



# Universidad de Granada

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

Curso 2020/2021

## Trabajo Fin de Grado

EL MITO DE RUSIA EN LA IMAGINACIÓN LÚDICA DE LOS  
VIDEOJUEGOS OCCIDENTALES Y LOS PROBLEMAS DE SU  
LOCALIZACIÓN

**Tutor:** Simón Suárez Cuadros

**Co-tutora:** Natalia Arséntieva

**Alumno:** Santiago Daniel García García



## **AGRADECIMIENTOS**

Me gustaría agradecer en primer lugar a mi familia: mi padre, mi madre y mi hermano, Daniel Fernando, Adriana Aurora y Federico Rafael, por todo su apoyo y ayuda durante la realización de esta carrera; a mi familia de Uruguay, mis tíos y primos; a los amigos de la adolescencia que me han acompañado en este viaje académico hasta el final, Samuel James y Bruno Alejandro; a todos mis profesores y mentores, que moldearon mi pasión por los idiomas, su traducción y su cultura; y finalmente, a todos mis amigos y colegas rusos, que hicieron cumplir mi sueño de conocer la verdadera Rusia.

## **Resumen**

El presente trabajo es un análisis de aspectos sociopolíticos, culturales y traductológicos de representaciones rusas en videojuegos Occidentales, que comprende un enfoque multidisciplinar desde la traducción multimedia, la traductología, la cultura aplicada a la traducción, la semiótica y la ludología, en la combinación lingüística de español, inglés y ruso.

El objetivo es recoger trabajos que posean fuertes elementos rusos en su narrativa y estética y hacer énfasis en elegir varios tipos de géneros, para generar una lista heterogénea que demuestre la influencia del elemento ruso en los diversos campos dentro del mundo del software de entretenimiento, así como los problemas de su localización.

**Palabras clave:** videojuego; Rusia; URSS; mito; Occidente; localización;

## **Objetivos específicos**

- Utilización de la ludología como herramienta para entender el cruce entre cultura y jugabilidad en el cibertexto y producir una mejor localización.
- Estudio comparado de la prensa, cine, televisión y literatura con el videojuego para explorar sus influencias y perpetuación de elementos narrativos.
- Establecimiento de correlaciones entre las representaciones rusas de videojuegos en inglés y su localización al español y al ruso.
- Análisis de problemas de traducción en la localización y domesticación del producto.
- Comentario académico de la traducción.

## Índice

1.	INTRODUCCIÓN .....	7
2.	METODOLOGÍA .....	8
3.	MARCO TEÓRICO .....	10
3.1.	Concepto de mito .....	10
3.1.1.	Mitocrítica cultural .....	14
3.2.	Concepto de ludología .....	16
3.2.1.	Concepto de metajugabilidad .....	18
3.2.2.	Concepto de cibertexto .....	19
4.	HIPÓTESIS DE PARTIDA .....	20
4.1.	Rusia como enemigo eterno .....	20
5.	ANÁLISIS .....	23
5.1.	Particularidades de la localización de videojuegos bélicos .....	23
5.1.2.	Problemas de traducción y precisión en términos bélicos .....	25
5.1.3.	<i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> .....	25
5.1.4.	Nombres de armas y vehículos .....	25
5.1.5.	<i>“No Russian”</i> .....	26
5.2.	Problemas de localización con referencias culturales cinematográficas .....	28
5.2.1.	<i>“Wolverines!”</i> .....	28
6.	TÉRMINOS PEYORATIVOS CONTRA LOS RUSOS .....	30
6.1.	Introducción: la rusofobia como fenómeno real en el videojuego contemporáneo .....	30
6.1.2.	Términos peyorativos rusófobos: el término <i>“ruski”</i> .....	33
6.1.3.	El caso de <i>“Iván”</i> .....	37

6.1.4. Jerga en <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i> .....	38
6.1.5. Diálogos rusóforos en <i>Command &amp; Conquer: Red Alert 3</i> .....	40
7. PROBLEMAS DE LOCALIZACIÓN EN LA TRADUCCIÓN DE LOS NOMBRES DE LAS UNIDADES .....	41
7.1. <i>Command &amp; Conquer: Red Alert 3</i> .....	41
7.2. <i>Tom Clancy's EndWar</i> .....	44
7.3. <i>World in Conflict</i> .....	45
7.4. Problemas con la adaptación de las unidades en el doblaje de voz en la localización .....	46
7.5. Doblaje en la localización de personajes rusos: particularidades fonéticas.....	47
8. ELEMENTOS NO LOCALIZABLES .....	48
8.1. <i>Gráficos, símbolos y texto en texturas</i> .....	48
8.2. Voces y diálogos no localizables .....	55
8.3. <i>EndWar</i> y el problema de los comandos de voz en la localización internacional .....	55
9. ESTRATEGIAS DE DOMESTICACIÓN Y TRANSCREACIÓN .....	56
9.1. El caso de <i>World in Conflict</i> .....	57
9.2. El caso de <i>Red Alert 3</i> .....	59
9.2.1. <i>Dreadnought</i> .....	60
9.2.2. <i>Twinblade</i> .....	61
9.2.3. Traduciendo el humor en <i>Red Alert 3</i> .....	66
9.3. <i>El caso de World in Conflict</i> .....	69
9.4. <i>El caso de EndWar</i> .....	71
10. PERPETUACIÓN DE ESTEREOTIPOS Y CONCEPTOS INCORRECTOS SOBRE RUSIA EN EL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS .....	72
10.1. Introducción: estereotipos sobre Rusia .....	72
10.2. Estereotipos y clichés sobre Rusia en el diseño estético de videojuegos y su	

traducción .....	73
10.3. Asociación al comunismo con la criminalidad y la corrupción en la localización .....	74
11. CORRECCIÓN POLÍTICA Y LEYES DE DECOMUNIZACIÓN: PROBLEMAS DE LOCALIZACIÓN .....	78
11.1. Importancia narrativa y estética en los títulos de videojuegos: problemas de localización de la pantalla de título .....	80
12. TRADUCCIÓN Y TRANSLITERACIÓN A LA VISTA DEL RUSO CIRÍLICO COMO MODALIDAD METAJUGABLE O ESTÉTICA EN EL CIBERTEXTO .....	81
12.1 El caso de <i>Cold Fear</i> .....	81
12.2. El caso de <i>Metal Gear Solid 3: Snake Eater</i> .....	84
12.3. El caso de <i>Crisis in the Kremlin</i> .....	85
13. Conclusiones .....	87
14. Bibliografía .....	93
14.1. Ludografía .....	110
14.2. Filmografía .....	112

*«Los hombres malos no tienen canciones». ¿Cómo es que los rusos tienen canciones?*

-Friedrich Nietzsche, *El Crepúsculo de los Ídolos*

*Las historias de esta recopilación están impregnadas de sentimiento humano. Obviamente, si los soviéticos son unos villanos profundamente terribles (como creen muchos estadounidenses), ellos mismos no se dan cuenta, pero se imaginan a sí mismos más bien como tipos bastante agradables.*

-Isaac Asimov, *Sobre la ciencia ficción*

## **1. INTRODUCCIÓN**

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene por objeto hacer un análisis del mito sobre Rusia perpetuado en medios lúdicos digitales Occidentales, visto principalmente desde las particularidades de su localización del inglés original al español y al ruso, y cómo este mito afecta a esta modalidad de traducción. En la consolidación de este mito perpetuado en el videojuego Occidental, son de gran influencia los medios de comunicación y la prensa, así como el cine, la televisión y la literatura, que sirven de fuentes de inspiración para las narrativas de cibertextos.

La principal motivación para este trabajo ha sido el interés del autor por cómo los rusos se ven a sí mismos representados en juegos extranjeros diseñados en Occidente, tanto en caracterización como de manera lingüística, y cómo resuelven en su país estos problemas en la localización; y, por otra parte, cómo los doblajes en español tienen asimismo idiosincrasias particulares propias de España, relacionadas con sus percepciones nacionales del pueblo ruso.

En Occidente se retrata a Rusia mayoritariamente desde una perspectiva antagónica. Las tensiones sociales y geopolíticas, tanto actuales como históricas (de la época zarista y la

soviética) juegan un papel fundamental en la narrativa de los cibertextos y en su jugabilidad. Se perpetúan conceptos erróneos sobre Rusia propagados por los medios, el arte y la cultura de masas. Todos estos factores configuran un mito de Rusia que se ve reflejado en los videojuegos, quienes usan a estos medios como fuente de inspiración.

Debido a esto, es preciso realizar un análisis no solo desde la perspectiva de la cultura, la política, la traducción y la sociología, sino de la ludología y la semiótica aplicada al videojuego, dada la naturaleza del cibertexto.

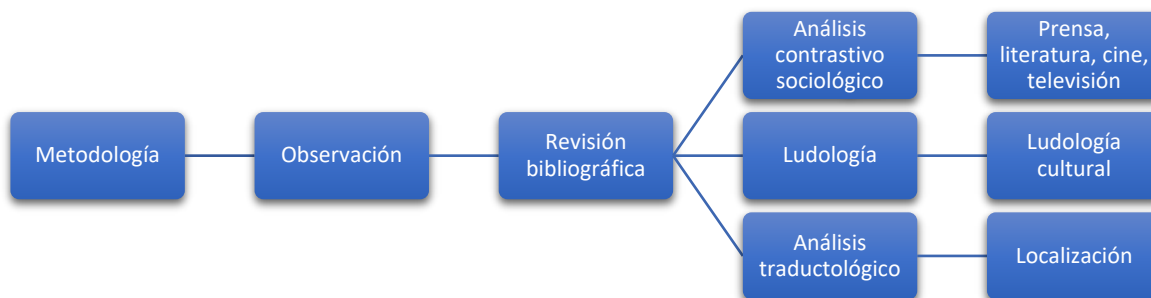
## **2. METODOLOGÍA**

La metodología aplicada para este trabajo consiste primordialmente en la observación de las representaciones rusas en los videojuegos Occidentales, su traducción y localización, lo que conlleva a indagar más profundamente en esta temática para lo que se requiere una revisión bibliográfica y un análisis sirviéndose de estrategias multidisciplinares utilizadas en el Grado de Traducción e Interpretación: ramas de la lingüística y la traducción aplicadas asimismo a la cultura; semiótica, traductología, sociología, internacionalización, localización y domesticación multimedia aplicada al videojuego.

