing the localization of video games. *The Journal of Internationalization and Localization*, 3 (1), 61-73.
- Shibatani, M. (1985). Japanese. En B. Comrie (Ed), *The World's Major Languages* (pp. 885-880). Londres: Croom-Helm.
- Shouyi, F. (1990). A statistical method for translation quality assessment. *Target. International Journal of Translation Studies*, 2 (1), 43-67.
- Sinclair, J. (2005). Corpus and Text - Basic Principles. En M. Wynne (Ed.), *Developing Linguistic Corpora: a Guide to Good Practice* (pp. 1-16). Oxford: Oxbow Books.
- Solórzano Miranda, L. B. (2015). *Influencia de los videojuegos en el área de la atención, para mejorar el rendimiento escolar en niños con diagnóstico de hiperactividad* (Tesis de licenciatura). UCE, Quito.
- Starr, R. L. (2015). Sweet voice: The role of voice quality in a Japanese feminine style. *Language in Society*, 44 (1), 1-34.
- Sturm, S. (2017). Las interferencias sintácticas en el lenguaje técnico. *redit-Revista Electrónica de Didáctica de la Traducción e Interpretación*, 10, 1-21.
- Taguchi, K. (2006). English in Japanese. *The economic review of Toyo University*, 32 (1), 67-76.
- Takada, H., Aso, K., Watanabe, K., Okumura, A., Negoro, T., e Ishikawa, T. (1999).
- Téllez Alarcia, D. T., e Iturriaga Barco, D. I. (2014). Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed. *Contextos educativos: Revista de educación*, 17, 145-155.
- Tercedor Sánchez, M. (2010). Cognates as lexical choices in translation: interference in space-constrained environments. *Target. International Journal of Translation Studies*, 22 (2), 177-193.
- Terkourafi, M. (2005). Pragmatic correlates of frequency of use: The case for a notion of 'minimal context'. En Marmaridou, Sophia, Kiki Nikiforidou y Eleni Antonopoulou (Eds.), *Reviewing linguistic thought: Converging trends for the 21st Century* (pp. 209-233). Berlín: Walter de Gruyter.
- Teshigawara, M., y Kinsui, S. (2011). Modern Japanese 'Role Language' (Yakuwarigo): fictionalised orality in Japanese literature and popular culture. *Sociolinguistic Studies*, 5 (1), 37-58.
- Tong, Y. P. (2013). Corpus-Based Study on Explicitation of Personal Pronouns in Chinese-English Translation. En P. Yarlagadda, S. Yang y K. Myung Lee, *Applied Mechanics and Materials* (pp. 283-286). Berna: Trans Tech Publications.

- Torres Molina, Y. (2007). Localización de juegos para móvil. *Tradumàtica*, 5.
- Toury, G. (1985). Aspects of translating into minority languages from the point of view of Translation Studies. *Multilingua-Journal of Cross-Cultural and Interlanguage Communication*, 4 (1), 3-10.
- Toury, G. (2004). Probabilistic explanations in translation studies. En A. Mauranen y P. Kujamäki (Eds.) *Translation Universals. Do they exist* (pp. 15-32). Filadelfia: John Benjamins Publishing.
- Tricás Preckler, M. (2010). Lingüística contrastiva y traducción. Aproximaciones interculturales. *Synergies Espagne*, 3, 13-22.
- Ueno, J. (2006). Shojo and adult women: a linguistic analysis of gender identity in manga (Japanese comics). *Women and language*, 29 (1), 16-25.
- Uszkoreit, H., y Lommel, A. (2013). Multidimensional Quality Metrics: A New Unified Paradigm for Human and Machine Translation Quality Assessment. *Localization World*, 12-14.
- Vanderauwera, R. (1985). *Dutch Novels Translated into English: The Transformation of a "Minority" Literature*. Filadelfia: Rodopi.
- Varela, F. J., Thompson, E. y Rosch, E. (1997). De cuerpo presente: las ciencias cognitivas y la experiencia humana. Barcelona: Gedisa.
- Vázquez Gallego, M. (1964). *Anacleto, agente secreto*. Barcelona: Bruguera.
- Vázquez-Miraz, P. (2016). Revisión de un artículo reciente de Díez-Gutiérrez (2014) y revisión cualitativa de los videojuegos analizados en Díez-Gutiérrez et al.(2004). *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, 11, 509-522.
- Vela Valido, J. (2011). La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores. *TRANS: revista de traductología*, 15, 89-102.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility. A History of Translation*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Villanueva, J. A. G. M. (2001). La traducción en la enseñanza de lenguas. *Hermeneus: Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria*, 3, 113-140.
- Wales, K. (1996). *Personal pronouns in present-day English*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Watkins, M. (1999). Reflexiones sobre la traducción de literatura japonesa al castellano. *Cuadernos CANELA*, 11, 33-49.

- Williams, M. (2001). The application of argumentation theory to translation quality assessment. *Meta: journal des traducteurs/Meta: Translators' Journal*, 46 (2), 326-344.
- Williams, M. (2009). Translation quality assessment. *Mutatis mutandis*, 2 (1), 3-23.
- Wotjak, G. (1995). Equivalencia semántica, equivalencia comunicativa y equivalencia transléctica. *Hyeronimus*, 1, 93-111.
- Xiao, R. (2010). How different is translated Chinese from native Chinese?: a corpus-based study of translation universals. *International Journal of Corpus Linguistics*, 15 (1), 5-35.
- Xiao, R., y Hu, X. (2015). The features of translational Chinese and translation universals. En R. Xiao y X. Hu (Eds.) *Corpus-Based Studies of Translational Chinese in English-Chinese Translation* (pp. 157-167). Berlín: Springer.
- Yahiro, S. (2005) *Terebi Gēmu Kaishakuron Josetsu: Assanburāju*. Tokyo: Gendaishoukan.
- Yamada, M. (2006) *Aproximación a la sociocultura japonesa en la enseñanza de español como lengua extranjera: la cortesía verbal* (Tesis de máster). Universidad de Salamanca, Salamanca.
- Yuste Frías, J. (2014). Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos. *ScientiaTraductionis*, 15, 61-76.
- Zufferey, S., y Cartoni, B. (2014). A multifactorial analysis of explicitation in translation. *Target. International Journal of Translation Studies*, 26 (3), 361-384.

Videojuegos

- Pokémon Zafiro [Software]. (2002). Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo.
- Pokémon Zafiro Alfa [Software]. (2014). Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo.

Webgrafía

- Asociación Española de Videojuegos. (2016). Casi el 40% de los adultos españoles afirma jugar a videojuegos. Madrid: AEVI. Recuperado de:
<http://www.aevi.org.es/aevi/noticias/253-casi-el-40-de-los-adultos-espanoles-afirma-jugar-a-videojuegos>
- Firmhouse. (2018). Is Pokemon Go Available Yet? Recuperado de:
<https://www.ispokemongoavailableyet.com/>

Hogue, Kyra. (2018). Pokémon now available in 9 languages. Translation Excellence.

Recuperado de:

<http://translationexcellence.com/pokemon-now-available-in-9-languages/>

Instituto Cervantes. (2017). El español: una lengua viva. Informe 2017. Instituto

cervantes. Recuperado de:

https://cvc.cervantes.es/lengua/espanol_lengua_viva/pdf/espanol_lengua_viva_2017.pdf

Jisho. (2018). Recuperado de:

<https://jisho.org/>

Kusaka, H. (1997). Pocket Monsters Special. [Figura]. Recuperado de:

<https://www.amazon.co.jp/dp/4091493319>

Márquez, R. (2014). Del all your base al allévoy: traducciones de videojuegos dolorosas/desastrosas. Vida extra. Recuperado de:

<https://www.vidaextra.com/vidaextra/cagadas-en-las-traducciones>

Méndez González, R. (2016) La influencia de la localización de videojuegos en la percepción del producto por parte de los usuarios. Recuperado de:

<http://translationjournal.net/April-2015/la-influencia-de-la-localizacion-de-videojuegos-en-la-percepcion-del-producto-por-parte-de-los-usuarios.html>

Página web oficial de Pokémon. (2018). Recuperado de:

<http://www.pokemon.com>

PEGI. (2016). Recuperado de:

<http://www.pegi.info/es/index/id/96/>

Pocket Monsters Special Official Website. (2015) Recuperado de:

<http://family.shogakukan.co.jp/kids/netkun/pokemon/official/>

Sarsen, Lahar. (2014). Los extranjerismos invaden la escritura tradicional japonesa.

Global Voices. Recuperado de:

<https://es.globalvoices.org/2013/07/28/los-extranjerismos-invaden-la-escritura-tradicional-japonesa/>

Simons, Gary F. y Charles D. Fennig. (2018). Ethnologue: Languages of the World, Twenty-first edition. Dallas: SIL International. Recuperado de:

<https://www.ethnologue.com/language/spa>

The Pokémon Company. (2015) Recuperado de:

<http://www.pokemon.co.jp/corporate/business/>

Vandal. (2014). Censura en videojuegos: una historia en ejemplos. Recuperado de:
<https://vandal.elespanol.com/reportaje/censura-en-videojuegos-una-historia-en-ejemplos>

Villareal, Òscar. (2013). ¡Atrápalos ya!, o sobre la localización de Pokémon. Alginet: Oscar de letras. Recuperado de:
<https://oscardeletras.wordpress.com/2013/09/03/atrapalos-ya-o-sobre-la-localizacion-de-pokemon-i/>

WTF!?! ¡Un traductor salvaje apareció! (2014). Recuperado de:
<http://wetav.com/wtf-pokemon/>

Referencias de las figuras³

Figura 1: Odyssey. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 2: Pong. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 3: Space Invaders. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 4: Donkey Kong. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 5: Auto Race. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 6: NES. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 7: SNES. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 8: Play Station. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 9: Nintendo 64. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 10: Dreamcast. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 11: Play Station 2. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 12: Game Cube y Game Boy Advance. Por DeMaria y Wilson (2003).

Figura 13: Pokémon Shuffle. Por DeMaria y Wilson (2003).

³ Las imágenes en las que no se especifique que son de elaboración propia son propiedad de sus respectivos autores y en esta tesis se hace un uso legítimo de ellas usándolas solamente en un contexto informativo con fines educativos no lucrativos, teniendo completa relación con las secciones en las que están incluidas, siendo de baja resolución y no limitando a sus autores a comercializar sus productos.

Figura 14: Portada del manga Pocket Monsters Special. Por Kusaka (1997).

Figura 15: Centro Pokémon Osaka. Elaboración propia.

Figura 16: Merchandising de polvorones Pokémon en Osaka. Elaboración propia.

Figura 17: Mortal Kombat. Por Vandal (2014).

Figura 18: Ninja Gaiden. Por Vandal (2014).

Figura 19: Contra. Por Vandal (2014).

Figura 20: Soda Popinski. Por Vandal (2014).

Figura 21: Modos del discurso. Por Hatim y Mason, 1990: 49.

Figura 22: Variación lingüística. Por Hatim y Mason, 1990: 46.

Figura 23: Dimensiones. Por Hatim y Mason, 1990: 58.

Figura 24: Modelo de análisis de House (2015). Por House (2015).

Figura 25: MAXQDA con el proyecto. Elaboración propia.

Figura 26: Algunas de las etiquetas utilizadas. Elaboración propia.

Figura 27: Imagen del videojuego con etiqueta. Elaboración propia y por Game Freak (captura de pantalla e imagen del videojuego, correspondientemente). Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 28: Gráfica de estrategias de traducción. Elaboración propia.

Figura 29: Reloj. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 30: Símbolos parecidos a la escritura japonesa en gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 31: Puerta con escrito. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 32: Gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 33: Entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 34: Apariencia externa de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 35: Fogonero. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 36: Combatiendo contra entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 37: Onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 38: Entrada al onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 39: Bañándose sin separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 40: Aguas termales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 41: Onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 42: Entrada al onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 43: Entradas diferenciadas por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 44: Maniática de lo oculto con ojos resplandecientes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 45: Bruja en Pokémon Zafiro en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 46: Brujita Tamara. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 47: Tammy. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 48: Enfermera con reverencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 49: PKMN. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 50: Máquina tragaperras en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 51: Pokéblocks. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 52: Símbolos de perfecto, bueno y error. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 53: Clasificación al licuar bayas con símbolos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 54: Bloque azul. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 55: Dos Game Boy Advance conectadas por Cable Link. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 56: Líder de gimnasio en seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 57: Burned. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 58: Casa de Cozmo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 59: Ninja Hiromichi. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 60: Nadadora. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 61: Mobiliario japonés y seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 62: Game Cube. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 63: Máquina tragaperras. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 64: Nombres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 65: Nombres en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 66: Nombres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 67: Eri. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 68: Haley. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 69: Palabras para responder a una entrevista en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 70: Palabras para responder a la entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 71: Palabras para responder a una entrevista en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 72: Respondiendo a una entrevista en japonés en Pokémon Zafiro Alfa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 73: Internet. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 74: Entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 75: Wii U. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 76: Profesor. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 77: Profesor en el remake. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 78: Escena añadida en el remake. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 79: Portada. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 80: Portada española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 81: Pared con símbolos complejos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 82: Pared con símbolos simples. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 83: Expresiones. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 84: Expresiones normalizadas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 85: Termas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 86: Termas actualizadas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 87: Ojos brillantes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 88: Ojos normales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 89: Ejemplo de variable. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 90: Menú. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 91: Combate por turnos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 92: Objetos recolectados. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 93: Símbolos parecidos a la escritura japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 94: Símbolo redondo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 95: Enfermera realizando reverencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 96: Brujita con ojos resplandecientes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 97: Brujita Tamara con ojos normales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 98: Símbolos de perfecto, bueno y error con maru y batsu. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 99: Símbolos maru y batsu. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 100: Casa estilo occidental. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 101: Casa estilo oriental. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 102: Pokédex mostrando al Pokémon Nincada. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 103: Paralizado en lengua japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 104: Paralizado con limitaciones de caracteres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 105: Limitaciones de caracteres y calco. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 106: Experiencia en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 107: Nivel en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 108: estadísticas en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 109: *Burnt* con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 110: *Sleep* con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 111: *Delete all* con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 112: Menú general. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 113: Ficha entrenador en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 114: Almacén objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 115: Velocidad con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 116: Estadísticas en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 117: Antiparaliz. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 118: Restaura todo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 119: Limitaciones de caracteres en ficha Torchic. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 120: Pokédex mostrando a Nincada con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 121: Limitaciones de espacio y objetos y donde se guardan los objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 122: Limitaciones de caracteres al licuar bayas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 123: Limitaciones de caracteres en los concursos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 124: Limitaciones de caracteres dentro de un concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 125: Limitaciones de caracteres en resultado de concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 126: Limitaciones de caracteres en nombre de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 127: Limitaciones de caracteres en nombre de ataque. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 128: Limitaciones de caracteres en la palabra dormido. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 129: Ficha de una baya con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 130: Palabra movimiento con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 131: Limitaciones de caracteres al ganar el campeonato. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 132: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 133: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos clave. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 134: Limitaciones de caracteres en la ficha de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 135: Limitaciones de espacio en lengua inglesa al subir de nivel. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 136: Ataque con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 137: Caracteres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 138: Caracteres en versión japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 139: Caracteres en versión inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 140: Caracteres en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 141: Caracteres en minúscula en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 142: Caracteres especiales en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 143: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 144: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 145: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 146: Bayas 1. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 147: Bayas 13. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 148: Bayas 14. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 149: Bayas 21. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 150: Bayas 22. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 151: Bayas 23. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 152: Bayas 24. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 153: Bayas 37. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 154: Bayas 38. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 155: Bayas 39. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 156: Bayas 44. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 157: Bayas 45. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 158: Bayas 46. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 159: Letra s entre paréntesis. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 160: Golpes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 161: Nombres de Pokémon y de entrenador en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 162: Cortar en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 163: Corte en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

ANEXO

8. Anexo

En este anexo se ofrecen todos los textos e imágenes extraídos de *Pokémon Zafiro* (2002) y *Pokémon Zafiro Alfa* (2014) que hayan sido etiquetados con MAXQDA.

8.1 Perspectiva traductológica

8.1.1 Estrategias de traducción

8.1.1.1 Domesticación

1.

"Al pan, pan y al vino, vino, ¿eh?"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/105-6/105]

2.

"¡Ven a que te dé jarabe de palo!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/261-5/261]

3.

"¡Manda Poké Balls!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/342-6/342]

4.

"Tienda de Bicis de Anacleto"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/667-6/667]

5.

"buy lunch"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4/776-4/776]

6.

"Bueno, que veo que me van a dar las uvas y aún tengo que pelarlas."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/857-6/857]

7.

"Gafas Aislantes"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|961-6|961]

8.1.1.2 Extranjerización

1.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|165-6|165]

8.1.1.3 Transcreación

1.

"ミシロタウン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|23-1|23]

2.

"ミシロタウン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|32-1|32]

3.

"トウカ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|51-1|51]

4.

"ユウキ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|73-1|73]

5.

"アチャモ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|84-1|84]

6.

"キモリ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|85-1|85]

7.

"ミズゴロウ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|86-1|86]

8.

"シダケ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|211-1|211]

9.

"ジグザグま"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|220-1|220]

10.

"カナズミシティ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|239-1|239]

11.

"ツツジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|240-1|240]

12.

"キノココ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|250-1|250]

13.

"カナズミシティ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|264-1|264]

14.

"Mr. Matt..."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4|283-4|283]

15.

"カナズミ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/291-1/291]

16.

"ツツジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/291-1/291]

17.

"ツツジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/296-1/296]

18.

"ツツジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/311-1/311]

19.

"トウカのもり"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/329-1/329]

20.

"ハギ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/350-1/350]

21.

"トウカのもり"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/354-1/354]

22.

"デボンコーポレーションしゃちょうのツワブキ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/373-1/373]

23.

"ムロタウン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/378-1/378]

24.

"ムロタウン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/379-1/379]

25.

"ダイゴ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/379-1/379]

26.

"トウカのもり"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/401-2/401]

27.

"ハギ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/403-2/403]

28.

"ムロポケモンジムのリーダーのトウキ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/408-1/408]

29.

"ジムリーダーのトウキ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/413-1/413]

30.

"ダイゴ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/432-2/432]

31.

"クスノキ"

[*corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/467-1/467*]

32.

"デボンのツワブキさん"

[*corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/468-1/468*]

33.

"アオギリ"

[*corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/481-1/481*]

34.

"ルチア"

[*corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/520-2/520*]

35.

"カイナシティ"

[*corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/520-2/520*]

36.

"キラキラー！"

[*corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/525-2/525*]

37.

"えーっと"

[*corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/533-2/533*]

38.

"ダウジングマシン"

[*corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/629-1/629*]

39.

"えんとつやま"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|635-2|635]

40.

"キンセツシティ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|637-2|637]

41.

"ダウジングマシン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|658-2|658]

42.

"キンセツシティ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|666-2|666]

43.

"キンセツキッチン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|668-2|668]

44.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|676-2|676]

45.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|699-2|699]

46.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|715-2|715]

47.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|717-2|717]

48.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|725-2|725]

49.

"キンセツポケモンジムのリーダーテッセン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|739-1|739]

50.

"ジムリーダーのテッセン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|741-1|741]

51.

"ミチルさん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|765-2|765]

52.

"えんとつやま"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|772-2|772]

53.

"えんとつやま"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|774-2|774]

54.

"フエンタウンジム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|787-2|787]

55.

"ハジツゲのソライツはかせ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|790-2|790]

56.

"こいつはにおうぜ. . . サイコーにロマンのかおりだ. . . "

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|793-2|793]

57.

"ギリー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|801-2|801]

58.

"ヒワマキシティ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|865-2|865]

59.

"えんとつやま"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|870-1|870]

60.

"マツブサ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|883-1|883]

61.

"えんとつやま"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|894-1|894]

62.

"アオギリ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|905-1|905]

63.

"アオギリ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|907-1|907]

64.

"えんとつやま"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|908-1|908]

65.

"アスナ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|932-1|932]

66.

"ジムリーダーのアスナ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|937-1|937]

67.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1006-1|1006]

68.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|1018-2|1018]

69.

"ミツル"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|1022-2|1022]

70.

"ミツル"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|1023-2|1023]

71.

"センリさん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1024-2/1024]

72.

"ミツル"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1025-2/1025]

73.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1035-2/1035]

74.

"ミツルくん"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1045-2/1045]

75.

"ミシロ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1048-2/1048]

76.

"キンセツシティ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1068-2/1068]

77.

"ムロ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1079-1/1079]

78.

"ウシオたいちょう"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1126-2/1126]

79.

"ムロ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1283-1|1283]

80.

"ヒワマキジムでリーダーをしているナギ. . . "

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1311-1|1311]

81.

"ジムリーダーのナギ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1315-1|1315]

82.

"ジムリーダーのフウとラン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1376-1|1376]

83.

"アオギリ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1434-1|1434]

84.

"ジムリーダーのミクリ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1468-1|1468]

85.

"カゲツ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1530-1|1530]

86.

"してんのうのカゲツ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1535-1|1535]

87.

"フヨウ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1541-1/1541]

88.

"フヨウ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1547-1/1547]

89.

"プリム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1553-1/1553]

90.

"プリム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1558-1/1558]

91.

"ゲンジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1565-1/1565]

92.

"ゲンジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1571-1/1571]

93.

"ユウキ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1600-1/1600]

8.1.2 Paratraducción o cuestiones visuales y culturales

1.



Figura 164: Reloj. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\45; Posición: 23/23-1341/668]

2.

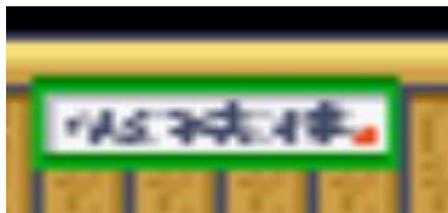


Figura 165: Símbolos parecidos a la escritura japonesa en gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\205; Posición: 579/160-802/263]

3.



Figura 166: Puerta con escrito. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\497; Posición: 283/143-642/462]

4.



Figura 167: Entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\618; Posición: 24/50-1200/634]

5.



Figura 168: Apariencia externa de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\620; Posición: 219/111-1163/581]

6.



Figura 169: Onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\675; Posición: 61/42-1107/648]

7.