Las estrategias para análisis de videojuego proceden del campo de la ludología (game studies), campo pionero popularizado por Gonzalo Frasca. En este trabajo se apuesta por un enfoque transdisciplinar de base semiótica y ludológica para el estudio del videojuego, un análisis semioludológico del videojuego donde se mezclan elementos de las nuevas teorías sobre el diseño de videojuegos y la comunicación digital interactiva con otras teorías ya clásicas de las Ciencias de la Comunicación y las Humanidades.

Se hace un análisis contrastivo sociológico para explicar las representaciones de Rusia y su pueblo en el videojuego Occidental. Con el fin de realizar este estudio, se ha definido una metodología apropiada para un campo tan diverso y novedoso, en el que tradicionalmente se ha profundizado relativamente poco en entornos académicos. Analizando la imagen de Rusia y la antigua Unión Soviética (en adelante URSS) en la prensa, el arte y la cultura popular Occidental (cine, televisión, literatura) se procede a dar cuenta de la influencia de estos en el videojuego Occidental y de cómo se repiten y emulan estos patrones.





*Esquema 1. Metodología.*

Se analiza asimismo cómo el doblaje, tanto en español de España como ruso, recurre a estrategias de traducción para la localización del producto, con sus propias idiosincrasias nacionales.

Debido al extenso volumen de material del que se dispone para su análisis, se han seleccionado para este trabajo los casos más relevantes, interesantes y merecedores de análisis ya sea por su temática sociocultural y política rusa/soviética o su relevancia en el campo de la traducción multimedia y cómo influye en la cultura; en la mayoría de los casos se han seleccionado videojuegos que cumplen con ambos requisitos.

Desde el punto de vista de documentación, referencias y bibliografía, debido a la naturaleza de este medio y de la escasez de estudios y fuentes académicas oficiales para su estudio, este trabajo hace un uso extenso de sitios fandom Wiki, artículos de prensa online y enlaces a vídeos de YouTube como referencia, manuales de videojuegos y arte oficial, en donde se profundiza y se recoge parte del material necesario para el análisis. Se han utilizado, sin embargo, los estudios académicos más recientes, relevantes y profundos que existen con respecto a este campo. Se ha procedido a detallar en la bibliografía, además de las fuentes documentales académicas y online, la filmografía y el listado de videojuegos que se referencian en este trabajo.

Asimismo, debido a la naturaleza interactiva de este medio, se ha procedido a probar los videojuegos extensivamente para su análisis cultural y ludonarrativo, así como para poder extraer tanto imágenes como audios para su traducción; asimismo, se ha recurrido a mirar gameplays completas que contengan la narrativa completa de los mismos.

### 3. MARCO TEÓRICO

Para este análisis se requiere un nuevo tipo de metodología interdisciplinar para analizar la relación entre juegos y cultura, a lo que Penix-Tadsen se refiere como «ludología cultural». Conceptualmente, esta es una referencia al uso que hace el teórico y diseñador uruguayo de juegos Gonzalo Frasca del término «ludología» para referirse a “una disciplina que estudia los juegos en general, y los videojuegos en particular”, enfocándose en los mecanismos codificados específicos que funcionan en los juegos. Algunos han visto el enfoque de Frasca como una recapitulación de la historia del formalismo literario del siglo XX, o incluso han acusado a los ludólogos de seguir una corriente de «determinismo tecnológico». Otros, sin embargo, aceptan la explicación de Frasca de que su concepto de ludología nunca fue concebido como un sistema cerrado destinado a estudiar la mecánica del juego de forma aislada. En este sentido, este trabajo hace hincapié en el impulso de los ludólogos para definir los juegos como formas únicas de expresión, siempre prestando especial atención a cómo el software codificado de los juegos produce significado. Sin embargo, este análisis parte de un enfoque interno en «el juego en sí» al examinar las múltiples formas en que la cultura impacta el significado de los videojuegos. La ludología cultural se centra en el análisis de los videojuegos como tales, atendiendo a las innumerables formas en que la cultura se incorpora a la mecánica del juego, pero al mismo tiempo reconoce el potencial significativo del entorno cultural en el que se crean, diseñan, fabrican, compran y juegan los juegos (Penix-Tadsen, 2016).

#### 3.1 Concepto de Mito

En el diccionario de la Real Academia Española se define mito con cuatro acepciones:

«mito<sup>1</sup>

*Del gr. μῦθος mýthos.*

*1. m. Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico.*

2. m. Historia ficticia o personaje literario o artístico que encarna algún aspecto universal de la condición humana. El mito de don Juan.

3. m. Persona o cosa rodeada de extraordinaria admiración y estima.

4. m. Persona o cosa a la que se atribuyen cualidades o excelencias que no tiene. Su fortuna económica es un mito.»

Para este trabajo se destaca particularmente la cuarta acepción. La falta de conocimiento en Occidente sobre Rusia incluso antes de la Guerra Fría, así como la falta de contenido en el currículum académico a edades muy tempranas, configura un mito en el imaginario Occidental, un mito del miedo, donde se mezclan estereotipos, paradojas, clichés, desinformación, falta de conocimiento y propaganda anticomunista Occidental (Thubron, 2009); todo ello asimismo aupado por los medios, tanto prensa como cine, televisión y literatura, que son notablemente contrarios a Rusia (Basulto, 2015).



Figura 1. Estrategias visuales de vilipendio contra Rusia por parte de prestigiosas publicaciones Occidentales (*Time*, *The Economist*, *Bloomberg*), criticadas por el periodista estadounidense Dominic Basulto (2016).

El periodista estadounidense Dominic Basulto critica fuertemente el trato que se le da a Rusia en los medios Occidentales, donde se ve un sesgo claramente antagónico hacia este

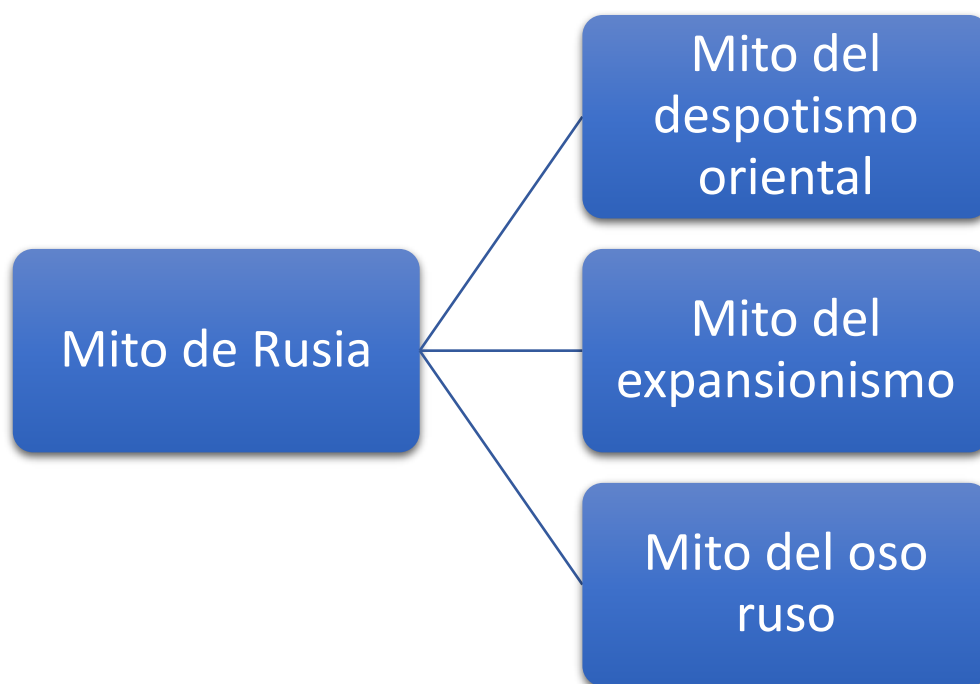
país por parte de incluso las publicaciones más prestigiosas. Según el periodista y político suizo Guy Mettan, se debe partir de un punto de vista de análisis orientado hacia la rusofobia por parte de Occidente, siendo la rusofobia un fenómeno de odio irracional y étnicamente discriminatorio. Para el intelectual suizo, el coronado Emperador de Occidente (año 800) Carlomagno rompió relaciones con Bizancio, cuyo sucesor era Rusia, iniciando un cisma que persiste hasta hoy (Mettan, 2017).

Al presentar una breve historia de la rusofobia, el investigador suizo invoca el Gran Cisma de 1054, un punto de inflexión en las relaciones de Occidente y Oriente que muchos historiadores aseguran es el punto de partida del antagonismo entre Occidente y los países del este. Refiriéndose al matrimonio de la refinada y educada Anna, hija del príncipe de Kiev Yaroslav el Sabio, que se casó con el analfabeto rey francés Enrique I, el autor concluye que antes de 1054, los monarcas europeos no alimentaban prejuicios contra Rusia. Según Mettan, este fue el punto de inflexión que generó este cisma entre Occidente y Oriente en Europa, y todos los fenómenos contemporáneos, desde la oposición a la revolución rusa y la Guerra Civil rusa contra los bolcheviques y la Guerra Fría hasta las actuales Guerra de Ucrania y guerras de desinformación, tienen su génesis en este cisma (Mettan, 2017).

Mettan enfatiza el origen y génesis de la rusofobia francesa, británica, alemana y estadounidense, que configuran el mito actual contra Rusia. «*Francia jugó un papel clave en la formación de la rusofobia, habiendo puesto dos ideas en su base: el mito del expansionismo y el mito del despotismo asiático*». La rusofobia estadounidense supera a todos sus predecesores en su no aceptación de Rusia y todo lo ruso; se basa en la síntesis dinámica de la rusofobia liberal-democrática francesa, imperialista inglesa y alemana (Mettan, 2017).

Por lo tanto, este mito negativo contra Rusia persiste por los intereses militares, financieros y geoestratégicos Occidentales, que necesitan a Rusia como enemigo asimismo para configurar una unidad cultural para un continente que ha estado históricamente dividido cultural y lingüísticamente. Mettan expone tres «mitos» principales: La rusofobia francesa y el Mito del despotismo Oriental, el testamento falsificado de Pedro el Grande y el Mito del expansionismo, y, finalmente, el Mito del oso feroz: “Tanto el discurso como la fabricación

figuran en la metanarrativa, el marco mítico del feroz oso ruso gobernado con vara de hierro por su cruel presidente” (Mettan, 2017).



*Esquema 2. Mito de Rusia según Guy Mettan.*

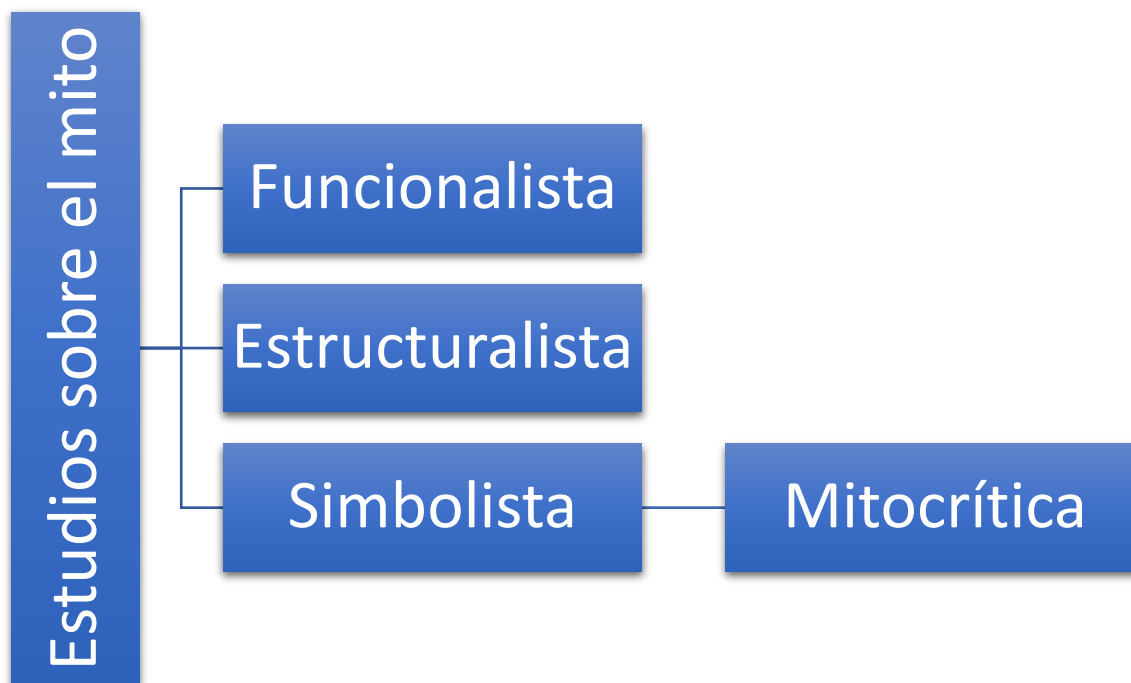
Mettan asegura que estos mitos sobre Rusia tienen una función, según los antropólogos; es el de «*sustituir la verdad para calmar mejor las aprehensiones y dar explicaciones que devuelvan la tranquilidad*». Literalmente, una metanarrativa es «*una narración sobre la realidad cuya función es justificar el pasado y el presente*». Es un hiperdiscurso que «*despliega funciones legitimadoras en la política, funciones destinadas a edificar valores colectivos a través de la unidad identitaria*» (Mettan, 2017).

El mito es un relato explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de una serie de elementos invariantes reducibles a temas y sometidos a crisis, presenta un carácter conflictivo, emotivo, funcional, ritual y remite siempre a una cosmogonía o a una escatología absolutas, particulares o universales (Losada & Goya, 2012).

Platón, en *La República*, se refiere al mito, al principio del libro III, (392a), al explicar las razones por las que no se debe autorizar su difusión en la sociedad ideal, con estos términos: «Razón por la cual hay que atajar el paso a esta clase de mitos (...) que hablan de los dioses, de los démones y héroes y de las cosas de ultratumba» (Atenas & López, 2020).

Se entiende por lo tanto «mito» como todo relato acerca de los orígenes de cualquier tipo de realidad (desde el origen del universo y del ser humano, hasta el de un objeto cualquiera). Tal relato tiene las características de apelar a lo sobrenatural, como elemento explicativo, y de recurrir a un lenguaje ambivalente, lo que le lleva a incurrir en contradicciones. Para Platón, en cuanto discurso carente de fundamento racional, el mito se opone al Logos (Grimal, 1989).

### 3.1.1. Mitocrítica cultural



Esquema 3. Estudios sobre el mito.

Los estudios modernos sobre el mito se sitúan en tres posiciones fundamentales: funcionalista, estructuralista y simbolista. La simbolista, que tiene referentes clásicos en Jung, Bachelard y Gilbert Durand, considera que el elemento fundamental del mito es el

símbolo, un elemento tangible pero cargado de una resonancia o significación que remite a contenidos arquetípicos de la psique humana. Se denomina mitocrítica a un sistema de interpretación antropológica de la cultura ideado por el filósofo francés Gilbert Durand (Durand, 2005). La mitocrítica cultural, por otra parte, ideada por el teórico literario José Manuel Losada, debe desarrollar una epistemología que permita aprehender y explicar una realidad imaginaria y global, encaminada a una mayor comprensión de la cultura actual. Esta “nueva mitocrítica” se fundamenta en las siguientes premisas hermenéuticas (Losada, 2010):

- Solo es posible hacer auténtica mitocrítica al margen de prejuicios ideológicos.
- La mitocrítica exige la asunción previa de una definición del mito en cada estudio particular.
- La erudición sin razón y la especulación ajena al texto enajenan a la mitocrítica.
- La catalogación de cada mito en una tipología mitocrítica es garantía de una definición coherente.
- Cualquier estudio de un mito debe ser, necesariamente, de naturaleza interdisciplinar.



*Esquema 4. Mitocrítica cultural.*

En consecuencia, con esta última premisa, la mitocrítica, sin abandonar el análisis del imaginario simbólico, invade cualquier manifestación cultural. Esta nueva mitocrítica se encarga de estudiar las manifestaciones míticas en campos tan amplios como la literatura, el cine y la televisión, el teatro, la escultura, la pintura, los videojuegos, la música, la danza, el periodismo, Internet y demás medios de manifestación cultural y artística (Losada, 2015).

La mitocrítica, disciplina que estudia los mitos (la mitología los contiene, como un panteón sus estatuas), es por naturaleza interdisciplinar: aúna las aportaciones de la teoría literaria, la historia de la literatura, las bellas artes y los nuevos modos de difusión en la era de la comunicación. Asimismo, acomete su objeto de estudio desde su interrelación con otras ciencias humanas y sociales, de manera particular la sociología, la antropología y la economía. Se justifica entonces la necesidad de un acercamiento, de una metodología que permita comprender la complejidad del mito y sus manifestaciones en la época contemporánea (Losada, 2015).

La mitocrítica cultural se ha demostrado particularmente apta para el análisis de los mitos en la época contemporánea, cuyo estudio difiere considerablemente del realizado hasta la actualidad. Losada distingue tres factores o «lógicas» principales que la mitocrítica cultural debe tener en cuenta para poder realizar un análisis apropiado de los mitos en las manifestaciones culturales contemporáneas: la lógica de la globalización, la lógica de la inmanencia y la lógica del consumo. Estos tres factores modifican el carácter tradicional de los mitos y deben ser analizados con detenimiento tanto para comprender la epifanía mítica actual como la cultura contemporánea (Losada, 2015).

Como se podrá comprobar a lo largo de este trabajo, en los videojuegos Occidentales impera este “mito” configurado en el imaginario Occidental para ludonarrativas de cibertextos.

### **3.2. Concepto de ludología**

Desde el nacimiento del videojuego como producto de la cultura de masas en los años setenta, las perspectivas de análisis que han predominado sobre este se han basado en su consideración como un objeto tecnológico, como producto comercial de una nueva industria



emergente, como un medio de entretenimiento, como un recurso educativo, como una influencia sobre el comportamiento de los jóvenes y, más recientemente, como un objeto cultural (Pérez Latorre, 2011).

Pero el diseño de videojuegos trae también consigo todo un nuevo lenguaje, el lenguaje del diseño de reglas de juego y de estructuras y dinámicas de interactividad lúdica. El videojuego puede y debe ser estudiado también como una obra comunicativa (Pérez Latorre, 2011).

Paralelamente, en el trabajo se demuestra que no solo los denominados *serious games* o *persuasive games* tienen «mensaje», sino que detrás de todo videojuego, incluidos los videojuegos comerciales orientados al entretenimiento, hay un discurso, una determinada visión del mundo (Pérez Latorre, 2011).

Los videojuegos y la cultura tienen usos específicos el uno para el otro. Desde que las primeras computadoras personales y consolas de juegos para el hogar llegaron a los mercados mundiales a fines de la década de 1970, los juegos interactivos han llegado a servir para una creciente variedad de propósitos para la cultura humana, mientras que los diseñadores de juegos han desarrollado formas cada vez más complejas de incorporar el contexto cultural en sus productos (Pérez Latorre, 2011).

Para los diseñadores de videojuegos de todo el mundo, mientras tanto, la cultura funciona como un recurso que se puede utilizar para impactar significativamente la experiencia del jugador. Se ha demostrado que tanto el código estático como el juego subjetivo contribuyen al proceso de creación de significado en los juegos. Pero la cultura también entra en juego, no solo por las particularidades de los contextos sociales en los que se producen y consumen los videojuegos, sino también a través de elementos simbólicos, ambientales y narrativos que contribuyen a experiencias significativas en el juego (Penix-Tadsen, 2016).

Un juego es un campo discursivo repleto de una red potencialmente infinita de significantes. Estos incluyen objetos y artefactos que representan ciertas culturas, como ser la Catedral de San Basilio en Moscú. Esta es la razón por la que los estudios académicos sobre el significado cultural en los videojuegos es tan urgente: con demasiada frecuencia, el

significado de un juego se dado por sentido o se ha inferido de capturas de pantalla y fragmentos de sonido sin tener en cuenta el sistema significante, el dominio semiótico, a través del cual ese se transmite el significado (Penix-Tadsen, 2016).