Figura 170: Entrada al onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\676; Posición: 523/127-1345/613]

8.



Figura 171: Maniática de lo oculto con ojos resplandecientes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\795; Posición: 53/42-1297/647]

9.



Figura 172: Reloj en Pokémon Zafiro. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\45; Posición: 122/74-1247/648]

10.



Figura 173: Enfermera con reverencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\132; Posición: 608/143-787/285]

11.



Figura 174: PKMN. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\139; Posición: 85/507-196/587]

12.



Figura 175: Máquina tragaperras en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\458; Posición: 21/21-1361/648]

13.



Figura 176: Pokéblocks. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\484; Posición: 978/513-1250/600]

14.



Figura 177: Símbolos de perfecto, bueno y error. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\490; Posición: 737/174-1123/270]

15.



Figura 178: Dos Game Boy Advance conectadas por Cable Link. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\578; Posición: 621/58-1015/159]

16.



Figura 179: Bañándose sin separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\643; Posición: 48/34-1221/647]

17.



Figura 180: Signo PKMN. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\721; Posición: 71/505-196/587]

18.



Figura 181: Bruja en Pokémon Zafiro en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\767; Posición: 742|53-1279|373]

19.



Figura 182: Reloj en versión española de Pokémon Zafiro. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\48; Posición: 217|61-1287|642]

20.

CLASIFICACIÓN			
	⊙	○	×
1. Alicia	11	18	23
2. SEÑOR	6	17	16

Figura 183: Clasificación al licuar bayas con símbolos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\564; Posición: 206/98-1163/618]

21.



Figura 184: Aguas termales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\713; Posición: 159/3-1297/632]

22.



Figura 185: Brujita Tamara. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\847; Posición: 26|26-1250|647]

23.



Figura 186: Bloque azul. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\698; Posición: 237|364-2568|1770]

24.



Figura 187: Onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\1021; Posición: 0/435-2458/1942]

25.

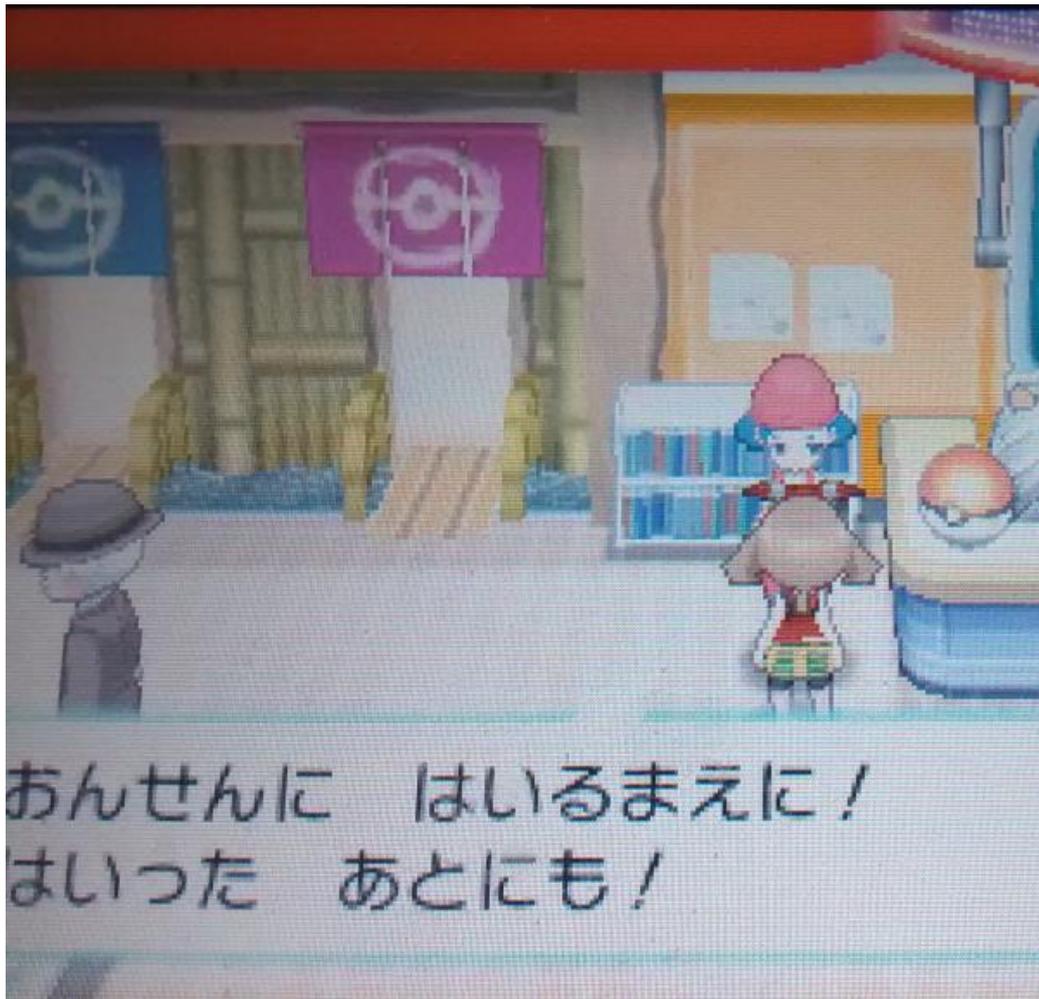


Figura 188: Entrada al onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\1022; Posición: 126/340-1652/1818]

26.



Figura 189: Líder de gimnasio en seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\1081; Posición: 1051/688-1960/1904]

27.



Figura 190: Burned. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\228; Posición: 1612/166-2537/506]

28.



Figura 191: Casa de Cozmo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\988; Posición: 55/324-2560/1486]

29.



Figura 192: Fogonero. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\1000; Posición: 1225/387-1968/1336]

30.

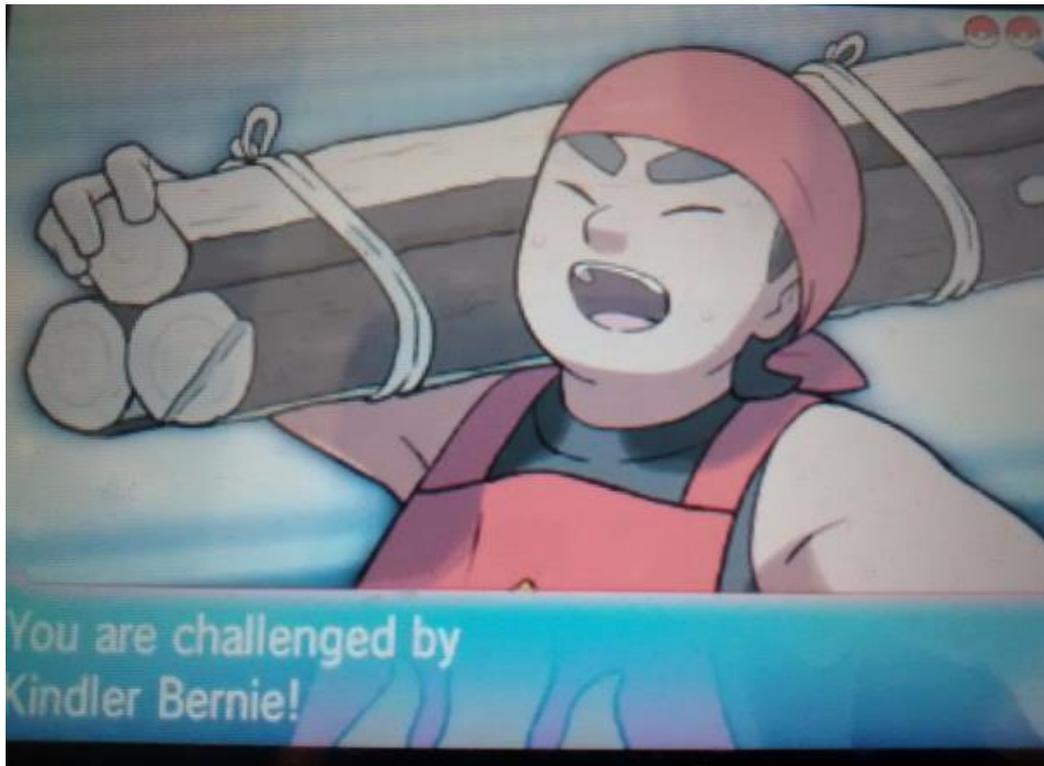


Figura 193: Combatiendo contra entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\1001; Posición: 0|0-2545|1881]

31.



Figura 194: Entradas diferenciadas por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\1151; Posición: 221/158-2410/1904]

32.



Figura 195: Ninja Hiromichi. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\1152; Posición: 182/79-2394/1912]

33.



Figura 196: Tammy. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\1543; Posición: 40/95-2497/1942]

34.



Figura 197: Nadadora. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\1968; Posición: 40/112-2322/1912]

35.

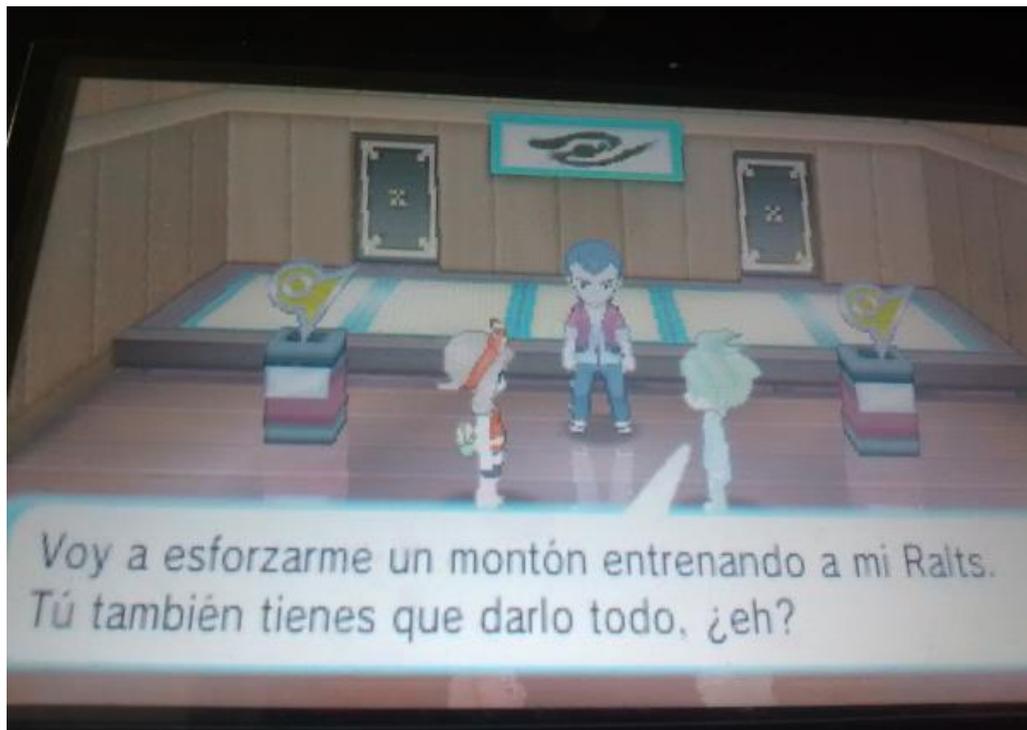


Figura 198: Gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\599; Posición: 0/112-2490/1888]

36.

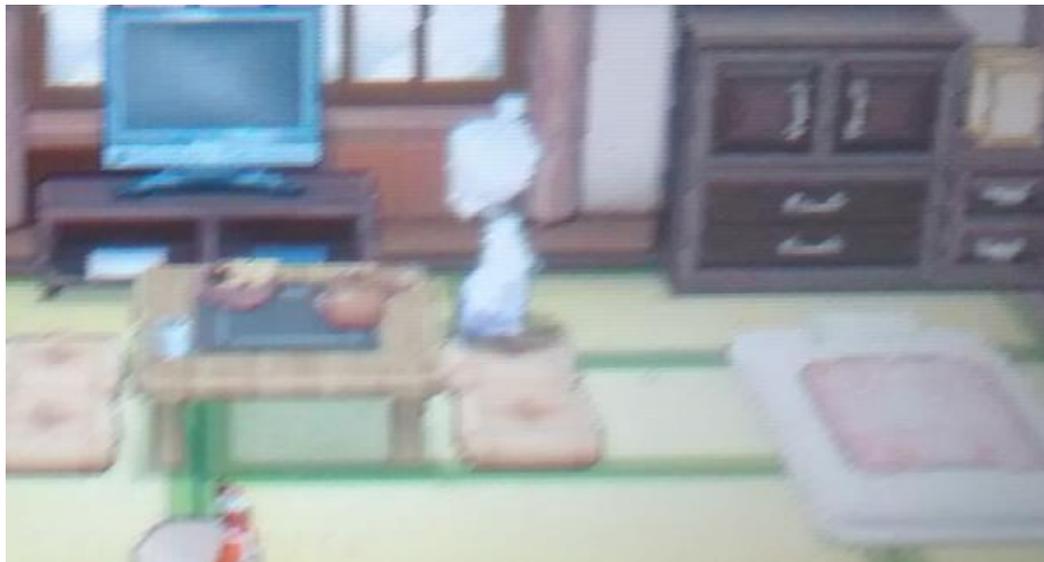


Figura 199: Mobiliario japonés y seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\873; Posición: 1109/506-2522/1269]

37.



Figura 200: Game Cube. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\51; Posición: 97/148-819/605]

38.



Figura 201: Máquina tragaperras. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\557; Posición: 24/5-1364/648]

8.1.3 Problemas de traducción

8.1.3.1 Calcos

1.

"¡Obtuvo"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|177-5|177]

8.1.3.2 Tratamiento del humor

1.

"¿Puedo bailar? Es broma, mujer"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|798-6|798]

8.1.3.3 Alteraciones del texto origen

1.

"ゲームキューブ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|48-1|48]

2.

"ゲームボーイアドバンス"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|49-1|49]

3.

"AreaNav on your PokéNav Plus!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4|115-4|115]

4.

"Pokémon MultiNav"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|378-6|378]

5.

"VideoNav"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|379-6|379]

8.1.3.3.1 Alteraciones del texto origen en menús

1.

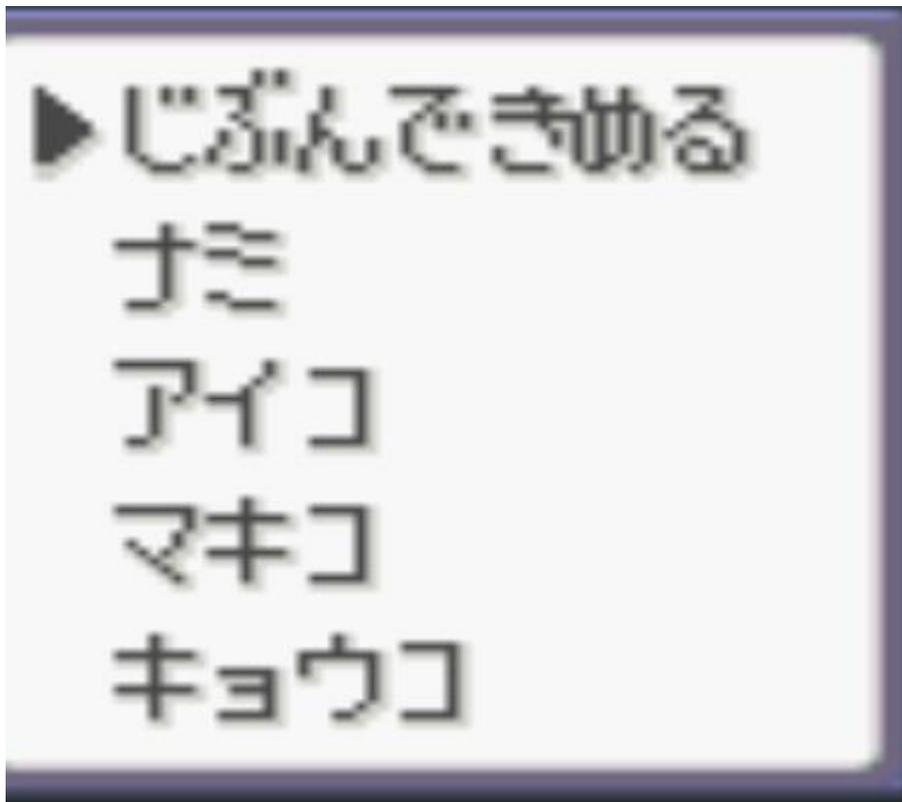


Figura 202: Nombres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\21; Posición: 128/43-577/442]

2.



Figura 203: Eri. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\297; Posición: 19/42-1353/679]

3.

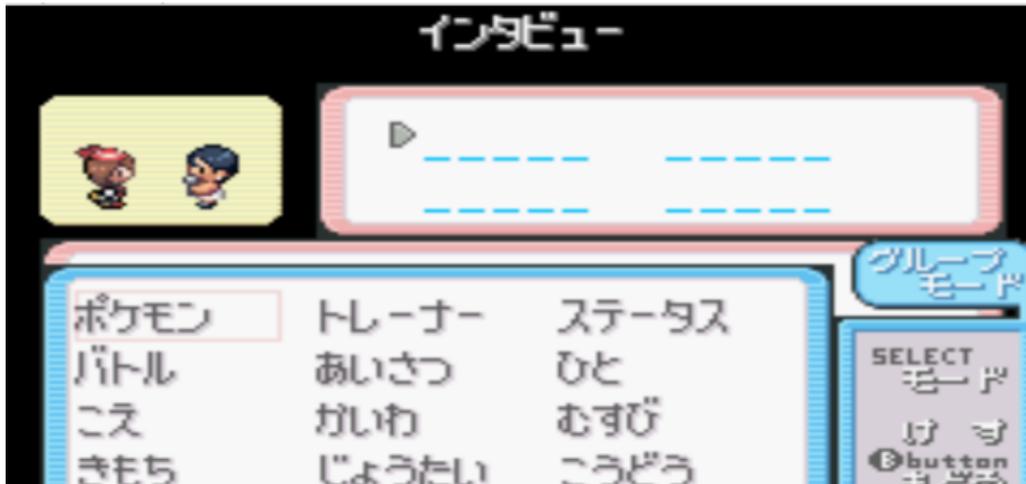


Figura 204: Palabras para responder a una entrevista en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\435; Posición: 0|0-1355/639]

4.

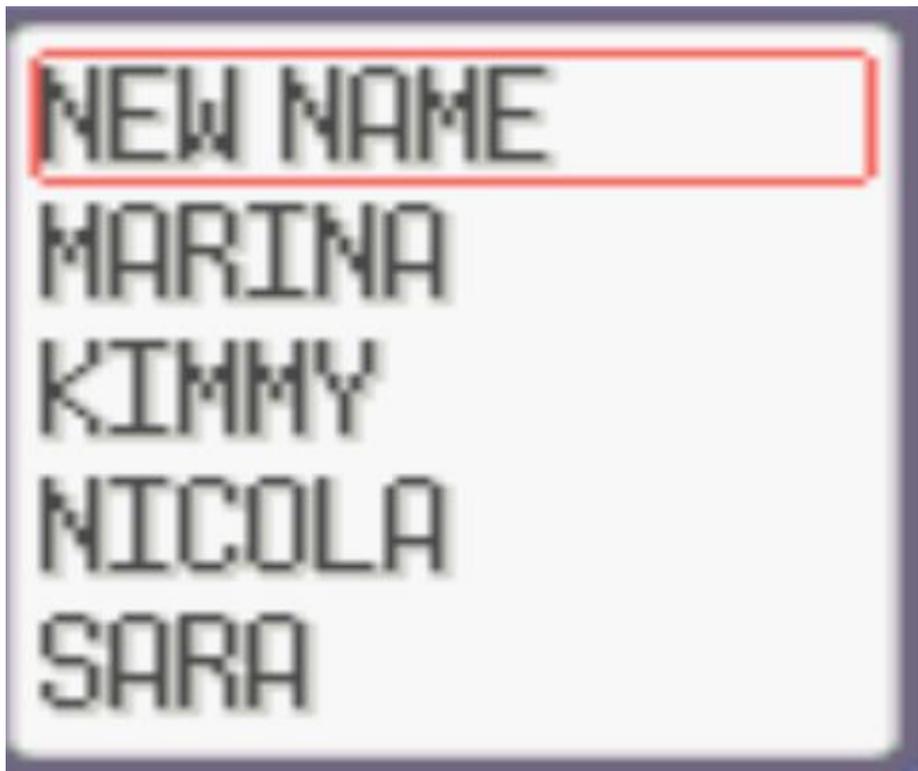


Figura 205: Nombres en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\20; Posición: 119|51-577/436]

5.



Figura 206: Haley. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\264; Posición: 37/34-1260/648]

6.

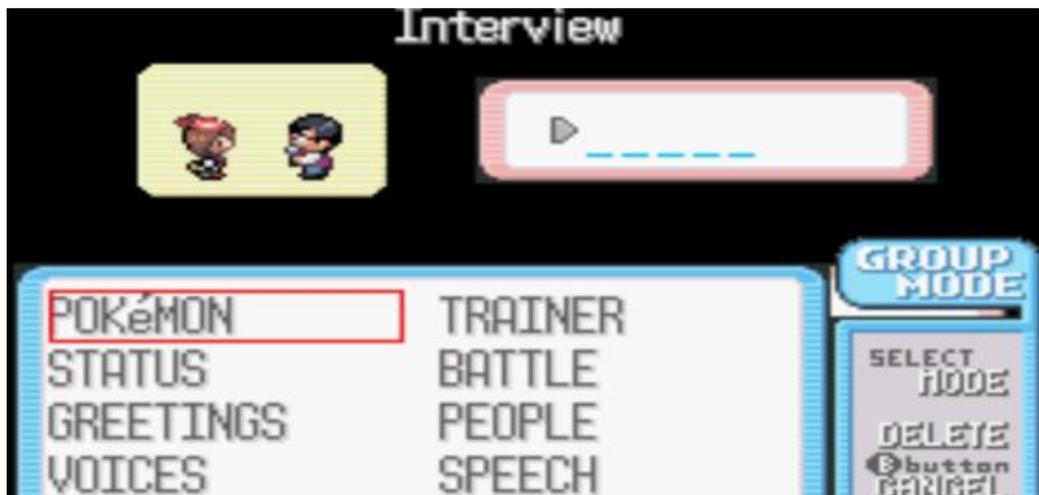


Figura 207: Palabras para responder a la entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\521; Posición: 37/18-1361/648]

7.