Gonzalo Frasca establece que hay que diferenciar entre ludología y narrativa, pero que pueden complementarse. Actualmente, existe una controversia sobre esto entre los defensores de la ludología y los más puristas de la narrativa (Konois, 2014), aunque Gonzalo Frasca mismo niega la controversia y asegura que pueden coexistir y complementarse mutuamente (Frasca, 2003).

El uso que hace Frasca del término «ludología» para referirse a «una disciplina que estudia los juegos en general, y los videojuegos en particular», se centra en los mecanismos codificados específicos que funcionan en los juegos (Frasca, 2003).

### **3.2.1. Concepto de metajugabilidad**

Debido a las numerosas menciones a este concepto en este trabajo, es preciso definir la metajugabilidad. Según Ramírez (2021), se define metajugabilidad (o metajuego) como el “conjunto de acciones, conocimientos, estrategias, o tácticas que se realizan para lograr la victoria o una ventaja sustancial en un videojuego competitivo y que puede variar dependiendo del momento en el que se esté jugando, las tendencias que adoptan los jugadores y los cambios que realice el desarrollador en el videojuego, dejando obsoletas tácticas exitosas o generando posibles estrategias nuevas.”

Según Gamerdic, es “toda acción, estrategia, movimiento, etc que se realiza gracias a un conocimiento externo a las propias reglas o funcionamiento de un juego, que no es posible obtener mediante la simple acción de jugar, pero que afectan a su desarrollo.

*“P.E. En un juego competitivo, seleccionar nuestro personaje y habilidades de acuerdo a las flaquezas de nuestro rival, que conocemos de antemano por haberlo visto jugar con anterioridad.”*

### 3.2.1. Concepto de cibertexto

Algunos autores ven los cibertextos y los videojuegos como una nueva forma o como una expansión de la narrativa o el drama tradicionales. El caso es que estos programas informáticos comparten muchos elementos con las historias, como personajes, acciones encadenadas, finales, escenarios.

Sin embargo, hay otra dimensión que suele ser casi ignorada a la hora de estudiar este tipo de software informático: analizarlos como juegos.

Los problemas de utilizar una perspectiva de "juego" son muchos. Básicamente, los juegos tradicionales siempre han tenido menos estatus académico que otros objetos, como la narrativa. Y debido a esto, los estudios formalistas de juegos están fragmentados a través de diferentes disciplinas y no muy bien desarrollados (Frasca, 1999).

Según Espen Aarseth (1997), uno de los pocos autores que insistió en la importancia de la dimensión de juego de los cibertextos y videojuegos:

*“Afirmar que no hay diferencia entre juegos y narrativas es ignorar las cualidades esenciales de ambas categorías. Y sin embargo, como este estudio intenta mostrar, la diferencia no es clara y existe una superposición significativa entre las dos”.*

Nuestro mayor problema es la situación actual del estudio de los juegos tradicionales: falta de definiciones y teorías claras; enfoque más funcionalista que formalista; análisis fragmentado de diferentes disciplinas.

Estos aspectos se deben tener en cuenta, asimismo, a la hora de localizar un producto. Se debe entender el producto como un videojuego, un cibertexto, con los elementos narrativos que supone esto para una traducción adecuada.

## **4. HIPÓTESIS DE PARTIDA**

### **4.1. Rusia como enemigo eterno**

La representación antagónica de Rusia en los videojuegos Occidentales tiene su génesis en el clima anticomunista de la Guerra Fría, en donde los primeros videojuegos en los años ochenta inmediatamente adoptaron temáticas rusófobas y anticomunistas para juegos de disparos (*Communist Mutants from Space*, *Raid Over Moscow*, *Rush 'n Attack*). Tras la caída de la URSS, sin embargo, la nueva Federación Rusa continuó siendo utilizada mayoritariamente como elemento antagonista en los cibertextos, una tendencia que surgió en los noventa y se mantiene hasta ahora.

El motivo por el que Rusia es un enemigo atractivo en medios Occidentales puede deberse a que, debido a los estándares que se deben seguir por corrección política para no ofender a ninguna etnia o nacionalidad (principalmente por los mercados, como es el caso de China), Rusia cumple con todos los indicativos para hacerla el enemigo perfecto: no es un mercado tan importante como el chino, de forma que su demonización y la opinión de los rusos mismos no tiene impacto en Occidente desde el punto de vista de la corrección política, y las tensiones tanto actuales como históricas hacen que tenga una relevancia sociopolítica (Brook, 2014).

Asimismo, debido a la inercia de la industria del cine Occidental, los guionistas y los ejecutivos de los estudios de cine han asumido que los rusos son villanos políticamente seguros, que al público le gusta odiar por motivos tanto nostálgicos como asociativos (Hunt, 2016). Se mantiene que ningún grupo de defensores protestará, ni se anulará ningún acuerdo de distribución en el extranjero si se utiliza a Rusia como un elemento antagónico en una narrativa (Kurutz, 2014). Los cinéfilos rusos están probablemente acostumbrados a verse retratados de forma negativa, y no es común ver una respuesta rusa fuerte ante representaciones de rusofobia, aunque esta tendencia está cambiando rápidamente (Lomakin, 2014). Asimismo, la etnia europea y blanca de los rusos asegura que no se ofende a ningún grupo étnico por su caracterización negativa (House, 2014), tal y como los alemanes en juegos de la Segunda Guerra Mundial (Brook, 2014).

A continuación, vemos una tabla que indica la posición global de Rusia en el mercado del videojuego (Wikipedia contributors, 2021):

País	Mercado (dólares)	Empleados	Jugadores
<u>Estados Unidos</u>	\$27.9 mil millones	220,000	150 millones
<u>China</u>	\$37.9 mil millones	330,000 en ciberdeportes	660 millones
<u>Japón</u>	\$11.5 mil millones		67.6 millones
<u>Reino Unido</u>	£5.7 mil millones	20,000	32.4 millones
<u>Alemania</u>	€4.4 mil millones		44.3 millones
<u>Canadá</u>	\$3 mil millones	20,400	19 millones
<u>Francia</u>	€2.7 mil millones	5,000	32.6 millones
<u>Australia</u>	\$2.9 mil millones	928	
<u>Rusia</u>	\$2 mil millones		65.2 millones
<u>Italia</u>	€1.8 mil millones		26.2 millones
<u>España</u>	€1.5 mil millones		16.8 millones
<u>Finlandia</u>	€1.8 mil millones	2,500	
<u>Suecia</u>	€1.8 mil millones	8,000	4.2 millones
<u>India</u>	\$0.8 mil millones		300 millones

Tabla 1: Lista de mercados de videojuegos por país (Wikipedia)

País	Región	Población	Número de internautas	Ganancias (USD)
<u>China</u>	Asia	1,439.3 millones	946.4 millones	\$44,263 millones
<u>EE. UU.</u>	Norteamérica	331.0 millones	283.9 millones	\$42,107 millones
<u>Japón</u>	Asia	126.5 millones	114.9 millones	\$20,615 millones
<u>Corea del Sur</u>	Asia	51.3 millones	48.6 millones	\$7,325 millones

<u>Alemania</u>	Europa	83.8 millones	75.8 millones	\$6,084 millones
<u>Reino Unido</u>	Europa	67.9 millones	62.2 millones	\$5,533 millones
<u>Francia</u>	Europa	65.3 millones	58.8 millones	\$4,351 millones
<u>Canadá</u>	Norteamérica	37.7 millones	34.1 millones	\$3,836 millones
<u>Italia</u>	Europa	60.5 millones	53.3 millones	\$3,482 millones
<u>España</u>	Europa	46.8 millones	41.8 millones	\$2,460 millones

Tabla 2: Principales países y mercados por ingresos de videojuegos (Newzoo)

Vemos en la primera tabla que el mercado ruso, aunque nada despreciable en el 9º puesto con 65.2 millones de jugadores activos, es una minúscula parte en comparación con el mercado chino, para el que sí se hacen cambios de localización extensivos si existen elementos ofensivos en los videojuegos que puedan resultar en prohibir las ventas del juego. En Rusia generalmente no se ha prohibido la venta de videojuegos aunque tengan elementos considerados rusófobos, violencia contra los rusos o contenido altamente controversial (como la misión “*No Russian*” de *Call of Duty: Modern Warfare 2*), pero el incidente con *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) ocasionó la prohibición total de la venta de este juego en Rusia tanto física como digital, algo inédito hasta la fecha (Kozlov, 2019).

No solo los políticos, jugadores o prensa rusa encuentran este tipo de fenómeno rusófobo curioso. En la revista española de videojuegos *GameLive PC*, se describe en la reseña del juego *Freedom Fighters*—en donde se debe repeler desde Nueva York una invasión soviética—como una «*fábula patriótica de dudoso gusto*» (Ripoll, 2003). Se establece asimismo en este análisis una correlación sociopolítica entre el clima de paranoia y terror del 11-S y la narrativa de invasión del cibertexto. En la reseña del juego del portal de videojuegos estadounidense IGN se establecen comparaciones con la película *Red Dawn* (1984), así como su falta de realismo geopolítico (IGN, 2003).

Los videojuegos, la ludificación, la cultura del videojuego y las culturas del juego se han convertido en un paradigma global, etnográfico y culturalmente diverso de nuestra vida cotidiana hipermediada. Los juegos, digitales y analógicos, son jugados y venerados por innumerables comunidades de jugadores en todo el mundo, ya sea para el ocio y el

entretenimiento o profesionalmente, como, por ejemplo, en los deportes electrónicos. Los videojuegos son vilipendiados, patologizados o incluso prohibidos por políticos y organizaciones sanitarias. Son criticados, analizados y estudiados por periodistas, blogueros y académicos por igual y se utilizan en campañas de marketing y en la educación ocupacional y académica en los sectores público y privado. Como “espacios de afinidad” o “entornos sociales y culturales poco organizados en los que el trabajo de la enseñanza tiende a ser compartido por muchas personas, en muchos lugares, que están conectados por un interés o pasión compartida”, los juegos y sus entornos paratextuales sirven a sus jugadores y sus comunidades de práctica como herramientas personalizables y experienciales y objetos de aprendizaje, comunicación y promoción de valores. Sin embargo, como “espacios semióticos sociales”, también tienen un peso ideológico enorme que puede informar los puntos de vista y los comportamientos de las personas dentro y fuera de los mundos de juego ficticios que habitan (Ensslin, & Balteiro, 2021).