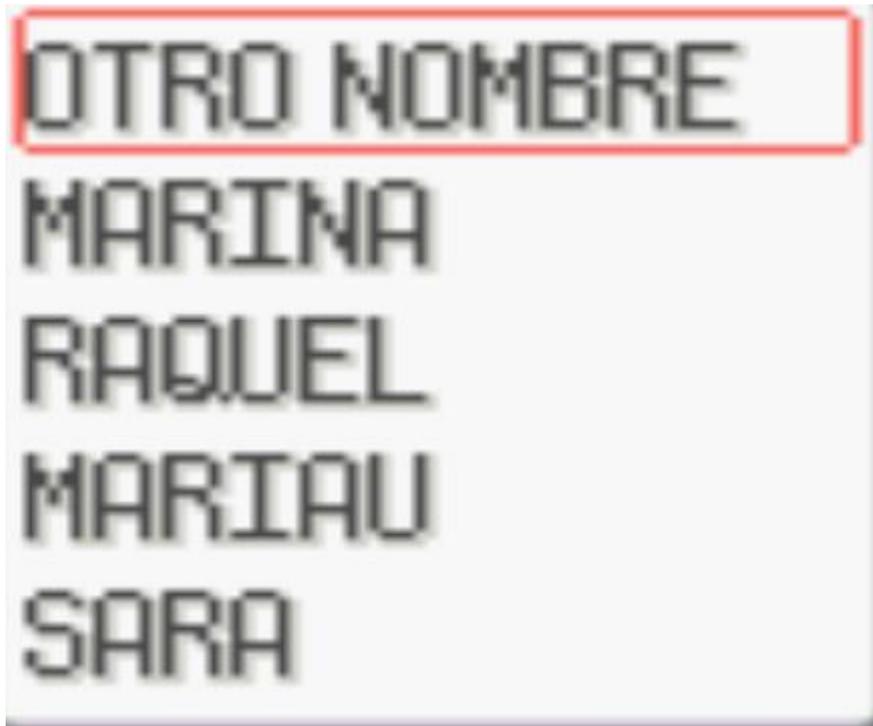


Figura 208: Nombres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\21; Posición: 127/66-563/428]

8.



Figura 209: Palabras para responder a una entrevista en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\595; Posición: 11/16-1361/648]

9.

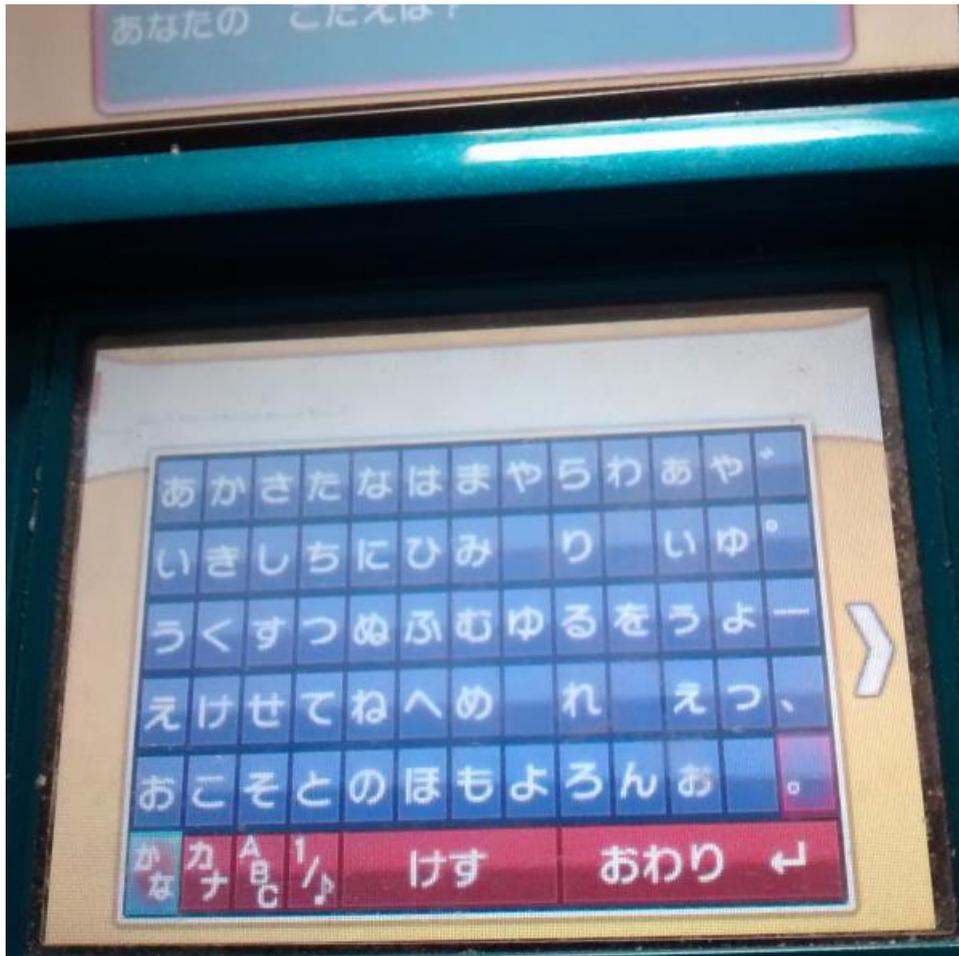


Figura 210: Respondiendo a una entrevista en japonés en Pokémon Zafiro Alfa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\727; Posición: 292|8-2157|1873]

10.

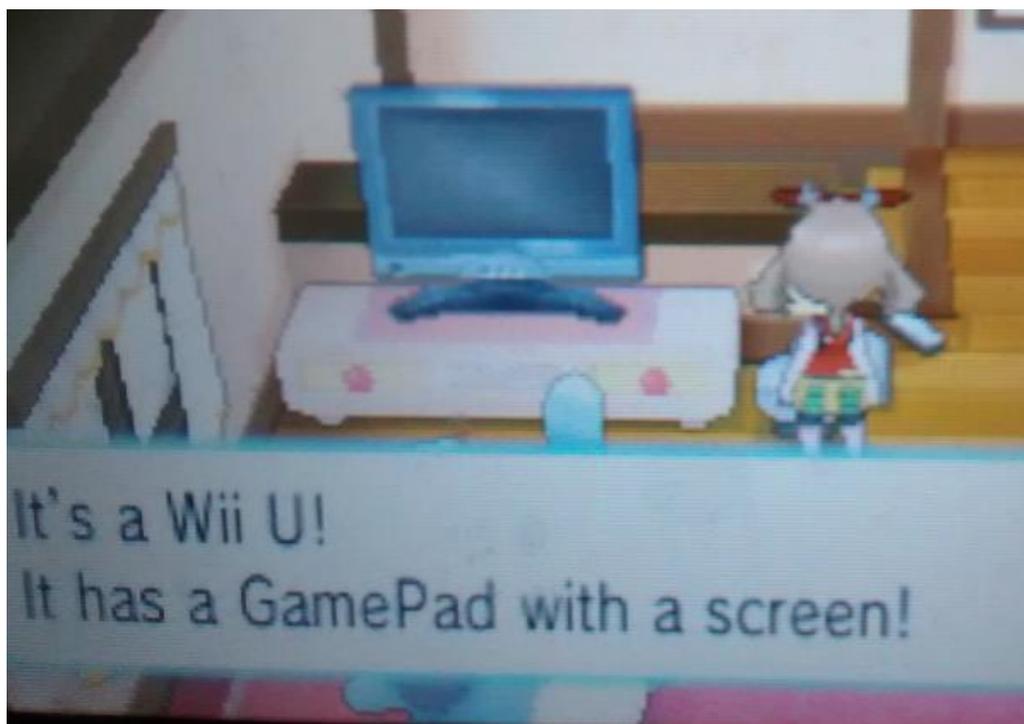


Figura 211: Wii U. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\39; Posición: 32/316-1897/1628]

11.

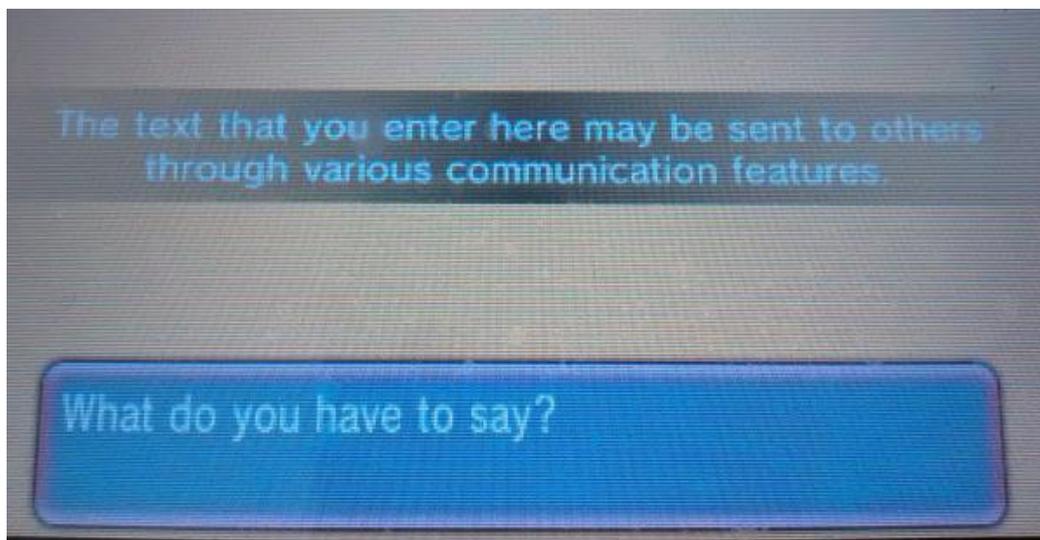


Figura 212: Internet. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\866; Posición: 190/624-2497/1818]

12.

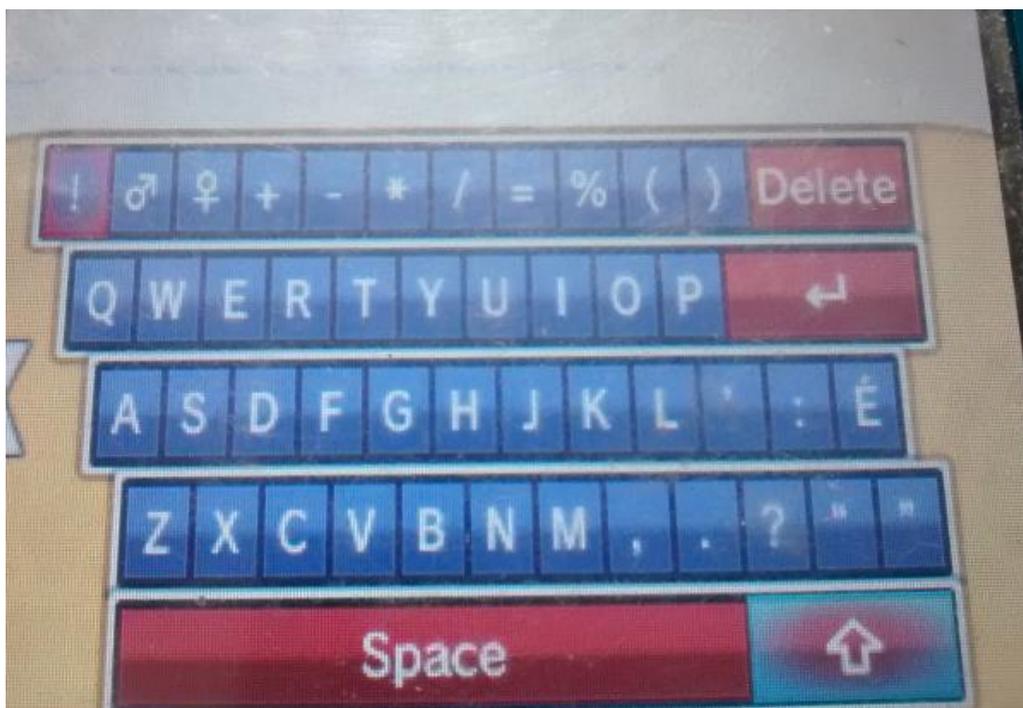


Figura 213: Entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\867; Posición: 387/490-2489/1942]

8.1.4. Censura

1.

"男だと思ってたよ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/72-1/72]

8.1.5. Presuposiciones culturales

1.

"ふうん女の子だったんだ..."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/69-1/69]

8.1.6. Equivalencias

1.

"これ先輩からの豆知識な"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/182-2/182]

8.1.7 Errores de traducción

8.1.7.1 Sobretraducción

1.

"I'd be happy as Slugma on a sunny day!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4/606-4/606]

2.

"Yo esto lo veo como... ¡como un Tauros! Que está tan tranquilo pastando y de pronto... ¡zas! ¡Va y te cornea!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/653-6/653]

3.

"Sí, sí... Se nota, se siente, ¡el encanto está presente!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/792-6/792]

4.

"Espera... ¿Que no has oído hablar de las Bases Secretas y no tienes ni pajolera idea de lo que te estoy hablando?"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/802-6/802]

5.

"¡Anda mi madre! ¡Pues qué vida tan triste! Que no, que es broma, mujer. Te lo explico de mil amores."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/803-6/803]

6.

"En dos patadas, una Base Secreta es... ¡un lugar tuyo y solo tuyo por antonomasia! ¡Es como la capital de ti misma!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/804-6/804]

7.

"¡Ay! Las Bases Secretas... Son unos lugares tan... ¡Me pongo ñoño! Pero es que en la mía me siento tan"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/834-6/834]

8.

"happy happy flower power que... no tengo palabras, oye"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/835-6/835]

9.

"Bueno, que veo que me van a dar las uvas y aún tengo que pelarlas."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/857-6/857]

10.

"He perdido contra la sangre de mi sangre..."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/991-5/991]

11.

"Un POKÉMON más antiguo que andar de pie"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1458-5/1458]

8.1.7.2 Falsos sentidos

1.

"¡Me encantaría verla! Sí, ya me han dicho que soy un poco cotilla. Me lo tienen que mirar. "

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/824-6/824]

8.1.7.3 Contrasentidos

1.

"Bueno, que veo que me van a dar las uvas y aún tengo que pelarlas. "

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/857-6/857]

8.1.7.4 Sin sentidos

1.

"¿Puedo bailar? Es broma, mujer. "

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/798-6/798]

8.1.7.5 Adiciones

1.

"¡Me encantaría verla! Sí, ya me han dicho que soy un poco cotilla. Me lo tienen que mirar."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/824-6/824]

8.1.7.6 Omisiones

1.

"Mi padre, el Profesor Abedul, me ha dicho que tu padre es un Líder de Gimnasio."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/69-6/69]

8.1.7.8 Hipertraducción

1.

"¡Aaah, nunca pensé que alguien mangonearía nuestros planes de mangoneo!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/477-5/477]

8.1.7.9 Subtraducción

1.

"Mi padre, el Profesor Abedul, me ha dicho que tu padre es un Líder de Gimnasio."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/69-6/69]

8.1.8 Universales de localización

1.



Figura 214: Profesor Pokémon. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\9; Posición: 9|1-160|9]

2.

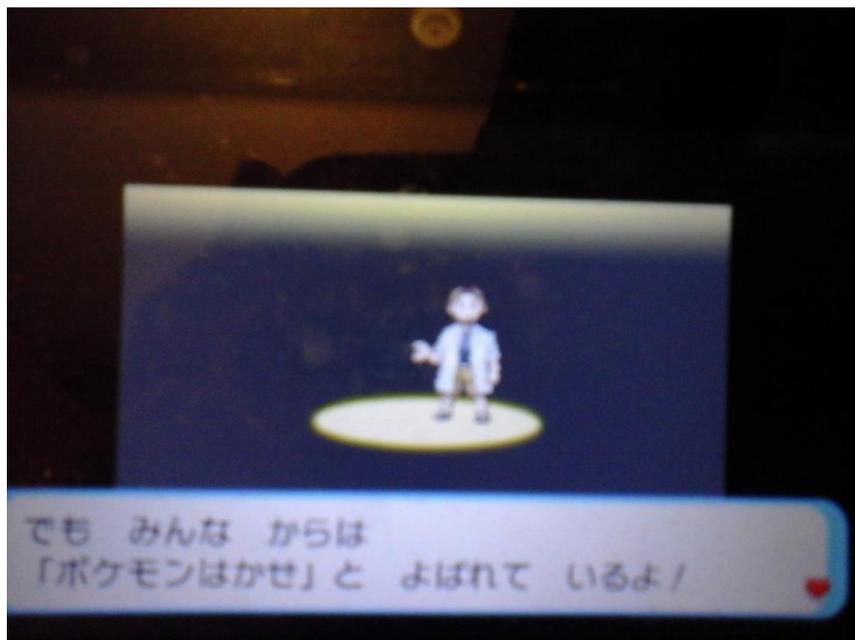


Figura 215: Profesor Pokémon 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\9; Posición: 9|1-160|9]

3.

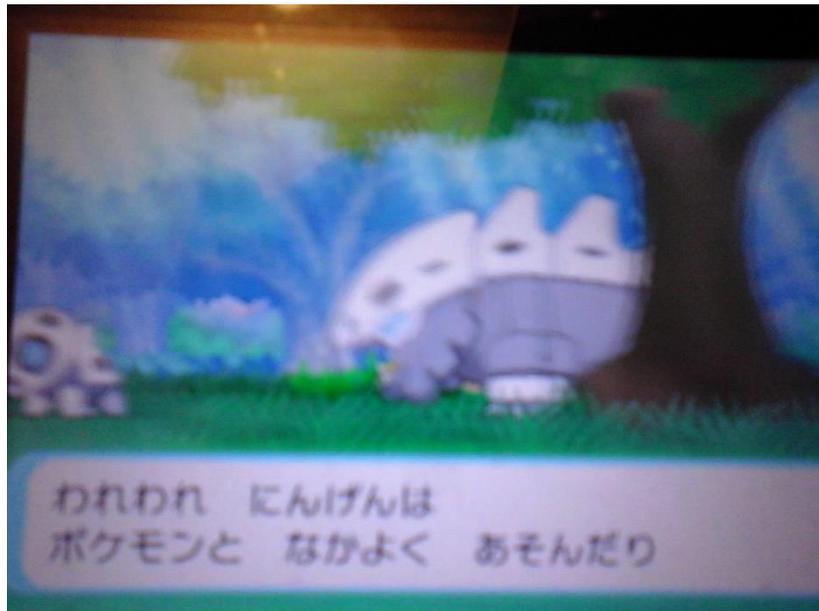


Figura 216: Adición de una escena. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\10; Posición: 10/1-160/10]

4.



Figura 217: Portada japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\1; Posición: 1/1-160/1]

5.

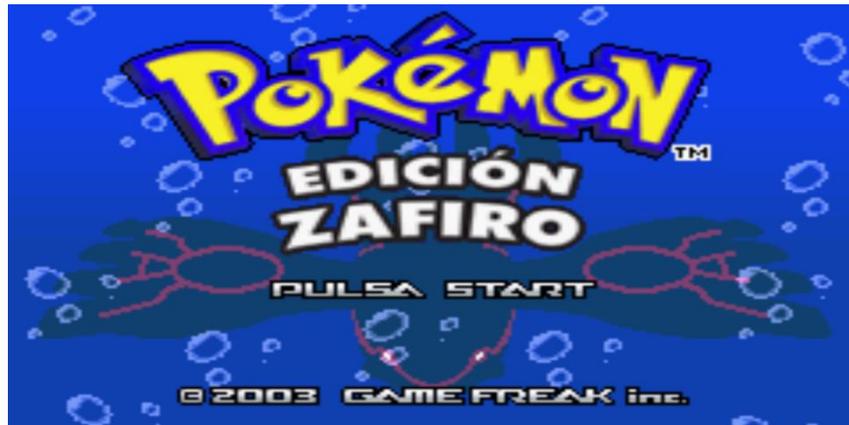


Figura 218: Portada española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1; Posición: 3/1-160/1]

6.

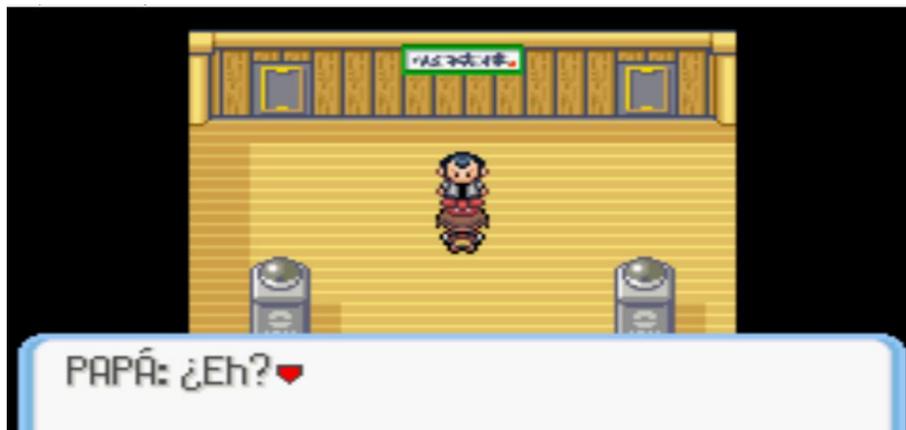


Figura 219: Pared. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\205; Posición: 579/160-802/263]

7.



Figura 220: Pared 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\599; Posición: 0/112-2490/1888]

8.

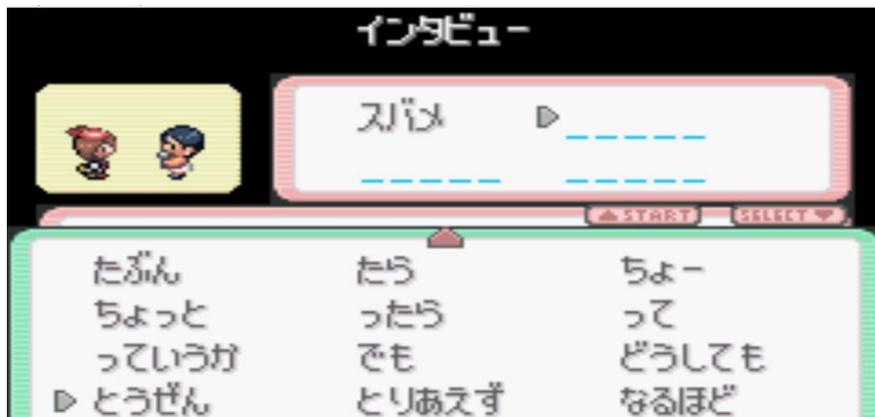


Figura 221: Entrevista. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\435; Posición: 0/0-1355/639]

9.