## **5. ANÁLISIS**

### **5.1. Particularidades de la localización de videojuegos bélicos**

El concepto de una invasión de los Estados Unidos (en adelante EE. UU.) se relaciona con la teoría y doctrina militar que abordan la viabilidad y practicidad de una potencia extranjera que ataca e invade con éxito a EE. UU.. El país ha sido invadido físicamente varias veces: durante la Guerra de 1812, durante la Guerra México-Estadounidense, al menos dos veces durante la Guerra Civil Estadounidense, varias veces durante la Guerra Fronteriza y una vez durante la Segunda Guerra Mundial. Durante la Guerra Fría, la mayor parte de la estrategia militar de EE. UU. estaba orientada a repeler un ataque de la URSS.

La Guerra Fría se reflejó en la cultura a través de la música, las películas, los libros, la televisión y otros medios, así como las creencias y comportamientos deportivos y sociales. Un elemento importante de la Guerra Fría fue la amenaza de una guerra nuclear; otro fue el espionaje. Muchas obras utilizan la Guerra Fría como telón de fondo o participan directamente en un conflicto ficticio entre los EE. UU. y la URSS. En el período 1953-1962,

los temas de la Guerra Fría entraron por primera vez en la cultura dominante como una preocupación pública.

En el imaginario Occidental, principalmente visto a través del cine, la televisión y la literatura anglosajona (norteamericana y europea), abundan trabajos cuya temática gira en torno a una hipotética invasión por parte de la URSS a EE. UU. o Europa. Trabajos de ficción como las películas *The Day After* (1983), *Red Dawn* (1984), *Invasion USA* (1985), y las novelas *Red Storm Rising* (1986) y *Red Army* (1989) y siguen el escenario que se creía plausible en ese momento, una Tercera Guerra Mundial empezada por la URSS.

Otros trabajos se centran planes de ocupación no violenta, como es el caso de la serie de televisión *Amerika* (1987) y la novela *U.S.S.A.* (1987) de James N. Frey. Existe una inversión de este planteamiento, el colapso de la URSS y una ocupación por parte de EE.UU. en el territorio exsoviético, como es el caso de la novela *U.S.S.A.* (1989) de David Madsen (del mismo nombre, pero no relacionada con *U.S.S.A.* de James N. Frey). *Back in the USSA* (1997) de Eugene Byrne y Kim Newman imagina un mundo alternativo donde la revolución comunista ocurrió en EE.UU. y no en el imperio ruso, generando una sátira donde los eventos de la realidad tienen equivalentes alegóricos ficticios en cada superpotencia, un espejo invertido, con EE.UU. como superpotencia comunista y el imperio ruso y Gran Bretaña como monarquías parlamentarias capitalistas antagónicas.

Estos escenarios de invasión rusa o soviética han servido de inspiración en el mundo del videojuego, en juegos como *Freedom Fighters* (2003), *World in Conflict* (2007) y su expansión *Soviet Assault* (2009) y *Tom Clancy's EndWar* (2008), y en todas las entregas de las franquicias *Command & Conquer: Red Alert*, *Call of Duty: Modern Warfare*, *Battlefield: Bad Company*, *Wargame* y *Hotline Miami*.

Debido a que Rusia figura principalmente en juegos de temática bélica es importante tener en cuenta una traducción que no solo priorice la precisión con términos bélicos, sino aquellos aplicados exclusivamente a Rusia por sus propias idiosincrasias militares endémicas, que son a menudo malinterpretadas u omitidas en estrategias de localización (Petrachenko, 2020).



### 5.1.2. Problemas de traducción y precisión en términos bélicos

#### 5.1.3. *Call of Duty: Modern Warfare 2*

*Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) presenta importantes errores traductológicos, tanto en su localización al español como al ruso. En la siguiente tabla se ve un ejemplo de imprecisión sobre el caza polivalente MiG-29:

Inglés (original)	Español	Ruso
<i>Enemy fast movers</i>	Enemigos rápidos	<i>Бомбардировщики</i>

Tabla 3. “*Enemy fast movers*” en *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

En inglés, “*fast movers*” es jerga militar estadounidense para referirse a jets supersónicos de combate. Traducirlo como «enemigos rápidos» supone un error, ya que no se usa esta denominación en círculos militares en español. Es por lo tanto un calco que no entiende la naturaleza de la frase original. En ruso se opta por traducir según el rol de estos aviones de combate, que es el de «bombardero». Los MiG-29 que bombardean el restaurante en este nivel son cazas de superioridad aérea (“*air superiority*”) y polivalentes (“*multi-role*”), diferenciados de los cazabombarderos en que han sido diseñados para realizar misiones de combate aéreo y ataque a tierra por igual (el cazabombardero es típicamente un caza que también puede emplear armamento aire-tierra). Existe la denominación “*Fighter Bomber*” en inglés para referirse a cazas de superioridad aérea que asimismo cumplen con la función de bombarderos. La traducción rusa es por lo tanto correcta en este contexto, pero le ha faltado especificar que son enemigos. En español el término utilizado debería haber sido o bien «cazas enemigos» o «bombarderos enemigos».

#### 5.1.4. Nombres de armas y vehículos

Los nombres de armas o vehículos con nombres oficiales en inglés no deben traducirse, a no ser que posean equivalentes acuñados en el idioma de destino; no solo porque en ruso la práctica común tiende a conservar los nombres ingleses en alfabeto latino (Popenker, s.f.),

sino además porque esto puede llevar a confusiones en la localización al ruso (Ziliev & Siutkina, 2015).

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>Intervention</i>	Intervención	<i>Интервенши</i>

Tabla 4. “Intervention” en *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

Por ejemplo, el rifle de precisión “Cheyenne Tactical M200 Intervention” se traduce como «Intervención» en español, y, al no ser un rifle tan conocido, es probable que se haya traducido mal si el traductor desconocía de qué tipo de ítem en el juego se trataba. Estos nombres en inglés no deben traducirse al español, ya que son nombres oficiales de armas o vehículos militares.

En ruso se opta por transliterarlo del inglés al cirílico como “Интервенши”, lo cual es correcto y apropiado en el contexto; sin embargo, los nombres en inglés de vehículos militares no suelen transliterarse o incluso traducirse al ruso cirílico, sino que se mantienen en inglés (Popenker, s.f.). En este caso, ya que la totalidad del juego posee un número elevado de armas y vehículos Occidentales escritos en alfabeto latino, se localizan para evitar que el jugador reciba un número elevado de términos en inglés en este alfabeto, que podrían ser cruciales en cuanto a jugabilidad y una rápida respuesta por parte del jugador en el terreno de batalla del juego; se recomienda por lo tanto transliterarlos al cirílico o traducirlos por equivalentes rusos, ya que se debe priorizar jugabilidad y comprensión para el público ruso.

En la edición remasterizada se corrige el nombre en español a “Intervention”.

#### 5.1.5. “No Russian”

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>No Russian</i>	Nada de ruso	<i>Ни слова по-русски</i>

Tabla 5. “No Russian” en *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

En la misión “*No Russian*” jugamos controlando un avatar de agente de la CIA encubierto que se infiltra en una célula rusa terrorista ultranacionalista. Los terroristas saben de la identidad real del agente, y proceden a atacar un aeropuerto moscovita matando civiles para inculpar al avatar del jugador, y así provocar una guerra entre Rusia y EE. UU.. Makarov, el cabecilla de la célula terrorista, le dice al principio “nada de ruso” al jugador (“*no Russian*” en el inglés original), para referirse a que, si se supiese que el ataque terrorista fue perpetrado por rusos, no podrían culpar a los estadounidenses de la matanza. Por eso los terroristas se comunican a lo largo de la misión únicamente en inglés (o español, en la localización española). Sin embargo, el doblaje ruso comete el error de permitir que los personajes continúen comunicándose en ruso a pesar de las órdenes expresas de Makarov de no hacerlo (a lo largo de toda la misión, Makarov da comandos de órdenes aleatorias y mantiene diálogos con los demás terroristas en ruso). Esta parte del juego no se debería haber doblado en ruso, y debería haberse dejado el inglés original sin traducir para mantener la coherencia en la narrativa.

Uno de los terroristas del círculo de Makarov, Viktor, quien dice en inglés “*I waited a long time for this*” («he esperado esto mucho tiempo»), lo hace en un perfecto acento estadounidense. Makarov no es capaz de imitar un acento tan bueno, pero la capacidad de Viktor de hacerlo enfatiza su predisposición al éxito de la misión. Se da cuenta de esto en la Wiki de Call of Duty: «*Como sus compañeros de escuadrón, hablaba con un acento general estadounidense forzado y usaba jerga militar estadounidense*».

“Viktor: *I waited a long time for this (как я этого ждал)*”.

“Makarov: *So have I (а мы что ли нет?)*”.

Tenemos así que esto supone un error serio de localización del producto, que merma la atmósfera de la narrativa y produce una situación que resulta irónica y fuera de lugar de forma no intencionada. Cabe destacar, sin embargo, que en el original se puede considerar un error en la narrativa hacer que los terroristas desvelen su lealtad al líder ultranacionalista Imran Zakhiev, con la frase en inglés “*for Zakhiev*” («por Zakhiev») y, antes de que comience la misión, “*с нами Бог*” («Dios está con nosotros»). Estos aspectos deberían tenerse en cuenta, pero el traductor no puede asignarse el deber de corregir errores de la narrativa del guion en

la localización si están presentes en el original, a no ser que sean serios y dañen la localización del producto final.

La misión “*No Russian*” fue eliminada por completo de las ediciones rusas tanto en PC como consola en su versión original y la remasterización, aunque es posible jugarla en PC si se usan mods para saltarse las restricciones, ya que los datos permanecen en el juego. En este caso, no importaría demasiado un doblaje correcto ya que la misión fue eliminada oficialmente, pero claramente fue traducida de todas formas por los traductores de localización rusos, de forma que hay que tener estos problemas de localización en cuenta a pesar de que la misión vaya a potencialmente ser controversial, prohibida o eliminada antes del lanzamiento del juego.

## 5.2. Problemas de localización con referencias culturales cinematográficas

### 5.2.1. *Wolverines!*

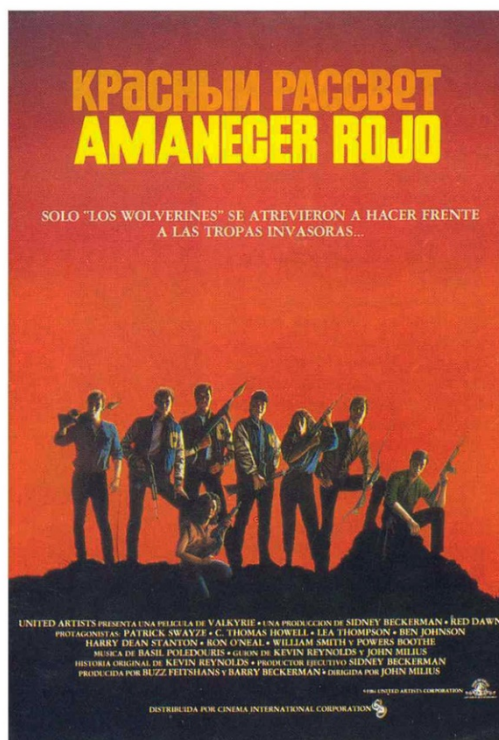


Figura 2. Póster español de *Red Dawn (Amanecer Rojo)* (1984), haciendo alusión a “los Wolverines”.

La misión “*Wolverines!*” en *Call of Duty: Modern Warfare 2* hace alusión a la película *Red Dawn* (1984). En dicha película, unos adolescentes estadounidenses ven a su país invadido por fuerzas soviéticas y latinoamericanas, forzándoles a crear un grupo guerrillero; adoptan el nombre de “*Wolverines*”, basándose en la mascota deportiva de su instituto, siendo su grito de guerra asimismo “*Wolverines!*”. En ruso se ha traducido *Wolverines* como ‘*Росомаха*’, como el animal al que hace alusión. Sin embargo, en español se ha decidido no traducirlo para no perder la referencia cultural. Este animal en Rusia no tiene ninguna asociación en la cultura popular más allá del personaje de Marvel Comics Wolverine (*Росомаха* en ruso). Es conocido en español como glotón o gulo gulo (no Lobezno o Guepardo, como se conoce en particular al personaje en sus adaptaciones del nombre en España e Hispanoamérica, respectivamente). En español se perdería muchísimo el sentido ya que no es un animal muy conocido ni autóctono en Iberoamérica; por otro lado, conservar la referencia cultural como ha hecho el doblaje oficial no asegura tampoco que sea entendida extendidamente en España, donde no existe el mismo impacto de esta película que en EE. UU. y su crítica es mayoritariamente negativa, aunque el nombre de “*Wolverines*” sea mítico en la cultura popular (Croce, 2013): el periodista Francisco Marinero describe la película como un «*Delirio paranoico y heroico que imagina que los soviéticos han invadido EEUU (...) Mala*» en una reseña del Diario El Mundo (Ortiz, 2008). Por otra parte, el periodista Antonio Albert dice de su guionista en su reseña de la película para el diario El País en 1992: «*John Millius no dudó enjugarse el prestigio y el respeto conseguido en una película para adolescentes (...) Perdió el prestigio, perdió el respeto y, seguramente, la razón*». Mientras tanto, la película tiene una puntuación de 4.2 por parte de críticos y usuarios en el sitio web español de cine FilmAffinity. Teniendo en cuenta el impacto cultural de la película en España, una propuesta de doblaje para esta misión podría ser «¡Que vienen los rusos!», ya que explica la naturaleza de la misión al mismo tiempo que hace alusión a una película (y una frase) más conocida en España (Ramos, 2013), *The Russians Are Coming, The Russians are Coming* (1966), perdiendo asimismo el innecesario anglicismo en español de este animal tan poco conocido en Iberoamérica.

Este animal es, sin embargo, autóctono de Rusia, donde se le conoce más. En el caso del doblaje ruso del remake de *Red Dawn* (2012), *Неуловимые* (escurrizos) es el nombre que se utiliza para el grupo guerrillero de los protagonistas en lugar de “*Wolverines*”, y no tiene

sentido traducirlo como su equivalente ruso *Росомаху* aunque se tengan conocimientos del inglés original. En la película de 1984, El general soviético se refiere a los *Wolverines* en un mal ruso como “залдами” (zaldami). Internet no registra ningún uso de este término más allá de *Red Dawn*, lo que implica que es un término inventado para referirse a este animal. La mayoría de los usuarios rusos de Internet transcriben esta palabra como “залдамири/залдами”, debido a la mala pronunciación del actor, que no es nativo de ruso. En el doblaje ruso de *Red Dawn*, esta escena se deja sin doblar ya que la mayor parte del discurso del general se puede entender por un rusoparlante, aunque deriva en numerosas mofas y confusión por parte del espectador ruso (Babushkin, 2013).

## **6. TÉRMINOS PEYORATIVOS CONTRA LOS RUSOS**

### **6.1. Introducción: la rusofobia como fenómeno real en el videojuego contemporáneo**

Para contextualizar la modalidad de traducción de este tema se debe primero definir la rusofobia, un concepto del que se ha hablado antes en este trabajo al definir el concepto de Mito, así como comentar brevemente este fenómeno sociológico y geopolítico que supone un tema tan controversial.

La rusofobia, o sentimiento antirruso, engloba un amplio espectro de sentimientos vinculados con prejuicios, temores o aversiones hacia Rusia, los rusos, la lengua rusa, la madre Rusia y la cultura rusa (Basulto, 2015).

Actualmente existen dos posturas enfrentadas sobre el fenómeno de la rusofobia. Periodistas de gran prestigio como Guy Mettan o Dominic Basulto, que han escrito *best-sellers* con buena crítica por parte de críticos literarios, periodistas y lectores sobre esta temática, han intentado producir explicaciones sobre el tratamiento que se le da a Rusia principalmente en la prensa Occidental, intentando proporcionar explicaciones a las posturas percibidas como antirrusas (Basulto, 2015), así como defendiendo que se debe tratar en serio la rusofobia como otros crímenes de odio racistas a otras nacionalidades o etnias (Mettan, 2017). Por otra parte, existe la postura de que el gobierno ruso utiliza la rusofobia como arma de manipulación política para victimizarse, lo que trivializa la rusofobia como postura de odio hacia una nacionalidad o etnia (Darczewska & Źochowski, 2015).

Independientemente de la opinión que se tenga frente a este fenómeno, es innegable que ha tenido un gran impacto en la industria del videojuego, así como en la narrativa e incluso jugabilidad de los cibertextos, como se verá en los siguientes ejemplos.

En 2019 se lanzó *Call of Duty: Modern Warfare*. Debido a su revisionismo histórico (culpando a los soviéticos de un crimen de guerra perpetrado en la vida real por los EE. UU.) así como la manipulación emocional del juego hacia el jugador contra el enemigo ruso y su caracterización estereotipada, el juego se vio no solo prohibido en Rusia, sino fuertemente criticado por la prensa y jugadores Occidentales (Hall, 2019). La reacción que generó en críticos, políticos y los mismos jugadores han puesto en evidencia el fenómeno de la rusofobia como algo tangible, que tiene peso en el mercado del videojuego, así como en su prensa y crítica. Nunca se había prohibido un juego con esta temática en Rusia ni acusado de rusofobia tan fervientemente, ni siquiera con la controversial misión “*No Russian*” de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Shaer, 2019). La prohibición de *Modern Warfare* se asemeja a las prohibiciones y boicots de China hacia juegos que percibe como sinófbos, y que fuerza a los desarrolladores Occidentales a producir alteraciones que satisfagan al Partido Comunista chino para no perder ventas cruciales (Zhang, 2013); lo mismo que ocurre en la industria del cine estadounidense con el mercado chino, acusada de autocensurarse para satisfacer las demandas del Partido Comunista (Souza, 2020).

En los últimos años, la industria de los videojuegos se ha convertido en una parte integral de la vida rusa; junto con la creciente participación del mercado del entretenimiento interactivo en Rusia, la importancia de un fenómeno como la localización también está creciendo (Zilyev & Siutkina, 2015). Aunque la actitud hacia los videojuegos en Rusia sigue siendo ambigua, el mercado ruso es ahora uno de los mercados en desarrollo dinámico de la industria, cuyo volumen aumentó en un 23% en 2018 (Petrachenko, 2020). A pesar de que Rusia es un mercado importante en la industria del videojuego con una tendencia creciente, no se han tomado medidas para disminuir las narrativas o caracterizaciones negativas de Rusia en los videojuegos. En 2020 se lanzó *Black Ops: Cold War*, que continúa con un tono similar, y con el enemigo soviético como principal antagonista. La respuesta de los jugadores continúa siendo negativa, con una reacción contraria a seguir utilizando a Rusia como principal enemigo, no solo por la sobreutilización narrativa de este antagonista o el

estereotipo y cliché que supone (Lomakin, 2020), sino porque los jugadores recurren más a quejarse y a la táctica de ‘bombardeo de reseñas’ si ven que un juego tiene tintes racistas o propagandísticos (Bodner, 2019).

La puntuación media de los usuarios del juego en Metacritic se convirtió en objeto de críticas por parte de aquellos que estaban molestos por la caracterización de la campaña de un solo jugador del ejército soviético, y acusaron a los desarrolladores Infinity Ward de ser rusofóbicos. El puntaje de usuario para la versión de PlayStation 4 cayó a 3.5/10 (Thier, 2019), mientras que el puntaje de usuario para la versión de Windows cayó a 2.4/10 (Hall, 2019). Sony Interactive Entertainment decidió eventualmente no vender el juego en PlayStation Store en Rusia (Kozlov, 2019).