Figura 222: Entrevista en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\595; Posición: 11/16-1361/648]

10.



Figura 223: Aguas termales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\713; Posición: 159/3-1297/632]

11.



Figura 224: Aguas termales 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\1021; Posición: 0/435-2458/1942]

12.



Figura 225: Brujita. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\795; Posición: 53/42-1297/647]

13.



Figura 226: Brujita 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\847; Posición: 26|26-1250|647]

8.2 Perspectiva lingüística

8.2.1 Cuestiones de género

1.

"かしら"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|60-1|60]

2.

"わたくし"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|291-1|291]

3.

"わたくしにおしえてくださるかしら?"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|295-1|295]

4.

"わたくし"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|305-1|305]

8.2.1.1 Partículas de lenguaje femenino

1.

"は"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/56-1/56]

2.

"わよ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/190-1/190]

3.

"わよ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/190-2/190]

4.

"わよ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/192-1/192]

5.

"わよ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/199-1/199]

6.

"わよ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/199-2/199]

8.2.2 Juegos de palabras

Go-go-googles.

8.2.3 Onomatopeyas

1.

"Winguuull"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/356-6/356]

2.

"Laa"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1092-6/1092]

3.

"Tiooos"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1175-6/1175]

8.2.4 Cortesía

1.

"と申します"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/291-2/291]

2.

"ジムバッジを差し上げます"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/295-2/295]

3.

"ぜひチャレンジなさってくださいね"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/296-2/296]

4.

"ストーンバッジ、受け取ってください"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/310-2/310]

5.

".....さて、ちょっと待っていてくださいね"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/369-2/369]

6.

"社長が是非お話したいそうです"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/370-2/370]

8.2.5 Actos de habla

1.

"その荷物を返してえええー！"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|327-1|327]

2.

"I was hoping that you could deliver a LETTER to STEVEN in DEWFORD."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|391-2|391]

8.2.6 Máximas de Grice

1.

"その荷物を返してえええー！"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|327-1|327]

8.2.7 Sintaxis

1.

"¡A luchar contra LÍDER MARCIAL!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|413-5|413]

8.2.7.1 Calcos sintácticos

1.

"ああ！どうでした、デボンの荷物は.....？"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|357-1|357]

8.2.8 Tiempos verbales

1.

"ポケモンずかんをもらった！"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|165-1|165]

2.

"モンスターボールをてにいれた！"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|178-1|178]

8.2.9 Dobles sentidos

No se ha encontrado dobles sentidos en el sentido de ironías, sin embargo sí que se ha encontrado que la palabra japonesa *rīdā* se ha traducido de dos maneras distintas dependiendo del contexto: como líder de un gimnasio o como jefe de una organización.

8.2.10 Préstamos

1.

"ポケットモンスター"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/5-1/5]

2.

"インタビューアー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/52-1/52]

3.

"ジムリーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/71-1/71]

4.

"モンスターボール"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/83-1/83]

5.

"プレゼント"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/102-1/102]

6.

"ニックネーム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/104-1/104]

7.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/108-1/108]

8.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/113-1/113]

9.

"ポケモンセンター"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/136-1/136]

10.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/147-1/147]

11.

"フィールドワーク"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/174-1/174]

12.

"ランニングシューズ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/191-1/191]

13.

"ビーボタン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/195-1/195]

14.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/207-1/207]

15.

"ジムリーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/241-1/241]

16.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/258-1/258]

17.

"ジムリーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/291-1/291]

18.

"トレーナーズスクール"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/292-1/292]

19.

"ジムリーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/293-1/293]

20.

"ジムリーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/296-1/296]

21.

"ポケモンリーグ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/308-2/308]

22.

"ストーンバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/310-2/310]

23.

"ストーンバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/312-2/312]

24.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/344-1/344]

25.

"コーポレーション"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/373-1/373]

26.

"モンスターボール"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/402-2/402]

27.

"ジムリーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/408-2/408]

28.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/435-1/435]

29.

"パワー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/437-2/437]

30.

"ポケモンリーグ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/446-1/446]

31.

"ポケモンリーグ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|461-2|461]

32.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|462-2|462]

33.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|474-1|474]

34.

"コンテストライブ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|520-2|520]

35.

"コンテストスカウトー！"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|527-2|527]

36.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|531-2|531]

37.

"コンテスト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|531-2|531]

38.

"コンテスト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|535-2|535]

39.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/536-2/536]

40.

"スカウト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/537-2/537]

41.

"ジムバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/540-2/540]

42.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/541-2/541]

43.

"コンテストライブ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/543-2/543]

44.

"コンテストパス"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/548-2/548]

45.

"コンテストスカウト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/558-2/558]

46.

"コンテスト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/563-2/563]

47.

"コンテスト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/565-2/565]

48.

"タイトル"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/568-2/568]

49.

"コンテストデビュー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/569-2/569]

50.

"コンテストライブ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/572-2/572]

51.

"スカウト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/576-2/576]

52.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/576-2/576]

53.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/580-2/580]

54.

"コンテストデビュー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/582-2/582]

55.

"ライブステージ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/588-2/588]

56.

"ライブドレス"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/592-2/592]

57.

"コンテスト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/593-2/593]

58.

"スター"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/598-2/598]

59.

"アピール"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/603-2/603]

60.

"コンディション"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/604-2/604]

61.

"コンテストライブ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/609-2/609]

62.

"コンテスト"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/617-2/617]

63.

"コンテストライブ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|619-2|619]

64.

"フィールドワーク"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|646-2|646]

65.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|651-2|651]

66.

"キッチン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|668-2|668]

67.

"サイクルショップ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|669-2|669]

68.

"ジム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|671-2|671]

69.

"ジム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|673-2|673]

70.

"ジム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|678-2|678]

71.

"ジム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|739-2|739]

72.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|740-2|740]

73.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|742-2|742]

74.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|744-2|744]

75.

"ダイナモバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|746-2|746]

76.

"ダイナモバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|747-2|747]

77.

"レベル"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|749-2|749]

78.

"スピード"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|753-2|753]

79.

"トンネル"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/763-2/763]

80.

"ゲット"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/780-2/780]

81.

"ロープウェイ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/781-2/781]

82.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/798-2/798]

83.

"スペース"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/825-2/825]

84.

"グッズ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/849-2/849]

85.

"グッズ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/853-2/853]

86.

"パソコン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/858-2/858]

87.

"フラッグ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|859-2|859]

88.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|931-1|931]

89.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|932-1|932]

90.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|933-1|933]

91.

"ヒートバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|941-1|941]

92.

"ジムバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|967-2|967]

93.

"ジムバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|980-1|980]

94.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|986-1|986]

95.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|988-1|988]

96.

"バランスバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|997-1|997]

97.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|1002-1|1002]

98.

"シティ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|1068-2|1068]

99.

"シティ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|1071-2|1071]

100.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|1087-2|1087]

101.

"コンテストスター"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|1131-2|1131]

102.

"メガストーン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2|1135-2|1135]

103.

"パワー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1137-2/1137]

104.

"メガストーン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1144-2/1144]

105.

"メガストーン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1162-2/1162]

106.

"メガストーン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1170-2/1170]

107.

"パワーアップー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1172-2/1172]

108.

"メガストーン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1177-2/1177]

109.

"キーストーン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1177-2/1177]

110.

"ジムバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1211-2/1211]

111.

"パートナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1251-2/1251]

112.

"エネルギー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1262-2/1262]

113.

"プレゼント"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1294-2/1294]

114.

"スコープ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1295-2/1295]

115.

"バッグ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1306-2/1306]

116.

"ジム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1311-2/1311]

117.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1311-2/1311]

118.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1315-2/1315]

119.

"フェザーバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1319-2/1319]

120.

"レベル"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1321-2/1321]

121.

"プレゼント"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1324-2/1324]

122.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1365-1/1365]

123.

"リーダー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1366-1/1366]

124.

"コンビネーション"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1374-1/1374]

125.

"コンビネーション"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1377-1/1377]

126.

"マインドバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1380-1/1380]

127.

"マインドバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1381-1/1381]

128.

"コントロール"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1430-1/1430]

129.

"パワー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1457-1/1457]

130.

"バランス"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1458-1/1458]

131.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1470-1/1470]

132.

"ラインバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1472-1/1472]

133.

"ラインバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1/1475-1/1475]

134.

"エレガント"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1483-2/1483]

135.

"レインバッジ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1484-2/1484]

136.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1554-2/1554]

137.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1573-2/1573]

138.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1576-2/1576]

139.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1582-2/1582]

140.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1587-2/1587]

141.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1588-2/1588]

142.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1590-2/1590]

143.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1605-2/1605]

144.

"アドバイス"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1605-2/1605]

145.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1607-2/1607]

146.

"ジム"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1611-2/1611]

147.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1613-2/1613]

148.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1617-2/1617]

149.

"トレーナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1619-2/1619]

150.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1627-2/1627]

151.

"リーグ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1628-2/1628]

152.

"パートナー"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1629-2/1629]

153.

"チャンピオン"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 2/1641-2/1641]

8.2.11 Modismos y refranes

1.

"¡Ven a que te dé jarabe de palo!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/261-5/261]

2.

"¡Por todos los POKÉMON!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/337-5/337]

3.

"¡Manda Poké Balls!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/342-6/342]

4.

"¡Sin cortarte un pelo!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/853-6/853]

5.

"Bueno, que veo que me van a dar las uvas y aún tengo que pelarlas."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/857-6/857]

8.3 Perspectiva técnica

8.3.1 Problemas de espacio

1.



Figura 227: Paralizado en lengua japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\339; Posición: 805/387-936/468]

2.

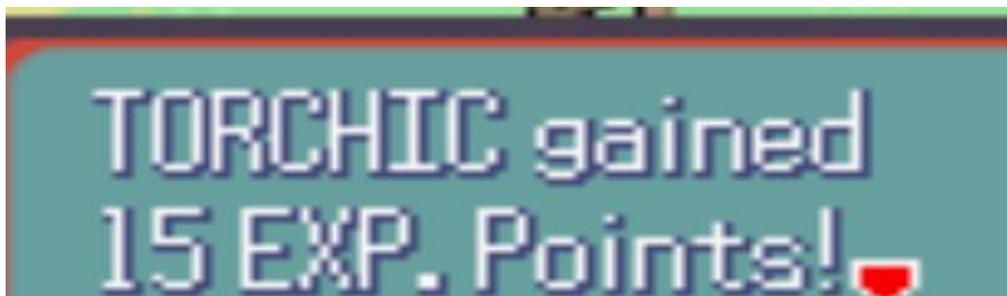


Figura 228: Experiencia en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\105; Posición: 40/478-626/648]

3.

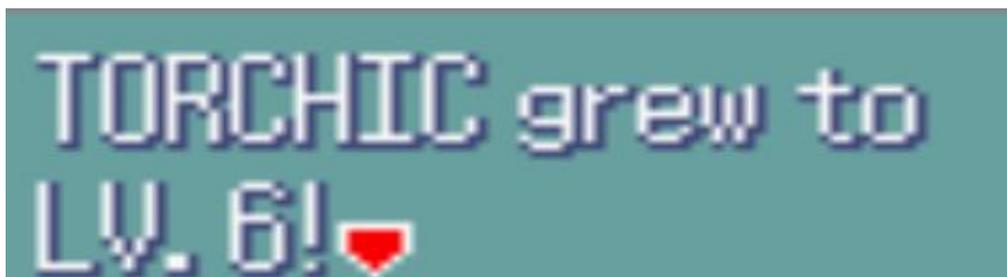


Figura 229: Nivel en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\141; Posición: 74/502-613/648]

4.

HP	+ 2	SP. ATK	+ 1
ATTACK	+ 1	SP. DEF	+ 2
DEFENSE	+ 1	SPEED	+ 2

Figura 230: estadísticas en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\142; Posición: 534/34-1355/259]

5.

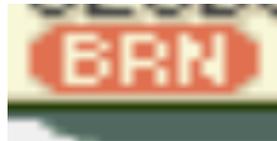


Figura 231: Burnt con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\270; Posición: 103/122-240/190]

6.



Figura 232: Burnt en Pokémon Zafiro en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\354; Posición: 127/135-225/177]

7.



Figura 233: Sleep con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\415; Posición: 803/404-938/468]

8.



Figura 234: Delete all con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\520; Posición: 159|375-428|476]

9.



Figura 235: Menú general. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\5; Posición: 139|180-574|325]

10.



Figura 236: Ficha entrenador en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\56; Posición: 77|63-1112|608]

11.



Figura 237: Almacén objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\77; Posición: 42|21-505|106]

12.



Figura 238: Velocidad con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\144; Posición: 69|507-676|645]

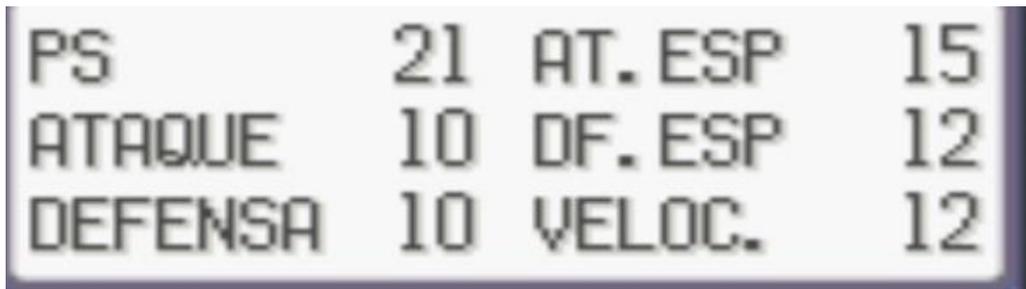
13.



Figura 239: Puntos de experiencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\146; Posición: 63|497-642|648]

14.

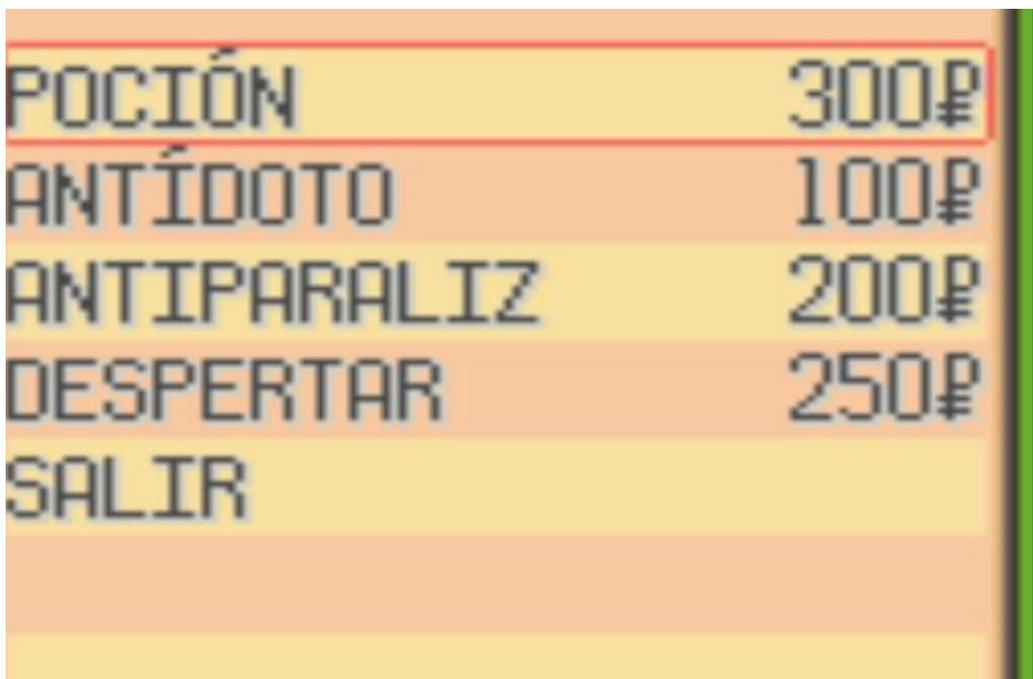


PS	21	AT. ESP	15
ATAQUE	10	DF. ESP	12
DEFENSA	10	VELOC.	12

Figura 240: Estadísticas en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\148; Posición: 526/32-1364/264]

15.



POCIÓN	300P
ANTÍDOTO	100P
ANTIPARALIZ	200P
DESPERTAR	250P
SALIR	

Figura 241: Antiparaliz. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\158; Posición: 637/45-1358/518]

16.



Figura 242: EXP. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\227; Posición: 21|491-679|647]

17.

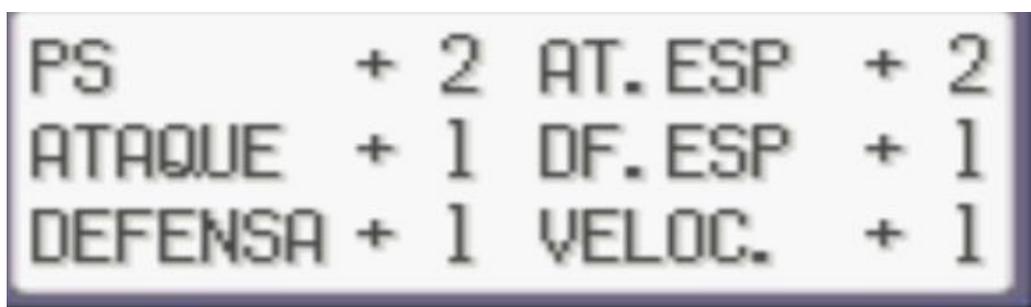


Figura 243: Estadísticas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\229; Posición: 526|29-1363|272]

18.



Figura 244: Estadísticas subida de nivel. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\230; Posición: 513|18-1342|259]

19.



Figura 245: Restaura todo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\326; Posición: 53/489-983/648]

20.

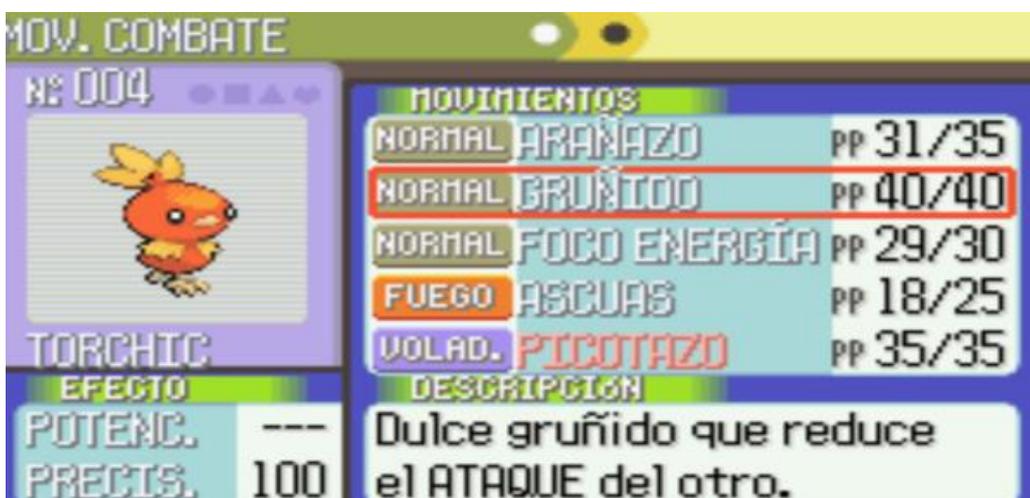


Figura 246: Limitaciones de caracteres en ficha Torchic. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\346; Posición: 18/8-1364/648]

21.

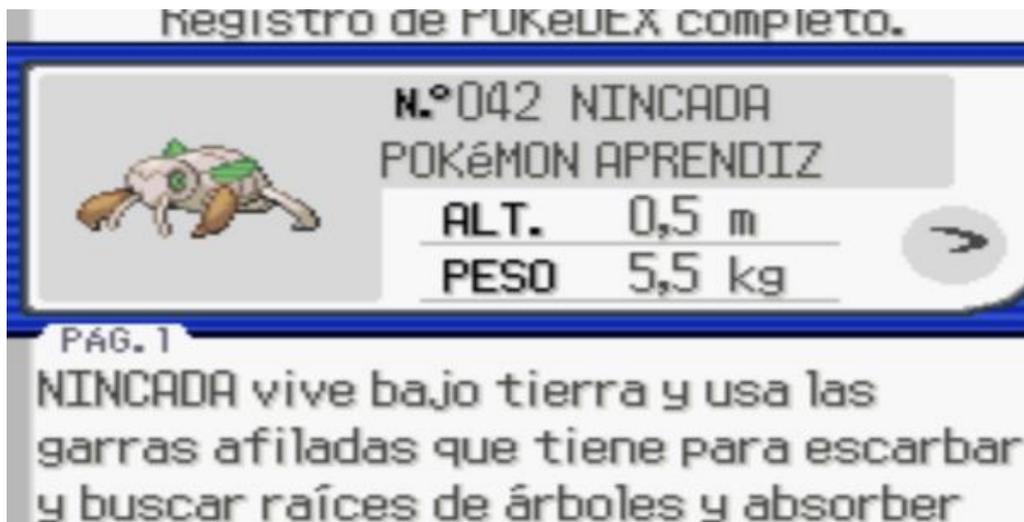


Figura 247: Pokédex mostrando a Nincada con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\382; Posición: 53|29-1274|648]

22.

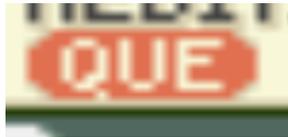


Figura 248: Quemado con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\441; Posición: 103|119-246|185]

23.



Figura 249: Velocidad con limitaciones de caracteres en un combate. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\515; Posición: 11|388-906|648]

24.



Figura 250: Paralizado con limitaciones de caracteres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\532; Posición: 314/301-1041/637]

25.