Las críticas de los jugadores se centraron en cierto nivel en la campaña, en la que se revela que las fuerzas rusas llevaron a cabo previamente un ataque en una zona denominada «autopista de la muerte», matando a muchos civiles que habían estado saliendo de una ciudad que estaba sitiada. La Autopista de la Muerte de la vida real es una autopista ubicada entre Kuwait e Irak que sufrió devastación como resultado de un ataque dirigido por las fuerzas estadounidenses durante la Guerra del Golfo en 1991 (Whalen, 2019). En consecuencia, algunos usuarios sintieron que Infinity Ward estaba intentando reescribir los eventos históricos echando la culpa del ataque a Rusia. Infinity Ward había declarado previamente que la campaña de *Modern Warfare* era una obra de ficción. Además, destacaron cómo en el modo cooperativo Special Ops del juego, que actúa como una secuela de la historia de la campaña, el personaje jugable y su grupo finalmente se alían con las fuerzas rusas para una de las misiones (Hall, 2019). Sin embargo, el director narrativo Taylor Kurosaki había señalado anteriormente que la historia se inspiró en eventos y conflictos reales, incluida la guerra afgana-soviética y los conflictos en el Medio Oriente (Hornshaw, 2019).

Otras quejas apuntaban a un nivel de retrospectiva en la campaña en la que Farah Karim, una de las protagonistas, inspirada en las combatientes kurdas que lucharon contra el Estado Islámico en el norte de Siria, ve su casa invadida por un soldado soviético cuando era niña, y posteriormente acaba desarmando y matando al soldado. La exhibición del nivel en el E3 2019 atrajo críticas particulares de Charlie Hall de Polygon (2019), quien etiquetó



retrospectivamente al ruso asesinado como una «caricatura grotesca». El director de arte del estudio Infinity Ward, Joel Emslie, se responsabilizó de la apariencia del personaje, afirmando que «lo que buscaba artísticamente era (...) siempre intentamos trabajar para lograr una experiencia cinematográfica. Intentamos crear algo realmente memorable. Y seguí pensando, metafóricamente, estos niños están siendo perseguidos por un monstruo en un laberinto, y seguí pensando en un Minotauro. Es ridículo, pero es casi un robot» (Hall, 2019).

El fenómeno de la rusofobia se ha visto representado asimismo en la misma narrativa de los cibertextos, y es importante tenerlo en cuenta para su correcta localización. Algunos juegos Occidentales, como *Hotline Miami* (2012), han hecho de la rusofobia una parte fundamental del cibertexto y jugabilidad en su narrativa para realizar comentarios sobre metajugabilidad, psicología de la violencia lúdica, el sadismo digital y la discriminación, como se verá a continuación.

### **6.1.2. Términos peyorativos rusófobos: el término ‘*ruski*’**

En inglés existe el término peyorativo racista ‘*ruski/ruskie/ruski*’ para referirse a los rusos. Este término tiene origen en la Guerra de Crimea, donde los británicos apoyaron al Imperio otomano en su guerra contra Rusia, y se registra su uso desde al menos 1858 (Russell, 1877).

El término “*ruski*” y su traducción representan un reto, ya que en español no existen términos peyorativos más allá de “los rusos/los rojos.” En el caso del idioma ruso, no existen asimismo términos peyorativos para referirse a sí mismos, siendo los más cercanos “*москаль*” (*moskal*’, término peyorativo usado contra los moscovitas, pero puede usarse más ampliamente hacia los rusos por otras repúblicas ex soviéticas. Existe también el término “*кацан*”, (*katsap*), un ucranianismo adaptado al ruso para referirse a un hombre ruso barbudo comparándolo con una cabra. Estos términos, sin embargo, no se acercan al insulto étnico “*ruski*”.

En *Hotline Miami*, EE. UU. sufre una ola creciente de rusofobia debido a una guerra contra la URSS, en la que EE. UU. sale mal parado tras una invasión soviética a Hawaii, y se produce asimismo una ola de inmigración de rusos hacia EE. UU. aupada por la mafia rusa local, que tiene una presencia importante en Miami. Como los mafiosos rusos siguen

utilizando simbología soviética como identidad grupal, los lugareños, especialmente veteranos de la Guerra de Hawaii, empiezan a tomar la ola de inmigración como una invasión en sí misma, y a tomar represalias contra los rusos mediante una organización radical estadounidense llamada 50 Blessings.

A lo largo del juego, el jugador puede opcionalmente leer periódicos que detallan el clima de odio hacia los rusos. Resulta, por lo tanto, crucial mantener el tono rusóphobo del diálogo, ya que lo requiere la narrativa del cibertexto.

El protagonista, Jacket, es un veterano de la guerra contra la URSS, y por lo tanto tiene una arraigada percepción negativa de los rusos, contra los que luchó en la guerra y lucha ahora como civil en Miami. Jacket está en coma en los primeros niveles del juego, y sufre alucinaciones que distorsionan los hechos. Se imagina a su camarada Beard, quien murió en un ataque soviético nuclear en San Francisco, y en la imaginación de Jacket, Beard procede a hablar en términos peyorativos contra los rusos (cuando se revela posteriormente que nunca lo ha hecho en la vida real). En su diálogo, Beard alaba las masacres contra la mafia rusa que está cometiendo Jacket, en los siguientes términos:



Figura 3. Beard le hace comentarios positivos a Jacket sobre su masacre contra los rusos.

Inglés (original)	Español	Ruso
<i>A bunch of ruskies I heard. No loss, if you ask me!</i>	Un puñado de rusos, creo. ¡No se pierde nada, creo yo!	<i>Я слышал, это банда русских. Не прогадаешь, если спросишь меня!</i>

Tabla 6. Diálogo rusóphobo de Beard en Hotline Miami.

Vemos que en la traducción al español se decide traducir “*ruskies*” simplemente por «rusos», al carecer el español de un término con la misma carga racista. En ruso se opta por “*банда русских*”, «una pandilla de rusos», ya que tampoco existen términos para referirse a los rusos de esta forma peyorativa en ruso.

Es importante asimismo traducir bien la frase que acompaña al insulto rusóphobo, “*no big loss if you ask me*”, ya que indica que el ambiente en el que se está moviendo el jugador es rusóphobo y carente de empatía hacia los rusos, denotando que en el mundo ficticio del juego existe un sentimiento contra los rusos muy pronunciado. Esta es la primera frase de la franquicia entera en donde un personaje expresa abiertamente sentimientos rusóphobos, por lo que resulta de incluso más relevancia traducirlo manteniendo el tono discriminatorio.

Se traduce esta frase como «no se pierde nada, creo yo» que no transmite el significado original, y se traduciría mejor como «yo diría que no es gran pérdida». En ruso se ha traducido como “*Не прогадаешь*”, que significaría algo más cercano al inglés “*you can’t go wrong*”, haciendo alusión a que algo es beneficioso. Una traducción más acertada en ruso podría ser “*Это не большая потеря*” («no es gran pérdida»).

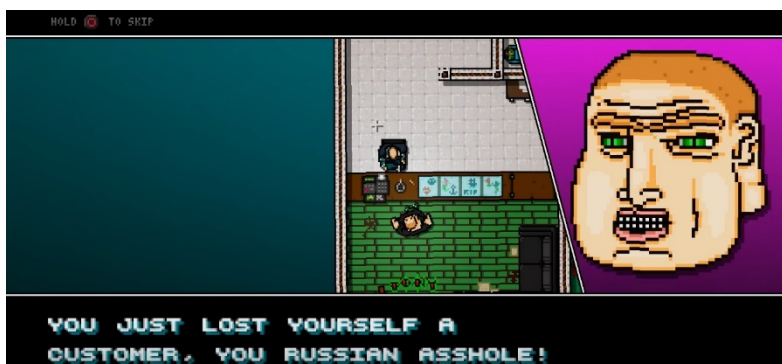


Figura 4. Jake insulta a un tatuador con un insulto rusóphobo.

En *Hotline Miami 2: Wrong Number*, el avatar Jake representa a la derecha estadounidense neoconfederada y racista. En el cibertexto, la derecha estadounidense, especialmente los veteranos de la Guerra de Hawaui, experimentan un descontento creciente y ven a los inmigrantes rusos como opresores, un sentimiento que se ve exacerbado tras el auge de la

mafia rusa en Miami. Los periódicos del juego revelan que los crímenes de odio contra Rusia son comunes, con familias enteras siendo quemadas vivas por lugareños enfurecidos.

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>You Russian asshole</i>	Ruso de mierda	<i>Свинья русская</i>

Tabla 7. *You Russian asshole* en *Hotline Miami 2: Wrong Number* (2015).

El tatuador al que Jake se dirige para celebrar tras su primera misión, al que le exige inmediatamente un tatuaje de una bandera confederada, es un vector que establece los sentimientos rusófobos de Jake, siendo llamado “*Russian asshole*” («ruso de mierda» en la localización al español). En ruso se opta por «cerdo ruso», “*свинья русская*”. Existen en ruso términos como “*кацан*” (*katsap*) y “*москаль*” (*moskal*), que hacen referencia peyorativamente a un ruso estereotípico barbudo que es comparado con una cabra y a alguien procedente de Moscú, respectivamente. A excepción del primer término, que es un ucranianismo adaptado, el segundo término peyorativo no es un insulto étnico en sí, sino político; no existen en ruso términos racistas contra la etnia rusa a no ser que sean adaptados de los idiomas procedentes de otras repúblicas de la antigua URSS, por lo que la localización rusa ha optado por «cerdo ruso» como insulto étnico, derivado de otros insultos comunes de la Primera y Segunda Guerra Mundial, como «cerdo alemán».

El papel expositor de Jake en el cibertexto es una crítica (así como una aclaración metanarrativa por parte de los desarrolladores) de aquellos fans de *Hotline Miami* que no entendían que la organización estadounidense ultranacionalista 50 Blessings estaba detrás de las llamadas telefónicas extorsionando a sus operativos a matar rusos a menudo bajo amenazas de gran violencia, insinuando que esos jugadores solo querían matar rusos por motivos rusófobos ideológicamente motivados (como es el caso en la mayoría de videojuegos Occidentales que tienen a Rusia o la URSS como enemigo), como el avatar Jake (SquatchGamingOfficial, 2017).