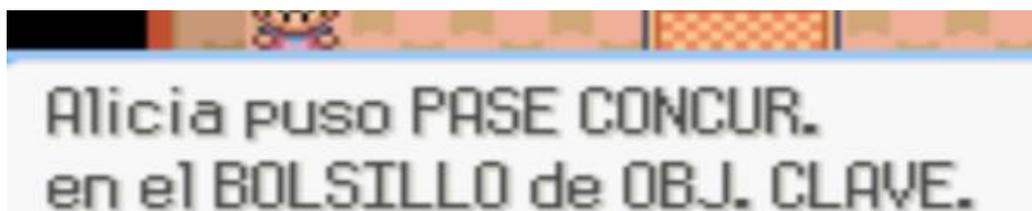


Figura 251: Limitaciones de espacio y objetos y donde se guardan los objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\538; Posición: 53/460-999/648]

26.

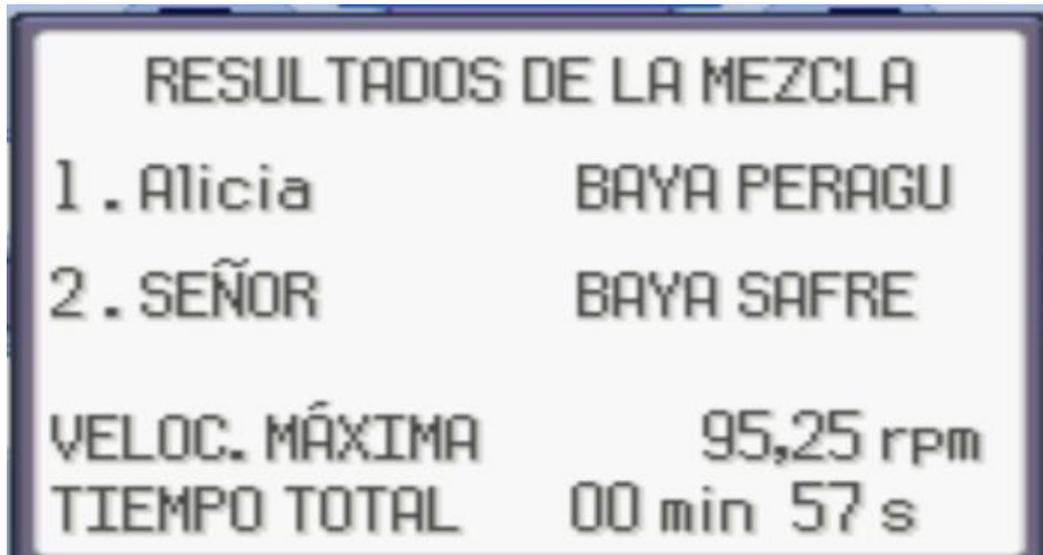


Figura 252: Limitaciones de caracteres al licuar bayas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\565; Posición: 185/69-1176/600]

27.

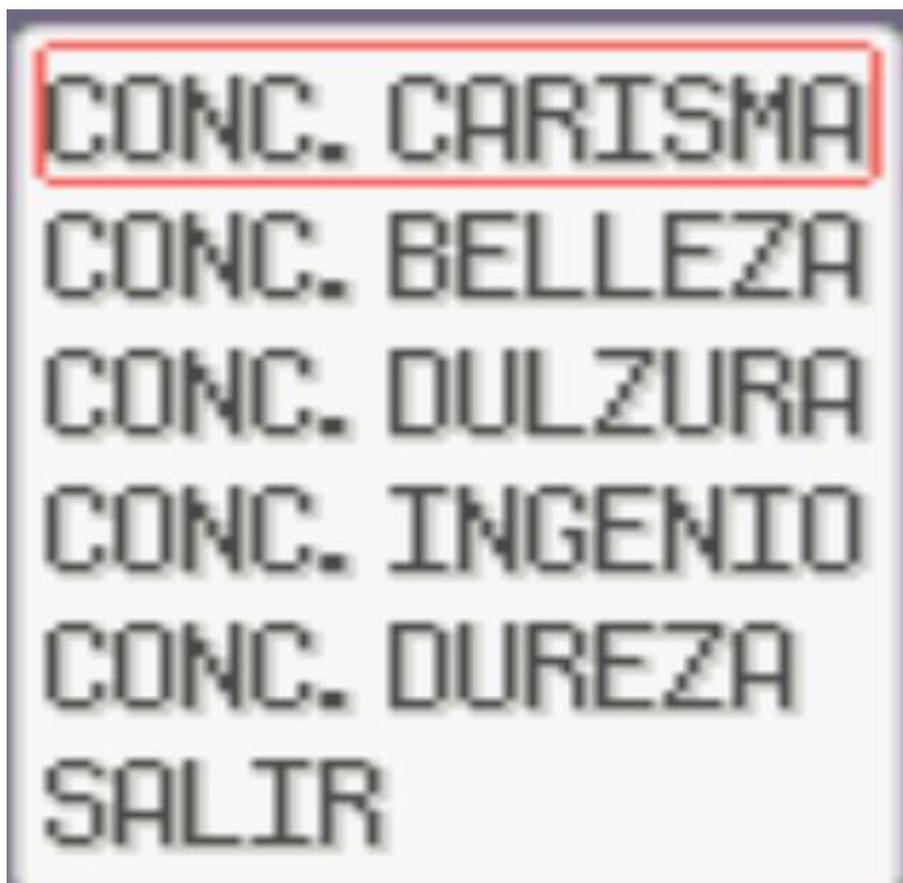


Figura 253: Limitaciones de caracteres en los concursos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\567; Posición: 26/18-476/457]

28.



Figura 254: Limitaciones de caracteres dentro de un concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\582; Posición: 11/24-1355/648]

29.



Figura 255: Limitaciones de caracteres en resultado de concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\590; Posición: 0/0-1364/648]

30.



Figura 256: Limitaciones de caracteres en nombre de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\636; Posición: 42/222-1239/648]

31.



Figura 257: Limitaciones de caracteres y calco. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\727; Posición: 18/18-1348/648]

32.



Figura 258: Limitaciones de caracteres en nombre de ataque. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\752; Posición: 50/55-1324/648]

33.



Figura 259: Limitaciones de caracteres en la palabra dormido. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\802; Posición: 53/272-1099/648]

34.

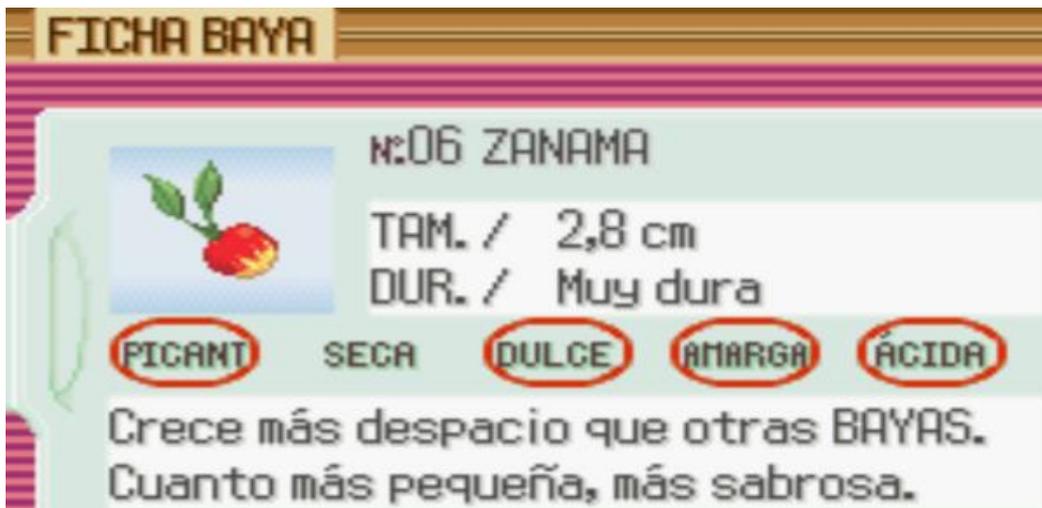


Figura 260: Ficha de una baya con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1085; Posición: 55/5-1329/624]

35.



Figura 261: Palabra movimiento con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1086; Posición: 3/32-1350/648]

36.



Figura 262: Limitaciones de caracteres al ganar el campeonato. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1128; Posición: 37/45-1303/648]

37.

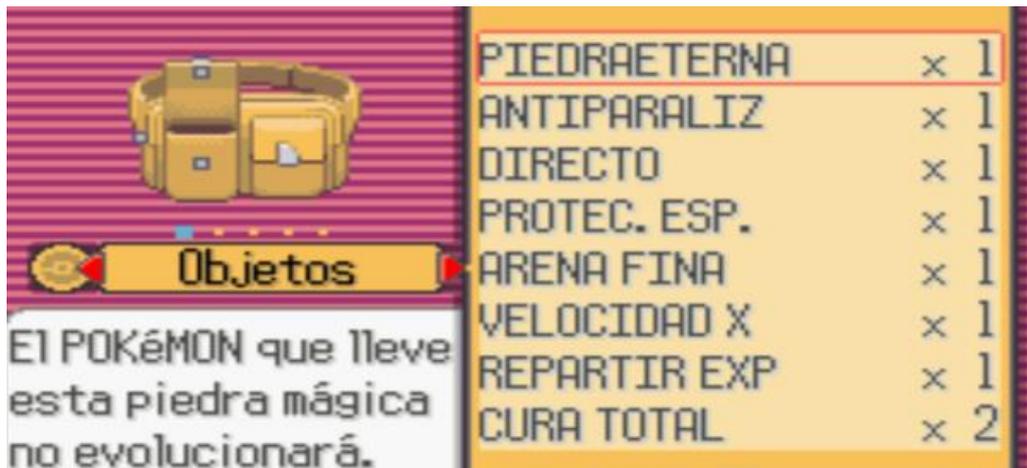


Figura 263: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1131; Posición: 18/37-1361/648]

38.



Figura 264: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos clave. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1139; Posición: 24/48-1318/637]

39.



Figura 265: Limitaciones de caracteres en la ficha de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\1161; Posición: 46/60-1303/620]

40.

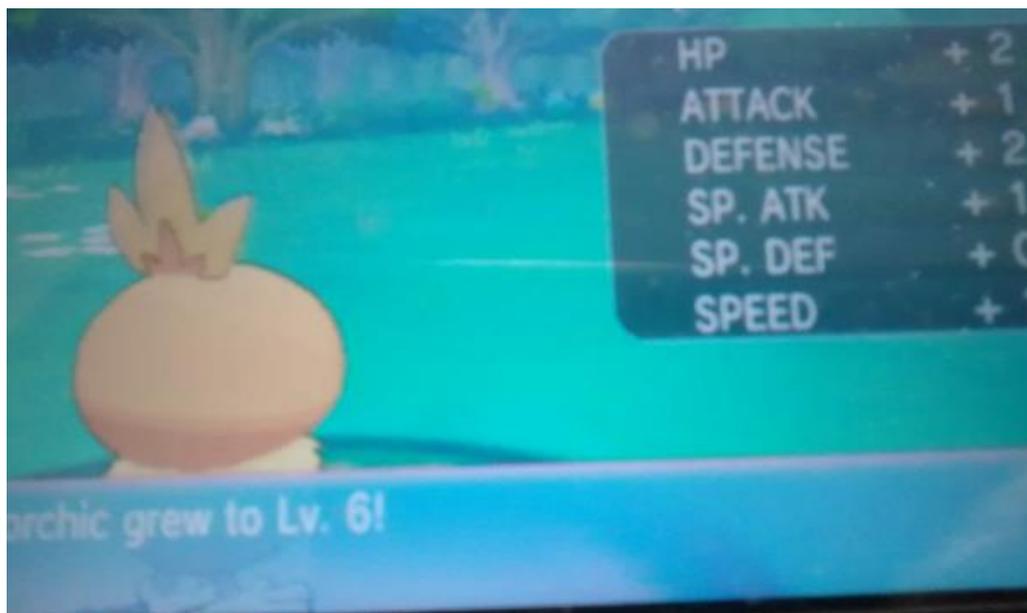


Figura 266: Limitaciones de espacio en lengua inglesa al subir de nivel. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\130; Posición: 126/316-2584/1778]

41.



Figura 267: Ataque con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\1155; Posición: 96/361-2592/908]

Problemas de espacio en diálogos

1.

"PROF. ABEDUL."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/56-5/56]

2.

"PROF. ABEDUL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/69-5/69]

3.

"PKMN"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/84-5/84]

4.

"PKMN"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/85-5/85]

5.

"PKMN"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/86-5/86]

6.

"PROF. ABEDUL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|187-5|187]

7.

"OBJ. CLAVE"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|347-5|347]

8.

"CAP. BABOR"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|471-5|471]

9.

"AT. ESP."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|950-5|950]

10.

"GAF. AISLAN"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|956-5|956]

11.

"OBJ. CLAVE."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|956-5|956]

12.

"AT. ESP. y la DEF. ESP."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|1379-5|1379]

13.

"AT. ESP"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|1383-5|1383]

14.

"DEF. ESP"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1383-5/1383]

15.

"Sp. Atk"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4/1390-4/1390]

16.

"Sp. Def"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4/1391-4/1391]

8.3.2 Caracteres

1.

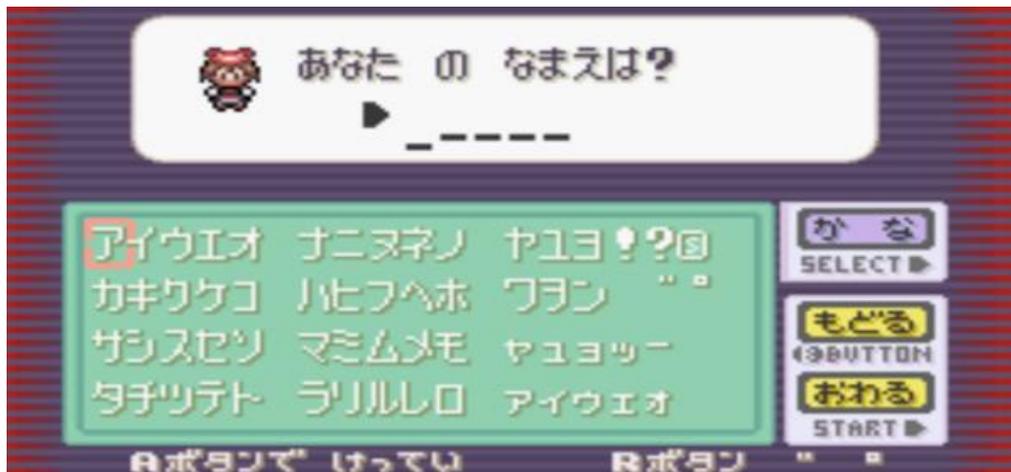


Figura 268: Caracteres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\22; Posición: 23/29-1365/654]

2.



Figura 269: Caracteres en versión japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\23; Posición: 40|9-1336|665]

3.



Figura 270: Caracteres en versión inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\21; Posición: 40|24-1332|642]

4.



Figura 271: Caracteres en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\22; Posición: 42\29-1345\648]

5.

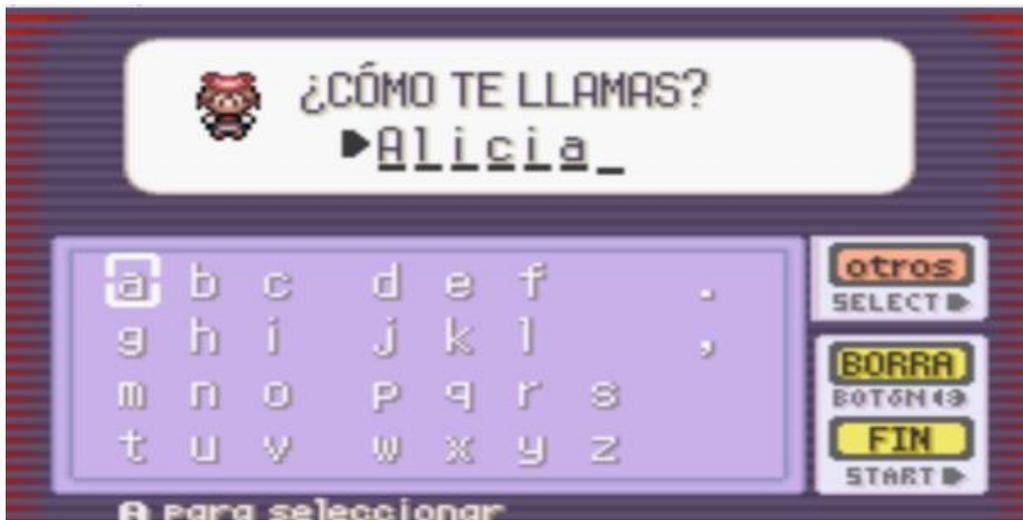


Figura 272: Caracteres en minúscula en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\23; Posición: 40\0-1318\648]

6.

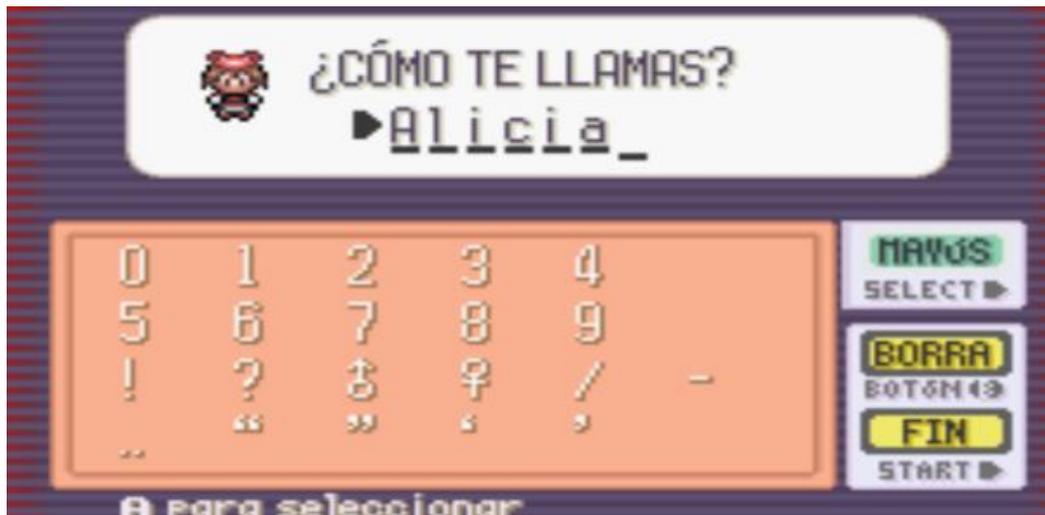


Figura 273: Caracteres especiales en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\24; Posición: 45/32-1300/648]

7.

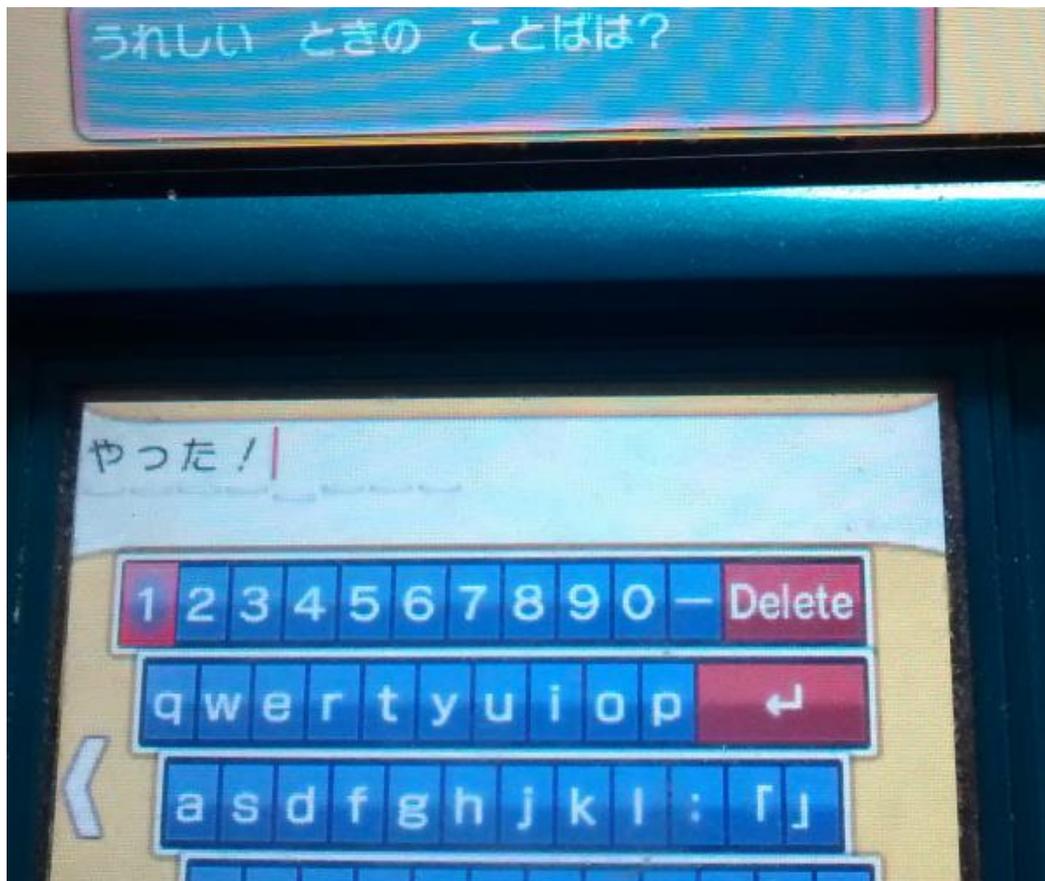


Figura 274: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\802; Posición: 395/632-1944/1942]

8.

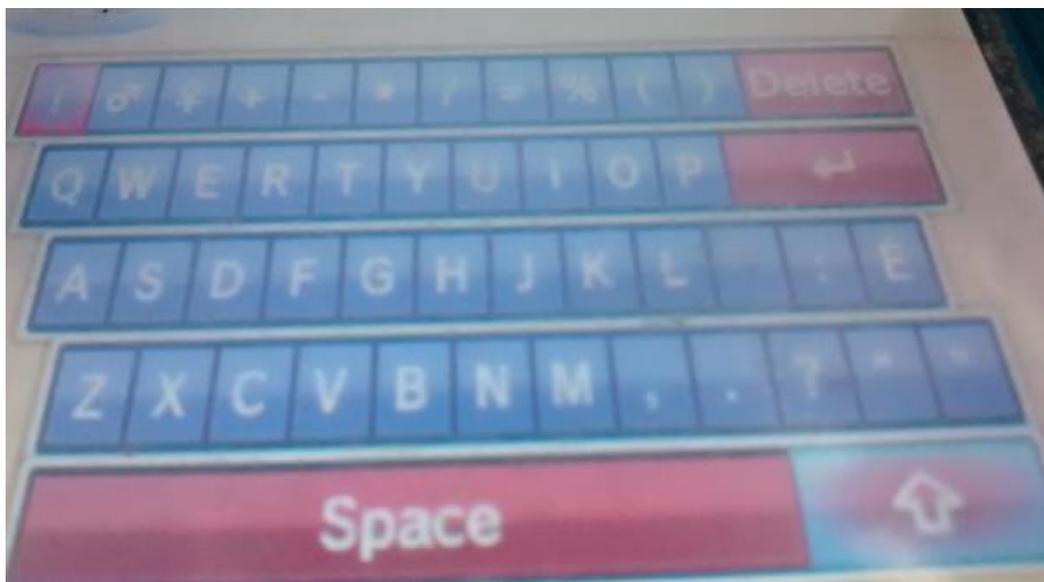


Figura 275: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\15; Posición: 138/494-2590/1855]

9.

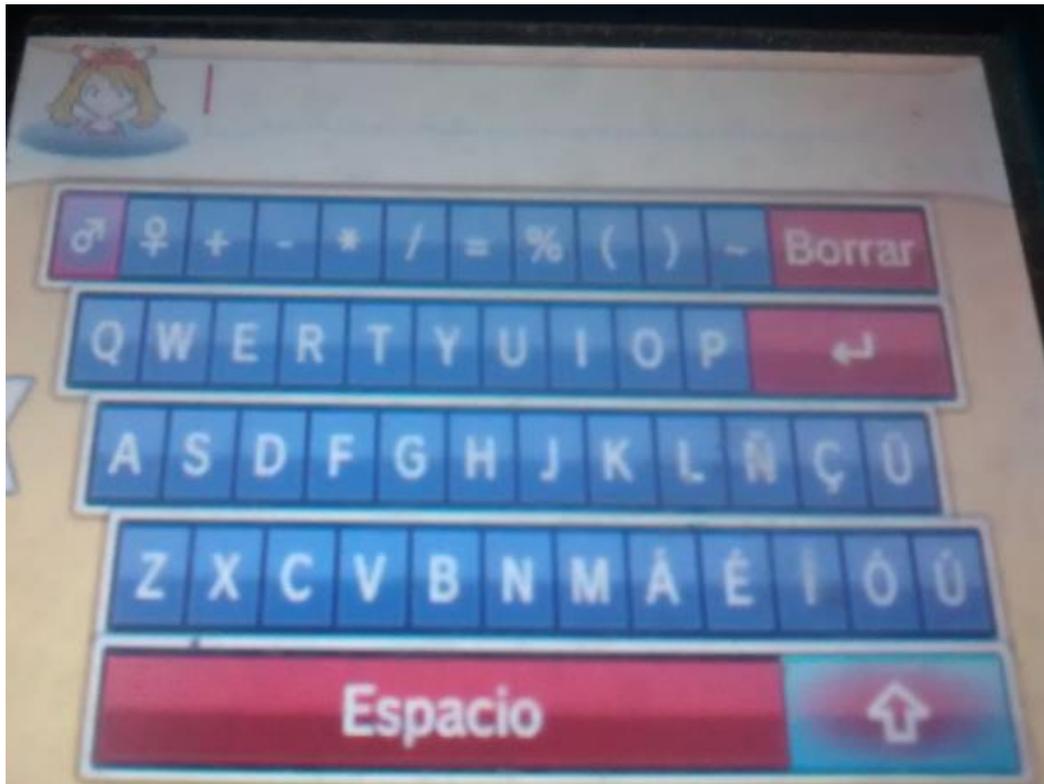


Figura 276: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\17; Posición: 340/227-2590/1928]

8.3.3 Variables

1.



Figura 277: Bayas 1. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\198; Posición: 34/23-1341/679]

2.



Figura 278: Bayas 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\203; Posición: 34/29-1319/683]

3.



Figura 279: Bayas 3. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\280; Posición: 61/39-1314/660]

4.



Figura 280: Bayas 4. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\343; Posición: 61|19-1334|671]

5.



Figura 281: Bayas 5. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\513; Posición: 48|29-1295|642]

6.



Figura 282: Bayas 6. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\514; Posición: 40|26-1247|642]

7.



Figura 283: Bayas 7. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\530; Posición: 50|55-1282|647]

8.



Figura 284: Bayas 8. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\553; Posición: 77/13-1242/608]

9.



Figura 285: Bayas 9. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\610; Posición: 74/32-1263/639]

10.



Figura 286: Bayas 10. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\613; Posición: 95/58-1052/637]

11.



Figura 287: Bayas 11. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\756; Posición: 145/69-1070/584]

12.



Figura 288: Bayas 12. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\784; Posición: 90|21-1070|616]

13.



Figura 289: Bayas 13. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\187; Posición: 45|87-1348|648]

14.



Figura 290: Bayas 14. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\189; Posición: 66/79-1266/608]

15.



Figura 291: Bayas 15. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\192; Posición: 63/45-1081/648]

16.



Figura 292: Bayas 16. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\261; Posición: 32|24-1091|632]

17.



Figura 293: Letra s entre paréntesis. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\274; Posición: 87|499-526|648]

18.

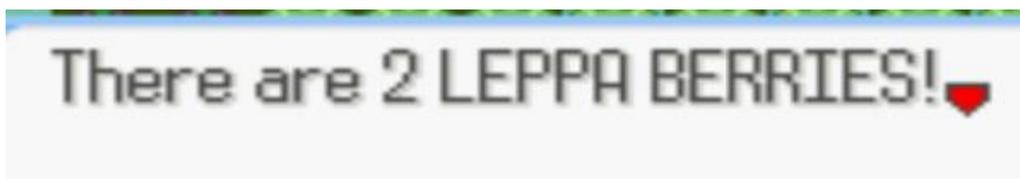


Figura 294: Bayas 17. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\416; Posición: 50|491-964|648]

19.



Figura 295: Bayas 18. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\425; Posición: 87/507-954/626]

20.



Figura 296: Bayas 19. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\428; Posición: 66/513-1012/621]

21.

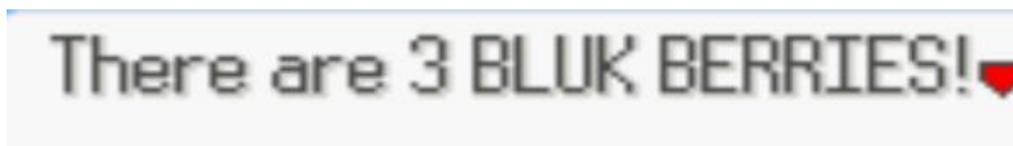


Figura 297: Bayas 20. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\615; Posición: 55/505-893/621]

22.



Figura 298: Bayas 21. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\235; Posición: 26/32-1303/648]

23.



Figura 299: Bayas 22. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\236; Posición: 34/34-1337/629]

24.



Figura 300: Bayas 23. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\237; Posición: 21/34-1287/648]

25.



Figura 301: Bayas 24. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\238; Posición: 18/24-1215/648]

26.



Figura 302: Bayas 25. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\240; Posición: 48/55-1081/648]

27.



Figura 303: Bayas 26. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\324; Posición: 13/18-1094/648]

28.



Figura 304: Golpes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\353; Posición: 11/55-1118/648]

29.



Figura 305: Bayas 27. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\385; Posición: 45/145-986/648]

30.



Figura 306: Bayas 28. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\386; Posición: 58/98-1004/648]

31.



Figura 307: Bayas 29. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\511; Posición: 42/53-1009/648]

32.



Figura 308: Bayas 30. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\524; Posición: 53/159-1012/648]

33.



Figura 309: Bayas 31. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\533; Posición: 79/106-986/648]

34.



Figura 310: Bayas 32. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\634; Posición: 40/55-1036/648]

35.



Figura 311: Bayas 33. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\635; Posición: 40/63-1015/648]

36.



Figura 312: Bayas 34. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\648; Posición: 34/103-957/648]

37.



Figura 313: Bayas 35. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\649; Posición: 26/55-1001/648]

38.



Figura 314: Bayas 36. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\863; Posición: 61/26-996/648]



Figura 315: Bayas 37. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\202; Posición: 142/198-1912/1889]

40.

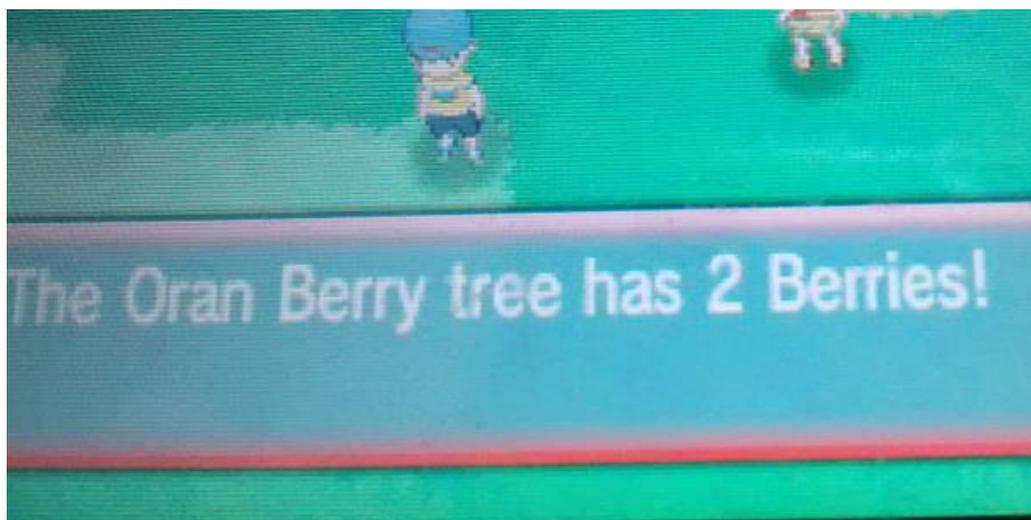


Figura 316: Bayas 38. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\230; Posición: 87|853-1873|1754]

41.

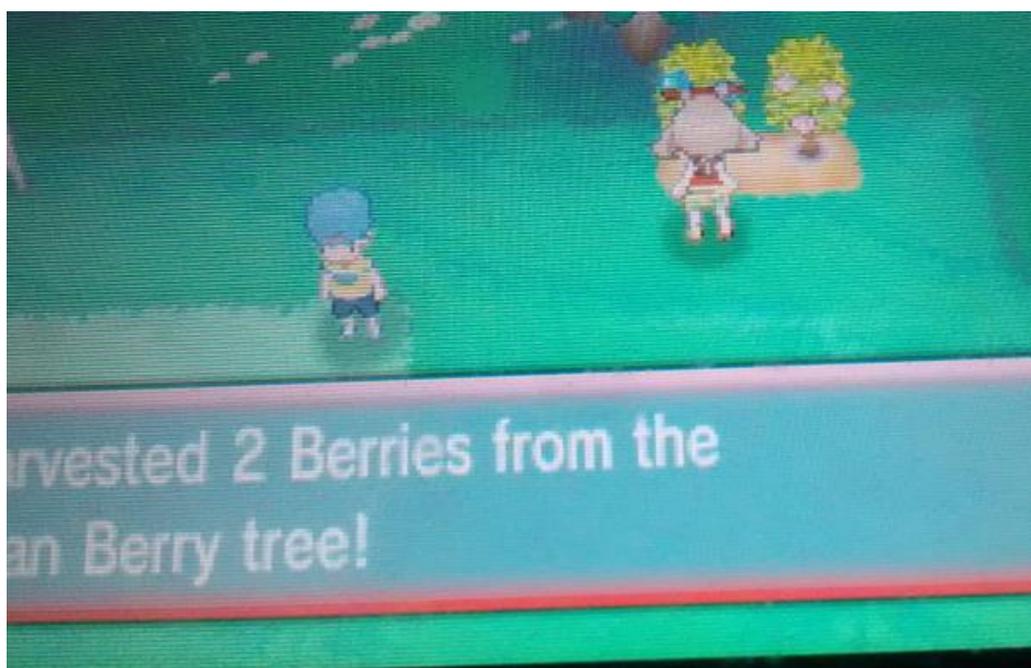


Figura 317: Bayas 39. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\231; Posición: 190|529-2007|1699]

42.

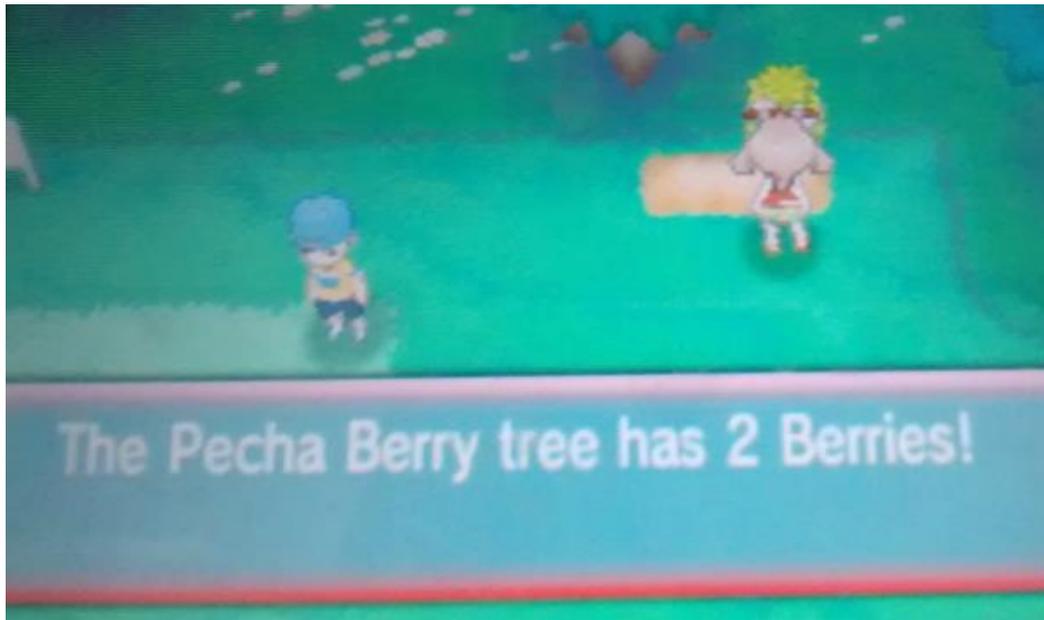


Figura 318: Bayas 40. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\233; Posición: 71|490-2023|1652]

43.



Figura 319: Bayas 41. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\375; Posición: 190|213-2031|1857]

44.

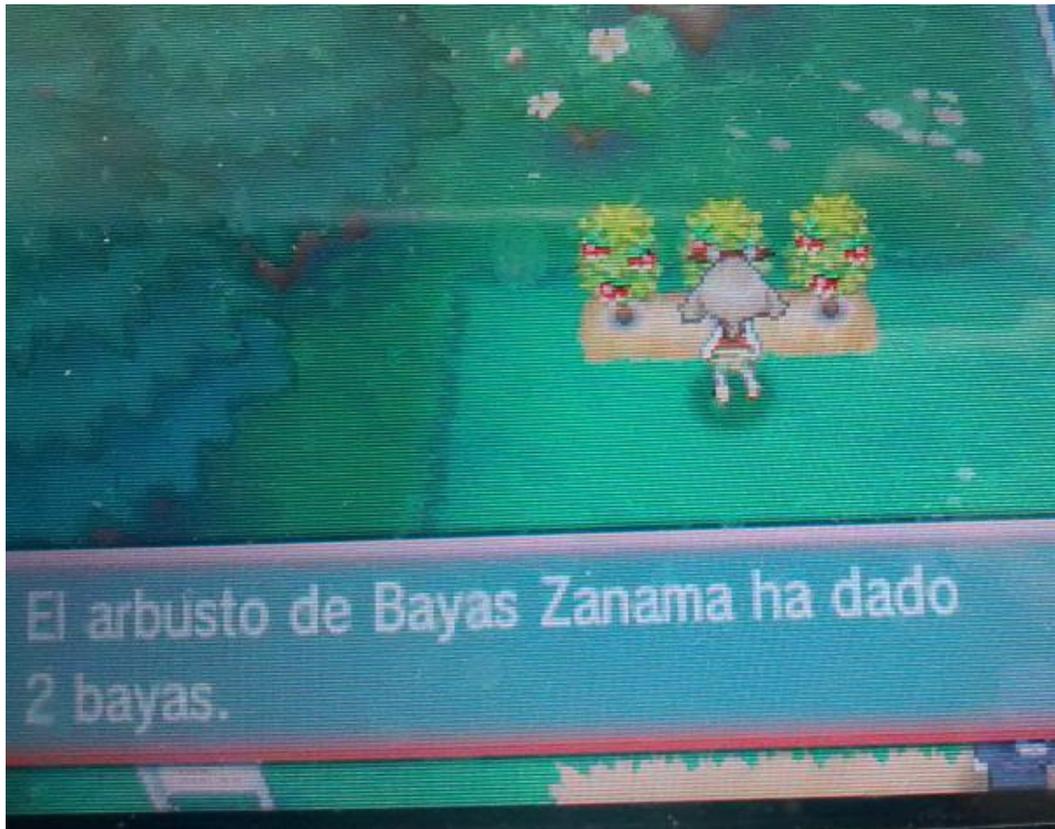


Figura 320: Bayas 42. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\528; Posición: 88/345-1944/1815]

45.

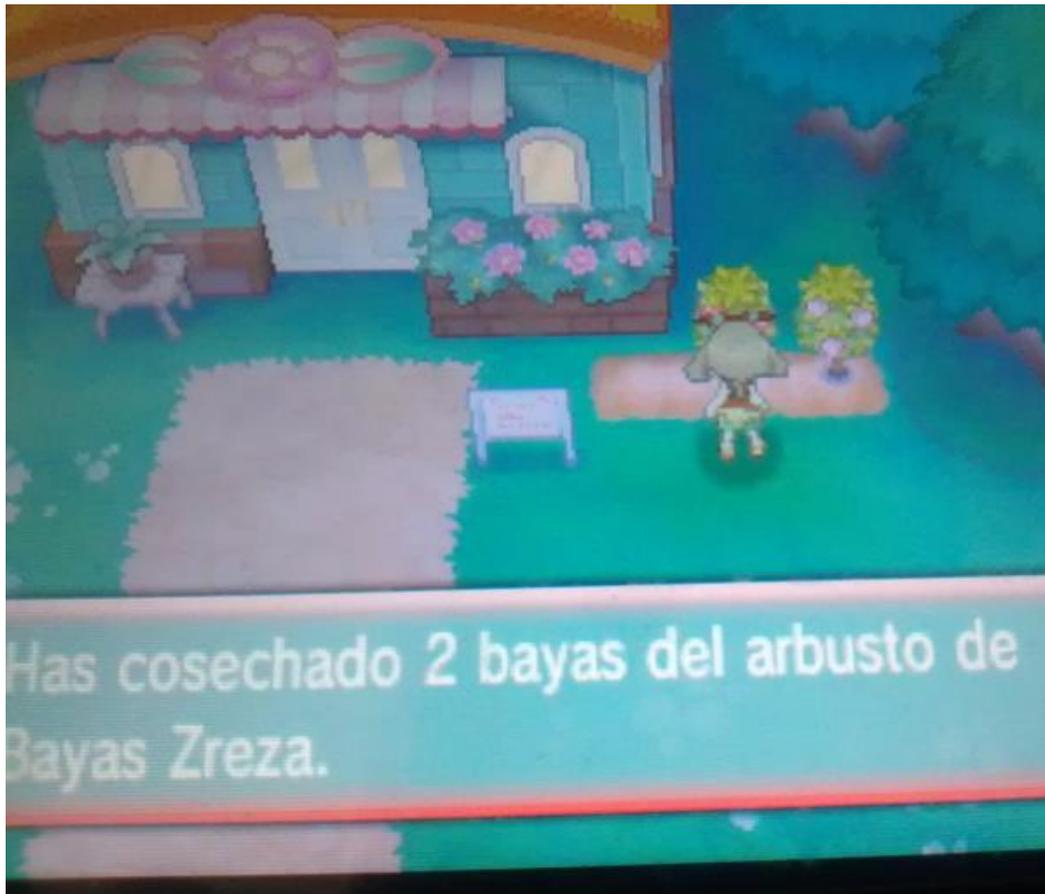


Figura 321: Bayas 43. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\657; Posición: 64/177-2064/1896]

46.



Figura 322: Bayas 44. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\658; Posición: 88/169-2137/1896]

47.

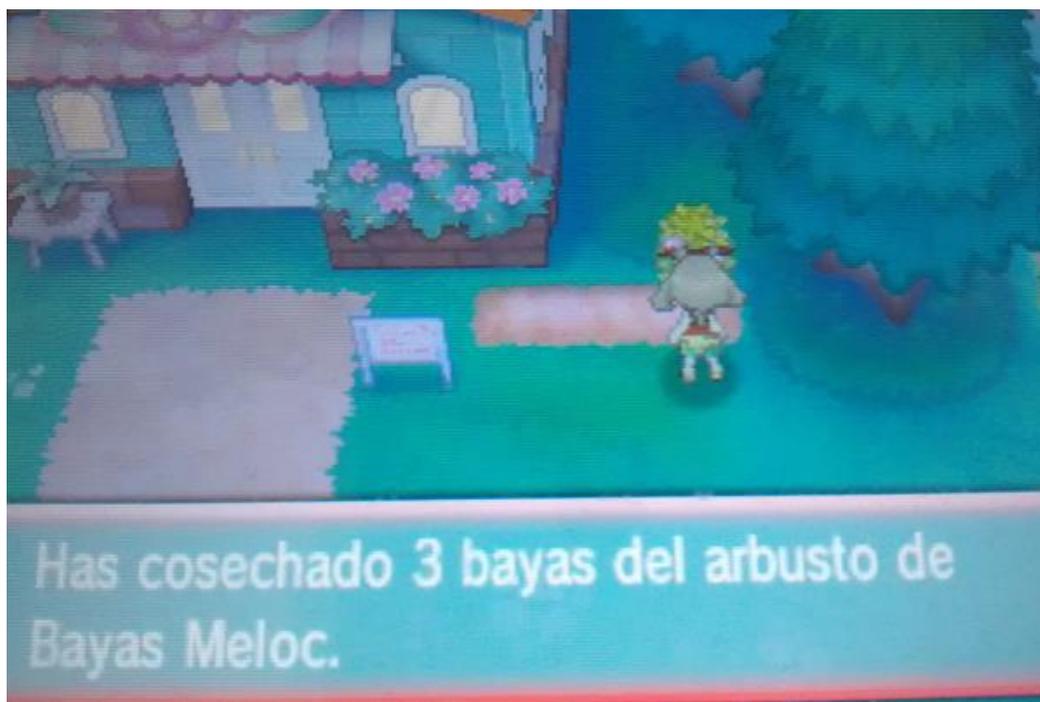


Figura 323: Bayas 45. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\659; Posición: 112/297-2362/1815]

48.

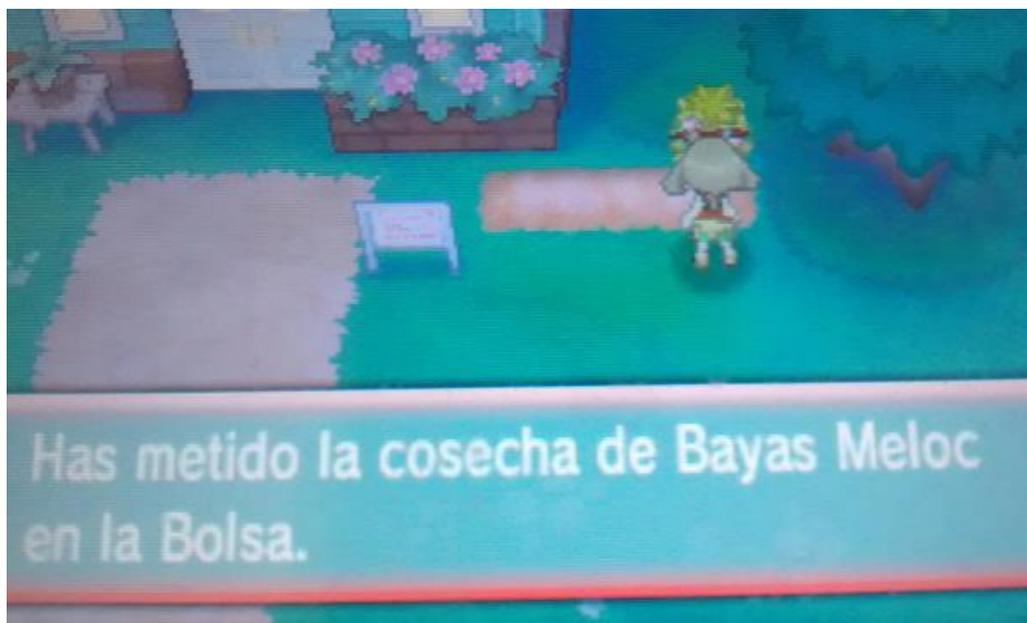


Figura 324: Bayas 46. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\660; Posición: 120/506-2314/1840]

49.

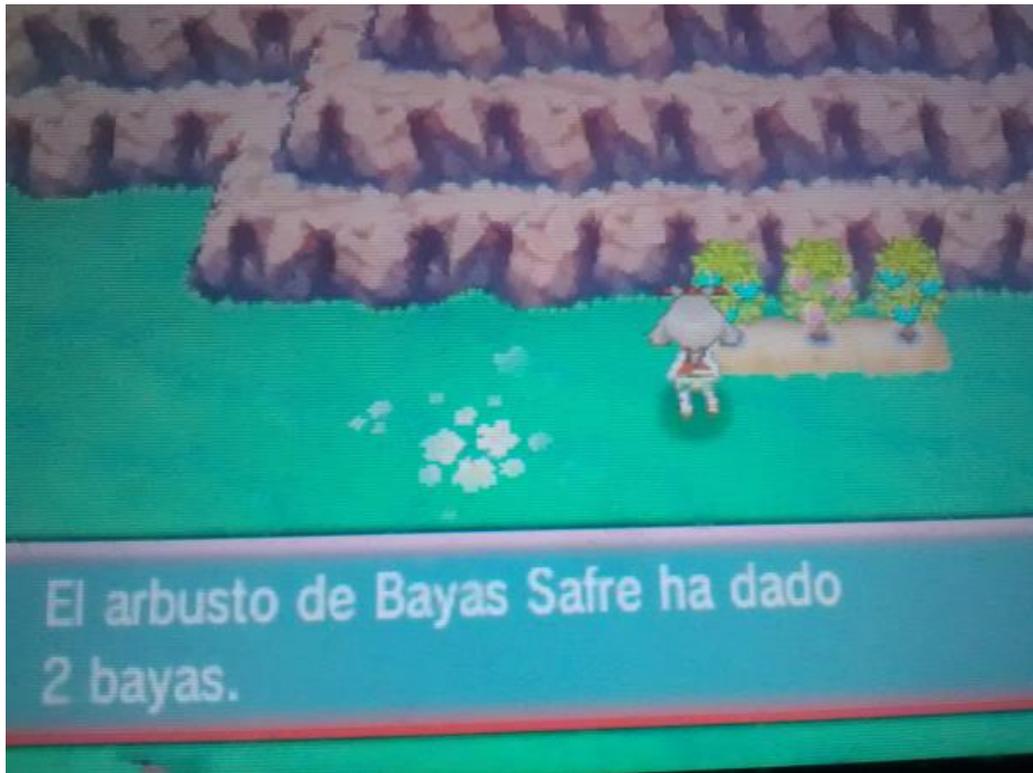


Figura 325: Bayas 47. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\871; Posición: 72/145-2346/1856]

50.



Figura 326: Bayas 48. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).
[alfa esp\872; Posición: 56/145-2073/1791]

Menús: Caracteres

1.

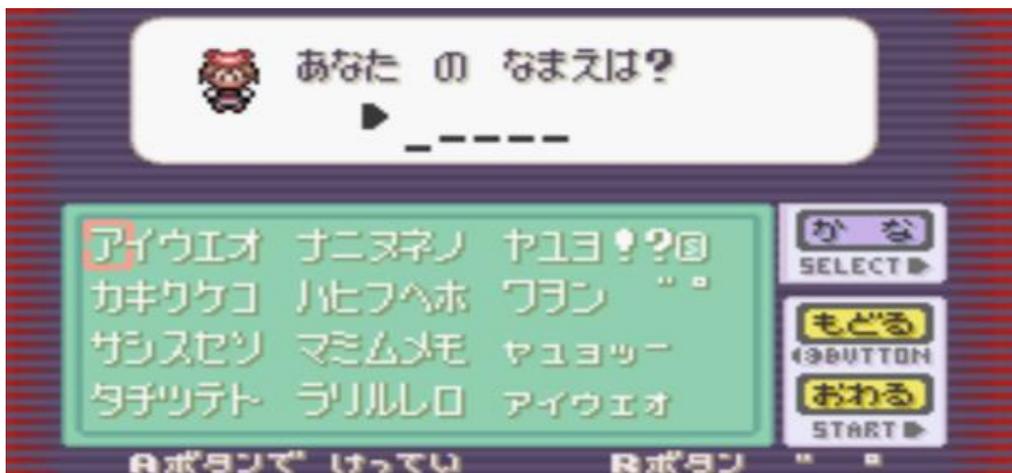


Figura 327: Caracteres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\22; Posición: 23/29-1365/654]

2.



Figura 328: Caracteres en versión japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro jap\23; Posición: 40/9-1336/665]

3.



Figura 329: Caracteres en versión inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro ing\21; Posición: 40/24-1332/642]

4.



Figura 330: Caracteres en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\22; Posición: 42\29-1345\648]

5.

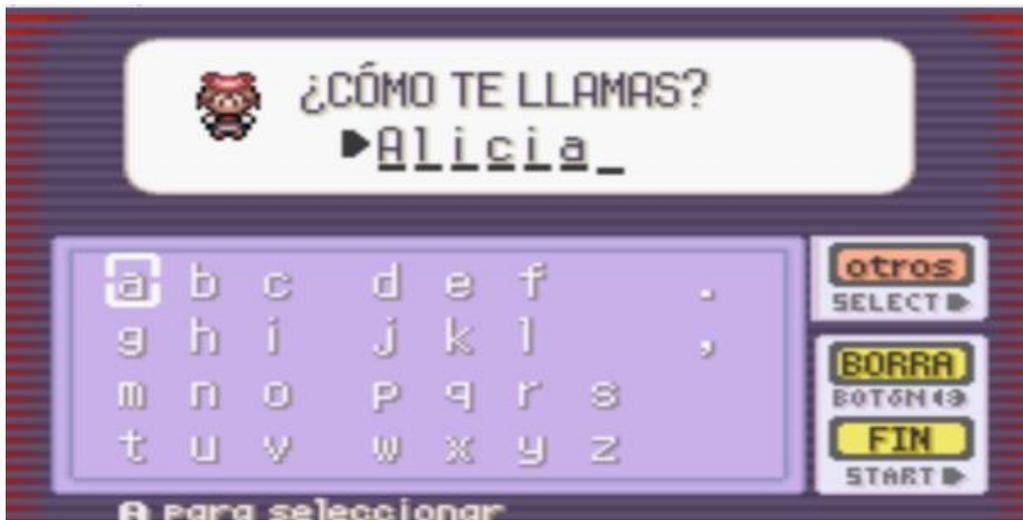


Figura 331: Caracteres en minúscula en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\23; Posición: 40\0-1318\648]

6.

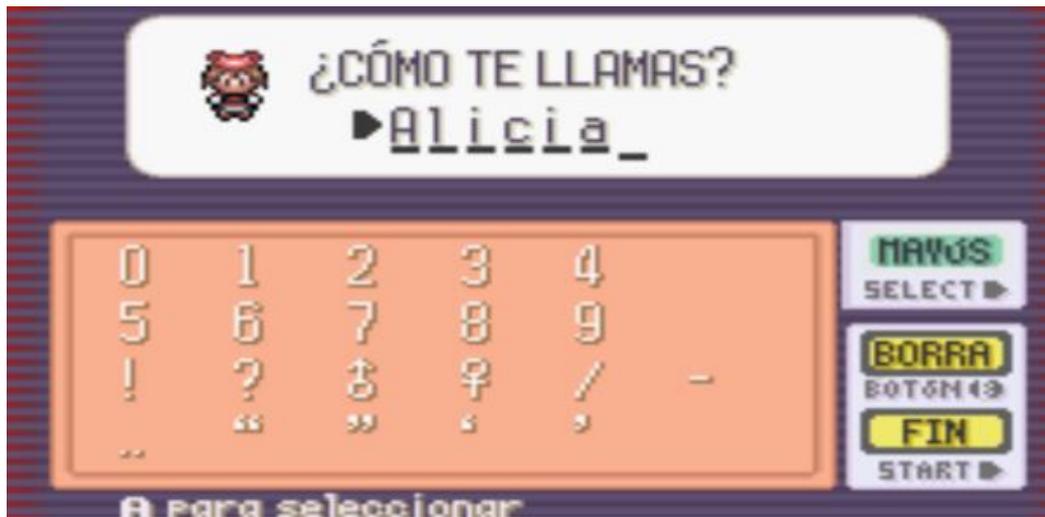


Figura 332: Caracteres especiales en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\24; Posición: 45/32-1300/648]

7.

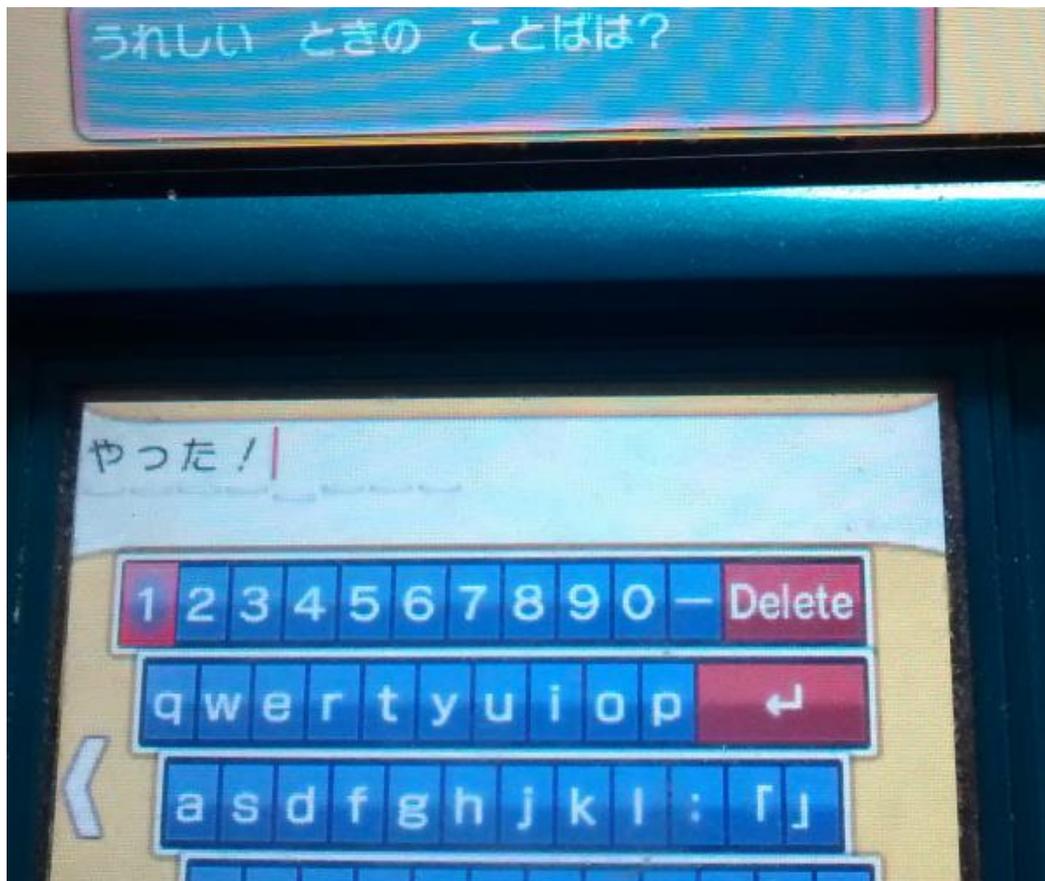


Figura 333: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa jap\802; Posición: 395/632-1944/1942]

8.

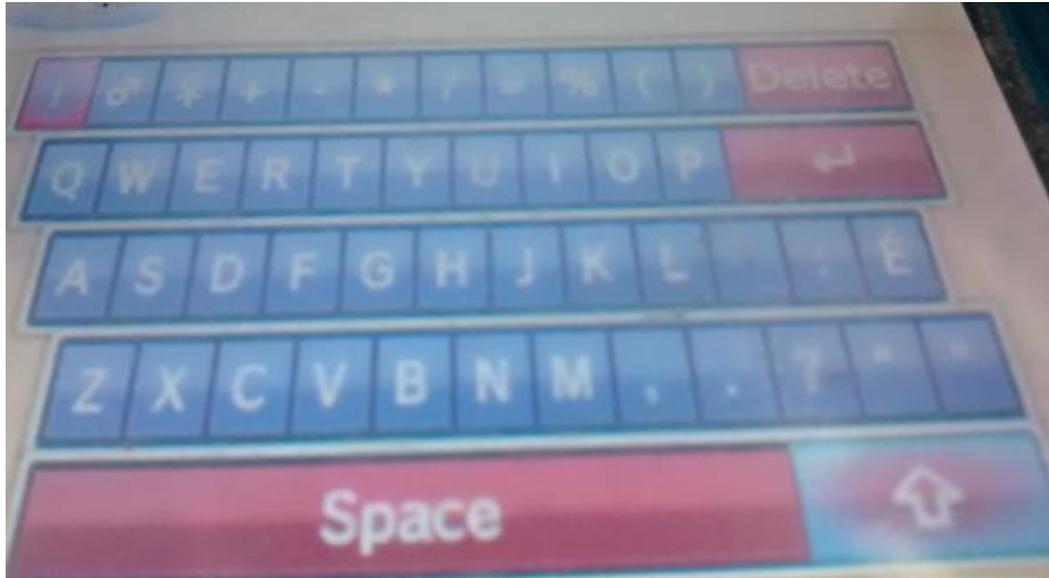


Figura 334: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa ingl\15; Posición: 138/494-2590/1855]

9.

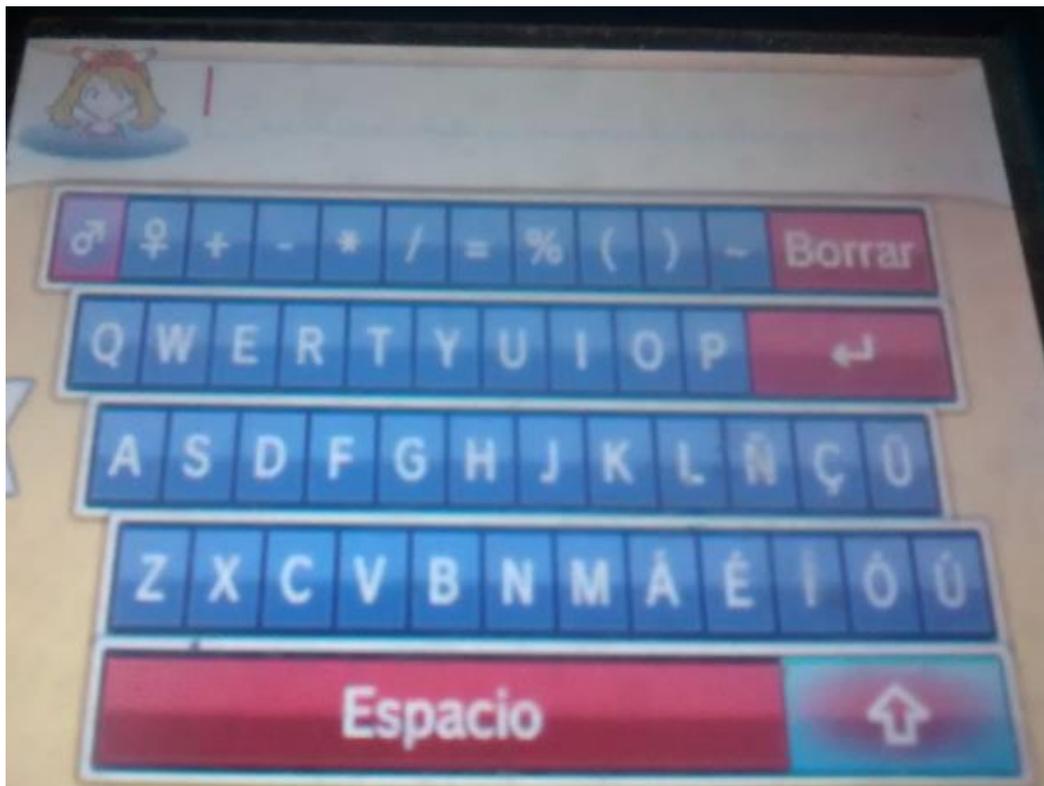


Figura 335: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

[alfa esp\17; Posición: 340/227-2590/1928]

Variables en diálogos

1.

"¡A luchar contra ENTRENADOR BRUNO!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/148-5/148]

2.

"¡A luchar contra LÍDER PETRA!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/296-5/296]

8.3.4 Uso de nombres de personajes

1.

"ママ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|30-1|30]

2.

"MAMÁ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|43-5|43]

3.

"MAMÁ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|50-5|50]

4.

"ENTREVISTADOR"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|52-5|52]

5.

"オダマキ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|87-1|87]

6.

"PROF. ABEDUL:"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|96-5|96]

7.

"PROF. ABEDUL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|106-5|106]

8.

"PROF. ABEDUL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|159-5|159]

9.

"BRUNO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/175-5/175]

10.

"MAMÁ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/186-5/186]

11.

"PAPÁ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/202-5/202]

12.

"BLASCO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/211-5/211]

13.

"PAPÁ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/214-5/214]

14.

"PAPÁ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/220-5/220]

15.

"BLASCO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/222-5/222]

16.

"PAPÁ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/233-5/233]

17.

"BLASCO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|234-5|234]

18.

"PAPÁ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|240-5|240]

19.

"ツワブキ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|381-1|381]

20.

"CAP. BABOR"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|471-5|471]

21.

"CAP. BABOR"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|490-5|490]

22.

"BRUNO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|623-5|623]

23.

"マツブサ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|889-1|889]

24.

"アオギリ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|897-1|897]

25.

"マツブサ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|912-1|912]

26.

"ユウキ"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 1|953-1|953]

27.

"MÁXIMO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|1078-5|1078]

28.

"BRUNO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|1196-5|1196]

29.

"MÁXIMO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|1275-5|1275]

30.

"AQUILES"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|1344-5|1344]

31.

"CAP. BABOR"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|1349-5|1349]

32.

"PROF.ABEDUL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|1601-5|1601]

33.

"MÁXIMO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1624-5/1624]

8.3.5 Uso de mayúsculas

1.

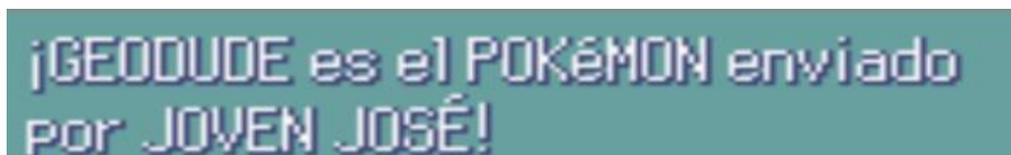


Figura 336: Nombres de Pokémon y de entrenador en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\328; Posición: 71/502-1067/648]

2.

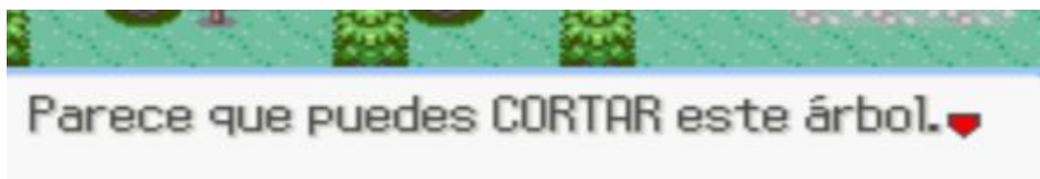


Figura 337: Cortar en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\383; Posición: 63/428-1321/637]

3.



Figura 338: Corte en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

[zafiro esp\384; Posición: 92/166-1274/648]

Uso de mayúsculas en diálogos

1.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|2-6|2]

2.

"Abedul"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|3-6|3]

3.

"Profesor Abedul"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|4-6|4]

4.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|5-6|5]

5.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|6-6|6]

6.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|8-6|8]

7.

"Laboratorio Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|29-6|29]

8.

"Papá"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/41-6/41]

9.

"Profesor Abedul"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/57-6/57]

10.

"Profesor Abedul"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/69-6/69]

11.

"Líder de Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/69-6/69]

12.

"Bruno"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/73-6/73]

13.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/75-6/75]

14.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/78-6/78]

15.

"Poké Ball"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/83-6/83]

16.

"bolsa"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/83-6/83]

17.

"TORCHIC, PKMN POLLUELO."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/84-5/84]

18.

"TREECKO PKMN GECO BOSQUE"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/85-5/85]

19.

"MUDKIP PKMN PEZ LODO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/86-5/86]

20.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/88-6/88]

21.

"Laboratorio Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/93-6/93]

22.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/98-6/98]

23.

"Torchic"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/103-6/103]

24.

"Torchic"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/104-6/104]

25.

"Entrenador"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/110-6/110]

26.

"Centro Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/136-6/136]

27.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/137-6/137]

28.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/145-6/145]

29.

"Pokémon."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/147-6/147]

30.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/151-6/151]

31.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/152-6/152]

32.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/154-6/154]

33.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/155-6/155]

34.

"Laboratorio Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/156-6/156]

35.

"Bruno"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/160-6/160]

36.

"Bruno"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/161-6/161]

37.

"Entrenador"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/162-6/162]

38.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/165-6/165]

39.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/167-6/167]

40.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|169-6|169]

41.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|171-6|171]

42.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|172-6|172]

43.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|176-6|176]

44.

"Poké Balls."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|177-6|177]

45.

"Pokéballs"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|178-6|178]

46.

"Poké Balls"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|179-6|179]

47.

"Bolsillo Objeto"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|179-6|179]

48.

"Entrenadores"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/182-6/182]

49.

"Profesor Abedul"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/187-6/187]

50.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/188-6/188]

51.

"profesor"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/188-6/188]

52.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/189-6/189]

53.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/198-6/198]

54.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/206-5/206]

55.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/207-5/207]

56.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|209-5|209]

57.

"BLASCO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|210-5|210]

58.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|212-5|212]

59.

"BLASCO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|216-5|216]

60.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|216-5|216]

61.

"BLASCO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|217-5|217]

62.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|217-5|217]

63.

"BLASCO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|218-5|218]

64.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/219-5/219]

65.

"BALL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/220-5/220]

66.

"BALL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/221-5/221]

67.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/224-5/224]

68.

"BALL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/228-5/228]

69.

"BLASCO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/229-5/229]

70.

"BALL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/229-5/229]

71.

"RALTS"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/230-5/230]

72.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|231-5|231]

73.

"GIMNASIO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|232-5|232]

74.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|234-5|234]

75.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|236-5|236]

76.

"ENTRENADORES"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|241-5|241]

77.

"CIUDAD FÉRRICA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|243-5|243]

78.

"GIMNASIO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|243-5|243]

79.

"PETRA "

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|243-5|243]

80.

"GIMNASIOS"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|244-5|244]

81.

"LÍDERES"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|244-5|244]

82.

"MEDALLAS"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|245-5|245]

83.

"LÍDER"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|246-5|246]

84.

"GIMNASIO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|246-5|246]

85.

"Petalia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|253-6|253]

86.

"Investigador de Devon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|255-6|255]

87.

"Equipo Aqua"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|260-6|260]

88.

"Ciudad Férrica"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|267-6|267]

89.

"Repartir Exp"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|272-6|272]

90.

"Bolsillo Objetos Clave"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|273-6|273]

91.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|277-6|277]

92.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|279-6|279]

93.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|280-6|280]

94.

"Ciudad Férrica"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|282-6|282]

95.

"Petalia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|284-6|284]

96.

"Comandante Matías"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/285-6/285]

97.

"Petra"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/293-6/293]

98.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/293-6/293]

99.

"Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/293-6/293]

100.

"Ciudad Férrica."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/293-6/293]

101.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/294-6/294]

102.

"Escuela"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/294-6/294]

103.

"Medalla de Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/295-6/295]

104.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/301-6/301]

105.

"Petra"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/304-6/304]

106.

"Liga Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/308-6/308]

107.

"Entrenadores"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/308-6/308]

108.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/308-6/308]

109.

"Medalla Piedra"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/309-6/309]

110.

"Liga Pokémon."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/309-6/309]

111.

"Medalla Piedra"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/310-6/310]

112.

"Medalla Piedra"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/311-6/311]

113.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/311-6/311]

114.

"Tumba Rocas"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/316-6/316]

115.

"Pokémon."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/318-6/318]

116.

"VELOCIDAD"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/319-5/319]

117.

"piezas"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/326-6/326]

118.

"Equipo Aqua"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/330-6/330]

119.

"Peeko"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/336-6/336]

120.

"Peeko"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/337-6/337]

121.

"Peeko"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/338-6/338]

122.

"jefe"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/344-6/344]

123.

"Devon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/345-6/345]

124.

"Piezas Devon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/347-6/347]

125.

"Bolsillo Objetos Clave"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/348-6/348]

126.

"Peeko"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/349-6/349]

127.

"Bosque Petalia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/354-6/354]

128.

"Peeko"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/355-6/355]

129.

"Piezas Devon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/357-6/357]

130.

"Super Ball"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/360-6/360]

131.

"Devon S.A"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/362-6/362]

132.

"ASTILLEROS"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/366-5/366]

133.

"CIUDAD PORTUAL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/366-5/366]

134.

"presidente"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/371-6/371]

135.

"Sr. Peñas"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/373-6/373]

136.

"presidente"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/373-6/373]

137.

"Devon S.A"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/373-6/373]

138.

"Sr. Peñas"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/378-6/378]

139.

"Máximo"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/385-6/385]

140.

"Azuliza"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/389-6/389]

141.

"Sr. Arenque"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/390-6/390]

142.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/399-6/399]

143.

"Sr. Arenque"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/403-6/403]

144.

"Sr. Arenque"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/406-6/406]

145.

"Marcial"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/408-6/408]

146.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/408-6/408]

147.

"Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/408-6/408]

148.

"Azuliza"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/408-6/408]

149.

"Marcial"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/413-6/413]

150.

"Medalla de Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/415-6/415]

151.

"Marcial"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/416-6/416]

152.

"Medalla Puño"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/417-6/417]

153.

"MT08 Corpulencia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/421-6/421]

154.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/422-6/422]

155.

"Ataque"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/423-6/423]

156.

"Defensa"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/423-6/423]

157.

"Cueva Granito"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/428-6/428]

158.

"Máximo"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/432-6/432]

159.

"Capitán Babor"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/467-6/467]

160.

"Sr. Peñas"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|468-6|468]

161.

"Devon S.A."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|468-6|468]

162.

"Equipo Aqua"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|472-6|472]

163.

"jefe"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|473-6|473]

164.

"jefe"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|475-6|475]

165.

"BRUNO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|623-5|623]

166.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|625-5|625]

167.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|633-5|633]

168.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/669-6/669]

169.

"Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/669-6/669]

170.

"Tío"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/675-6/675]

171.

"Blasco"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/678-6/678]

172.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/680-6/680]

173.

"Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/680-6/680]

174.

"Blasco"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/707-6/707]

175.

"Malvalona"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/738-6/738]

176.

"Entrenadores"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|740-6|740]

177.

"Erico"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|741-6|741]

178.

"Líder de Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|741-6|741]

179.

"Malvalona"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|741-6|741]

180.

"Erico"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|742-6|742]

181.

"Medalla"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|744-6|744]

182.

"Medalla Dinamo"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|745-6|745]

183.

"Erico"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|745-6|745]

184.

"Medalla Dinamo"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|746-6|746]

185.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|747-6|747]

186.

"METEORITO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|870-5|870]

187.

"MONTE CENIZO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|870-5|870]

188.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|872-5|872]

189.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|874-5|874]

190.

"EQUIPO MAGMA,"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|875-5|875]

191.

"EQUIPO MAGMA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|877-5|877]

192.

"METEORITO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/880-5/880]

193.

"MONTE CENIZO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/880-5/880]

194.

"MAGNO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/885-5/885]

195.

"EQUIPO MAGMA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/885-5/885]

196.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/886-5/886]

197.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/887-5/887]

198.

"EQUIPO MAGMA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/889-5/889]

199.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/890-5/890]

200.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|891-5|891]

201.

"MONTE CENIZO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|891-5|891]

202.

"METEORITO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|895-5|895]

203.

"MONTE CENIZO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|896-5|896]

204.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|900-5|900]

205.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|900-5|900]

206.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|904-5|904]

207.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|905-5|905]

208.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|906-5|906]

209.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|907-5|907]

210.

"AQUILES"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|909-5|909]

211.

"AQUILES"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|910-5|910]

212.

"AQUILES"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|912-5|912]

213.

"MONTE"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|913-5|913]

214.

"CENIZO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|914-5|914]

215.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|915-5|915]

216.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5|918-5|918]

217.

"Candela"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|932-6|932]

218.

"Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|932-6|932]

219.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|933-6|933]

220.

"Líder de Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|940-6|940]

221.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|941-6|941]

222.

"Ataque Especial"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|950-6|950]

223.

"Meteorito"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|959-6|959]

224.

"Gafas Aislantes"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|961-6|961]

225.

"Líder de Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|986-6|986]

226.

"Medalla Equilibrio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|997-6|997]

227.

"Medalla Equilibrio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|998-6|998]

228.

"Entrenadores"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|1035-6|1035]

229.

"Cueva Granito"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|1079-6|1079]

230.

"Entrenadora"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|1085-6|1085]

231.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6|1200-6|1200]

232.

"GIVE THEM BACK!!!"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 4/1216-4/1216]

233.

"Detector Devon."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1288-6/1288]

234.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1289-6/1289]

235.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1290-6/1290]

236.

"Detector Devon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1292-6/1292]

237.

"Alana"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1311-6/1311]

238.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1311-6/1311]

239.

"Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1311-6/1311]

240.

"Arborada"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1311-6/1311]

241.

"Alana"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1314-6/1314]

242.

"Medalla Pluma"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1317-6/1317]

243.

"ESFERA ROJA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1334-5/1334]

244.

"MONTE PÍRICO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1334-5/1334]

245.

"AQUILES"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1335-5/1335]

246.

"CIUDAD PORTUAL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1337-5/1337]

247.

"ESFERA AZUL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1340-5/1340]

248.

"ESFERA AZUL"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1342-5/1342]

249.

"ESFERA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1343-5/1343]

250.

"MONTE PÍRICO"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1345-5/1345]

251.

"CIUDAD CALAGUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1347-5/1347]

252.

"EQUIPO AQUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1350-5/1350]

253.

"SUBMARINO EXPLORADOR 1"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1350-5/1350]

254.

"POKÉMON"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1351-5/1351]

255.

"SOLDADOS"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1356-5/1356]

256.

"JEFE"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1359-5/1359]

257.

"JEFE"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1361-5/1361]

258.

"CIUDAD CALAGUA"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1363-5/1363]

259.

"Líderes"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1366-6/1366]

260.

"Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1366-6/1366]

261.

"Vito y Leti"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1374-6/1374]

262.

"Medalla Mente"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1378-6/1378]

263.

"Medalla Mente"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1379-6/1379]

264.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1379-6/1379]

265.

"MO Buceo"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1381-6/1381]

266.

"Paz Mental"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1383-6/1383]

267.

"Ataque Especial"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1385-6/1385]

268.

"Defensa Especial"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1385-6/1385]

269.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1387-6/1387]

270.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1388-6/1388]

271.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1390-6/1390]

272.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1391-6/1391]

273.

"Plubio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1460-6/1460]

274.

"Líder"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1460-6/1460]

275.

"Gimnasio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1460-6/1460]

276.

"Arrecópolis"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1460-6/1460]

277.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1464-6/1464]

278.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1466-6/1466]

279.

"Plubio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1468-6/1468]

280.

"Entrenadora"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1470-6/1470]

281.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1471-6/1471]

282.

"Medalla Lluvia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1472-6/1472]

283.

"Medalla Lluvia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1474-6/1474]

284.

"Medalla Lluvia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1475-6/1475]

285.

"Plubio"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1475-6/1475]

286.

"MO05 Cascada."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1478-6/1478]

287.

"MO Cascada"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1479-6/1479]

288.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1481-6/1481]

289.

"Medalla Lluvia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1483-6/1483]

290.

"MT Cascada"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1483-6/1483]

291.

"Liga Pokémon."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1486-6/1486]

292.

"Entrenadores"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1487-6/1487]

293.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1487-6/1487]

294.

"Ciudad Colosalia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1488-6/1488]

295.

"Hoenn"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1488-6/1488]

296.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1489-6/1489]

297.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1489-6/1489]

298.

"Profesor Abedul"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1490-6/1490]

299.

"Villa Raíz"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1490-6/1490]

300.

"Pokédex"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1490-6/1490]

301.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1491-6/1491]

302.

"Entrenador"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1507-6/1507]

303.

"Gallade"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1517-6/1517]

304.

"Kirlia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1519-6/1519]

305.

"Piedra Alba"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1519-6/1519]

306.

"Sixto"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1530-6/1530]

307.

"Alto Mando"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1530-6/1530]

308.

"Liga Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1534-6/1534]

309.

"Sixto"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1535-6/1535]

310.

"Fátima"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1540-6/1540]

311.

"Monte Pírico"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1541-6/1541]

312.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1541-6/1541]

313.

"Fantasma"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1542-6/1542]

314.

"Fátima"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1545-6/1545]

315.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1547-6/1547]

316.

"Nívea"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1551-6/1551]

317.

"Alto Mando"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1551-6/1551]

318.

"Hoenn"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1552-6/1552]

319.

"Nivea"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1556-6/1556]

320.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1557-6/1557]

321.

"Liga Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1562-6/1562]

322.

"Alto Mando"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1563-6/1563]

323.

"Liga Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1563-6/1563]

324.

"POKÉMON."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 5/1564-5/1564]

325.

"Dragón"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1564-6/1564]

326.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1564-6/1564]

327.

"Dragón"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1564-6/1564]

328.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1565-6/1565]

329.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1567-6/1567]

330.

"Dragón"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1569-6/1569]

331.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1571-6/1571]

332.

"Entrenador"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1573-6/1573]

333.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1574-6/1574]

334.

"Campeón"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1576-6/1576]

335.

"Campeón"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1585-6/1585]

336.

"Campeón"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1586-6/1586]

337.

"Entrenadora"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1587-6/1587]

338.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1592-6/1592]

339.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1592-6/1592]

340.

"Campeón"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1597-6/1597]

341.

"Campeón"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1599-6/1599]

342.

"Bruno"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1600-6/1600]

343.

"Petalia"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1603-6/1603]

344.

"Campeona"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1604-6/1604]

345.

"Entrenadores"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1609-6/1609]

346.

"Campeones"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1609-6/1609]

347.

"Profesor Abedul"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1610-6/1610]

348.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1616-6/1616]

349.

"Liga Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1617-6/1617]

350.

"Liga Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1619-6/1619]

351.

"Campeona"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1620-6/1620]

352.

"Villa Raíz"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1625-6/1625]

353.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1626-6/1626]

354.

"Pokémon"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1630-6/1630]

355.

"Pokémon..."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1632-6/1632]

356.

"Entrenador"

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1633-6/1633]

357.

"Pokémon..."

[corpus\corpus_alineado_final; Posición: 6/1635-6/1635]

Referencias de las figuras⁴

Figura 1: Reloj. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 2: Símbolos parecidos a la escritura japonesa en gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

⁴ Las imágenes son propiedad de sus respectivos autores y en esta tesis se hace un uso legítimo de ellas usándolas solamente en un contexto informativo con fines educativos no lucrativos, teniendo completa relación con las secciones en las que están incluidas, siendo de baja resolución y no limitando a sus autores a comercializar sus productos.

Figura 3: Puerta con escrito. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 4: Entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 5: Apariencia externa de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 6: Onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 7: Entrada al onsen. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 8: Maniática de lo oculto con ojos resplandecientes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 9: Reloj en Pokémon Zafiro. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 10: Enfermera con reverencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 11: PKMN. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 12: Máquina tragaperras en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 13: Pokéblocks. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 14: Símbolos de perfecto, bueno y error. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 15: Dos Game Boy Advance conectadas por Cable Link. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 16: Bañándose sin separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 17: Signo PKMN. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 18: Bruja en Pokémon Zafiro en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 19: Reloj en versión española de Pokémon Zafiro. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 20: Clasificación al licuar bayas con símbolos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 21: Aguas termales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 22: Brujita Tamara. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 23: Bloque azul. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 24: Onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 25: Entrada al onsen con separación por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 26: Líder de gimnasio en seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 27: Burned. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 28: Casa de Cozmo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 29: Fogonero. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 30: Combatiendo contra entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 31: Entradas diferenciadas por géneros. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 32: Ninja Hiromichi. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 33: Tammy. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 34: Nadadora. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 35: Gimnasio. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 36: Mobiliario japonés y seiza. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 37: Game Cube. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 38: Máquina tragaperras. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 39: Nombres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 40: Eri. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 41: Palabras para responder a una entrevista en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 42: Nombres en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 43: Haley. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 44: Palabras para responder a la entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

La localización de videojuegos del japonés al español.

Anexo

Figura 45: Nombres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 46: Palabras para responder a una entrevista en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 47: Respondiendo a una entrevista en japonés en Pokémon Zafiro Alfa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 48: Wii U. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 49: Internet. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 50: Entrevista en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 51: Profesor Pokémon. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 52: Profesor Pokémon 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 53: Adición de una escena. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 54: Portada japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 55: Portada española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 56: Pared. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 57: Pared 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 58: Entrevista. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 59: Entrevista en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 60: Aguas termales. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 61: Aguas termales 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 62: Brujita. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 63: Brujita 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 64: Nombres de Pokémon y de entrenador en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 65: Experiencia en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 66: Nivel en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 67: estadísticas en lengua inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 68: Burnt con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 69: Burnt en Pokémon Zafiro en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 70: Sleep con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 71: Delete all con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 72: Menú general. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 73: Ficha entrenador en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 74: Almacén objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 75: Velocidad con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 76: Puntos de experiencia. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 77: Estadísticas en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 78: Antiparaliz. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 79: EXP. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 80: Estadísticas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 81: Estadísticas subida de nivel. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 82: Restaura todo. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 83: Limitaciones de caracteres en ficha Torchic. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 84: Pokédex mostrando a Nincada con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 85: Quemado con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 86: Velocidad con limitaciones de caracteres en un combate. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 87: Paralizado con limitaciones de caracteres en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 88: Limitaciones de espacio y objetos y donde se guardan los objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 89: Limitaciones de caracteres al licuar bayas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 90: Limitaciones de caracteres en los concursos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 91: Limitaciones de caracteres dentro de un concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 92: Limitaciones de caracteres en resultado de concurso. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 93: Limitaciones de caracteres en nombre de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 94: Limitaciones de caracteres y calco. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 95: Limitaciones de caracteres en nombre de ataque. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 96: Limitaciones de caracteres en la palabra dormido. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 97: Ficha de una baya con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 98: Palabra movimiento con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 99: Limitaciones de caracteres al ganar el campeonato. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 100: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 101: Limitaciones de caracteres en bolsillo objetos clave. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 102: Limitaciones de caracteres en la ficha de entrenador. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 103: Limitaciones de espacio en lengua inglesa al subir de nivel. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 104: Ataque con limitaciones de caracteres. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 105: Caracteres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 106: Caracteres en versión japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 107: Caracteres en versión inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 108: Caracteres en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 109: Caracteres en minúscula en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 110: Caracteres especiales en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 111: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 112: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 113: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 114: Bayas 1. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 115: Bayas 2. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 116: Bayas 3. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 117: Bayas 4. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 118: Bayas 5. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 119: Bayas 6. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 120: Bayas 7. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 121: Bayas 8. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 122: Bayas 9. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 123: Bayas 10. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 124: Bayas 11. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 125: Bayas 12. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 126: Bayas 13. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 127: Bayas 14. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 128: Bayas 15. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 129: Bayas 16. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 130: Letra s entre paréntesis. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 131: Bayas 17. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 132: Bayas 18. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 133: Bayas 19. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 134: Bayas 20. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 135: Bayas 21. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 136: Bayas 22. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 137: Bayas 23. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 138: Bayas 24. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 139: Bayas 25. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 140: Bayas 26. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 141: Golpes. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 142: Bayas 27. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 143: Bayas 28. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 144: Bayas 29. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 145: Bayas 30. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 146: Bayas 31. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 147: Bayas 32. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 148: Bayas 33. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 149: Bayas 34. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 150: Bayas 35. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 151: Bayas 36. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 152: Bayas 37. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 153: Bayas 38. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 154: Bayas 39. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 155: Bayas 40. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 156: Bayas 41. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 157: Bayas 42. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 158: Bayas 43. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 159: Bayas 44. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 160: Bayas 45. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 161: Bayas 46. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 162: Bayas 47. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 163: Bayas 48. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 164: Caracteres en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 165: Caracteres en versión japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 166: Caracteres en versión inglesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 167: Caracteres en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 168: Caracteres en minúscula en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 169: Caracteres especiales en versión española. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 170: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en japonés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 171: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en inglés. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 172: Caracteres en Pokémon Zafiro Alfa en español. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2014).

Figura 173: Cortar en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 174: Corte en mayúsculas. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).

Figura 175: Paralizado en lengua japonesa. Por Game Freak. Distribución por The Pokémon Company y Nintendo (2002).