### 6.1.3. El caso de Iván

Es común en los ejércitos a nivel mundial referirse al enemigo con nombres peyorativos, a veces por conveniencia, como el caso de Charlie para referirse al VietCong en la Guerra de Vietnam (Victor-Charlie, según su designación en el alfabeto fonético de la OTAN).

Tanto en la Primera como en la Segunda Guerra Mundial se utilizaban motes peyorativos para referirse al enemigo: tal es el caso de “*Tommies*” (británicos), “*Fritz*” o “*Boche*” (alemanes) o “*Ivan*” (rusos/soviéticos). Los estadounidenses acabaron adoptando “*Ivan*” para referirse a los rusos, tal y como los alemanes (Ross, 2020). En varias traducciones se mantiene este sobrenombre peyorativo para el enemigo ruso, pero en los casos que veremos a continuación no parecería aconsejable utilizarlo, ya que en España no existe una tradición de dotar al enemigo de tales nombres en círculos militares. Tanto en *Modern Warfare 2* como en *EndWar* y *World in Conflict*, se traduce “*Ivan*” en inglés como “Iván” en español, vemos los siguientes ejemplos:

<i>Modern Warfare 2</i>		
Inglés (original)	Español	Ruso
<i>Looks like Ivan's had enough.</i>	Iván ya ha tenido bastante.	<i>Похоже, с них пока хватит</i> (parece que han tenido bastante).

Tabla 8. Referencias a “Iván” en *Modern Warfare 2*.

<i>World in Conflict</i>		
Inglés (original)	Español	Ruso
<i>The moment you stop respecting Ivan is the moment you find yourself dead.</i>	En el mismo momento en que deje de respetar a Iván, estará usted muerto.	<i>Не стоит недооценивать противника.</i> (No merece la pena subestimar al oponente).

Tabla 9. Referencias a “Iván” en *World in Conflict*.

Como se ha podido comprobar, en todos estos casos arriba se traduce Ivan por «Iván» en español en todos los casos. Vemos que en *EndWar* se usa asimismo la variante menos común, “*Boris*”, utilizada por la facción Europea, aunque los diálogos del comandante y de las tropas estadounidenses se mencionan los términos “*Ivan*” y “*rusски*”. Aunque pueda resultar obvio por el contexto, «Iván» es un nombre muy generalizado en España y no exclusivamente asociado a Rusia por su exotismo (como otros nombres rusos tales como Dmitri, Vladímir, Ruslán, etc.), de forma que podría derivar en confusiones, especialmente si el jugador no está acostumbrado a estas asociaciones militares. Por lo tanto, resulta más aconsejable traducir “*Ivan*” en inglés por «los rusos» o «los soviéticos/rojos» en español según sea apropiado en el contexto bélico y geopolítico, ya que no existen otros términos peyorativos para referirse a este enemigo militarmente en español.

En cuanto a la localización rusa, se opta por una estrategia de omisión en todos los casos, eliminando las referencias a “*Ivan*” por completo.

#### 6.1.4. Jerga en *Grand Theft Auto: San Andreas*

En *Grand Theft Auto: San Andreas*, el primer encuentro con los rusos ocurre en la misión “Just Business”. El personaje Big Smoke se dirige a traficar drogas con los rusos, y da un poco de contexto geopolítico al jugador:

Inglés (original)	Español	Ruso
<i>Now, all my life, I've been told to fear the Russkies. But I ain't never even met one. Then the Wall come down and we all supposed to be friends. Five minutes later my cousin gets laid out by some Russkie fresh off the boat.</i>	Toda la vida diciéndome que les tenga miedo a los rusos, y nunca me encuentro a ninguno. Luego el muro se viene abajo y se supone que debemos ser amigos. Y a los cinco minutos, uno recién salido del barco se pule a mi colega.	<i>Всю мою жизнь мне твердили, что я должен бояться русских, но я ни одного не встречал. Потом занавес упал, и они оказались среди нас. Не прошло и пять минут, как какие-то русские схватили моего</i>

		двоюродного брата и потопили его лодку.
--	--	---

Tabla 10. Narración de Big Smoke sobre la caída del comunismo en *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Cabe destacar los graves errores traductológicos y semánticos de la localización al español. El primer error es asumir que “*my cousin*” hace referencia a un colega, cuando se refiere a la droga de Big Smoke, quien habla en código debido a la naturaleza ilícita de sus actividades. En la misión “*Running Dog*”, Big Smoke le dice al protagonista Carl que tiene que buscar a su «prima Mary Jane» que viene de México, una clara referencia a la marihuana y su lugar de procedencia, ya que en inglés se llama a la marihuana Mary Jane coloquialmente. De esta forma, a lo que se está refiriendo Big Smoke es a que los rusos están descargando en barco su droga para realizar el intercambio con él posteriormente. “*Laid out*” no significa «hundir» ni «pulir», sino exponer, como haría un mercader con sus bienes expuestos a su clientela, y “*fresh off the boat*” significa recién descargado del barco. En ruso se mantiene la referencia a la “prima” de Big Smoke, aunque se cambia al género masculino, y se malinterpreta la frase sobre el barco asumiendo que los rusos “le hundieron el barco.”

En ruso se opta por traducir “*the wall*” (refiriéndose a la caída del comunismo, simbolizada con la caída del muro de Berlín) como “*занавес*” (cortina), en referencia al «telón de acero» o «cortina de hierro» (“*iron curtain*”), término cuya popularidad como símbolo de la Guerra Fría se atribuye a su uso en un discurso que Winston Churchill pronunció el 5 de marzo de 1946 en Fulton, Missouri (el ministro de Propaganda nazi alemán Joseph Goebbels había utilizado por primera vez la metáfora en referencia a la URSS).

Se ve, por lo tanto, como aquí no se puede mantener “*ruskie*” en su forma peyorativa al localizarlo al español y al ruso, por carecer de términos que tengan la misma intensidad. Se deja simplemente como “los rusos” en ambos idiomas, sin que esto tenga ninguna carga rusófoba, solo coloquial.

### 6.1.5. Diálogos rusófobos en *Command & Conquer: Red Alert 3*

En *Red Alert 3*, debido a la naturaleza bélica de la trama, las superpotencias rivales se refieren entre ellas a menudo con insultos raciales o políticos.

Los siguientes comentarios dan cuenta del anticomunismo y la rusofobia del presidente estadounidense Ackerman, quien es así descrito en el propio cibertexto.

Inglés (original)	Español	Ruso
<i>Ready to send those commies running back to their mommies?</i>	¿Está listo para enviar a esos bolches con sus mamás?	<i>Ну, готовый отправить красных туда, где им самое место?</i>

Tabla 11. Diálogo anticomunista del presidente estadounidense Ackerman en *Red Alert 3*.

Se ha optado por traducir “*commies*” (término peyorativo en inglés para referirse a los comunistas, pero ampliamente usado como sinónimo de «rusos») por bolches, una opción acertada ya que fue utilizada de forma peyorativa en el mundo hispano para referirse a los comunistas por varias dictaduras de derechas. En ruso se ha optado por traducirlo como “los rojos,” ya que se ha tenido en cuenta que el presidente estadounidense es anticomunista, pero también porque más adelante pasa a referirse a los soviéticos de la siguiente manera:

Inglés (original)	Español	Ruso
<i>Godless reds.</i>	Rojos ateos.	<i>Проклятыми безбожниками.</i>

Tabla 12. Diálogo anticomunista del presidente estadounidense Ackerman en *Red Alert 3*.

Aquí se ha optado en ruso por traducir «*godless reds*» como malditos ateos». En español se ha traducido como «rojos ateos».



Los siguientes son comentarios que hacen los agentes secretos aliados (basados en la imagen arquetípica de James Bond) al infiltrar la base soviética:

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>Ah, yes. You can always spot the commies by their most unpleasant odor.</i>	Oh sí, a los rojos siempre se los detecta por la peste.	<i>Как можно узнать коммунистах? Отвратному запаху.</i>

Tabla 13. Línea de diálogo anticomunista de espía británico en *Red Alert 3*.

Estos comentarios dan cuenta del anticomunismo y la rusofobia de los agentes británicos Aliados. En la traducción al ruso se traduce *commies* por simplemente «comunistas» sin tener ningún matiz peyorativo en el término, mientras que en español se usa el término peyorativo «rojos», que es acertado en el contexto.

## 7. PROBLEMAS DE LOCALIZACIÓN EN LA TRADUCCIÓN DE LOS NOMBRES DE LAS UNIDADES

### 7.1. *Command & Conquer: Red Alert 3*

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>Conscript</i>	Recluta	<i>Призывник</i>
<i>Flak Trooper</i>	Siervo de la metralla	<i>Боец ПБО</i>
<i>Tesla Trooper</i>	Soldado de Tesla	<i>Оператор ПК Тесла</i>
<i>Twinblade</i>	<i>Twinblade/Doble filo</i>	<i>Каратель</i>
<i>MiG Fighter</i>	Caza MIG	<i>Истребитель Миг</i>
<i>Stingray</i>	<i>Stingray</i>	<i>Скат</i>
<i>Mortar Cycle</i>	Mortalcicleta	<i>Мотоцикл</i>
<i>Reaper</i>	Cosechadora	<i>Жнец</i>

<i>Bullfrog</i>	<i>Bullfrog</i>	<i>БТР Голуаф</i>
-----------------	-----------------	-------------------

Tabla 14. Unidades de *Red Alert 3*

La unidad soviética *Conscript* plantea un problema específico en España, ya que en el español de España no existe el término «conscripto», exclusivamente utilizado en Latinoamérica. En España se entiende por esto recluta, sin embargo, la definición de la RAE asegura que un recluta se alista voluntariamente. Si bien en España este tipo de término no es utilizado, es válido para referirse a la conscripción en otros países, como, por ejemplo, Rusia (o la antigua URSS). En España, términos nativos como «recluta» («Persona que libre y voluntariamente se alista como soldado») o «soldado de cuota» («Soldado que solo debía estar en filas una parte del tiempo señalado por la ley, por haber pagado la cuota militar correspondiente a la rebaja que se le concedía»), no se corresponden con el servicio de conscripción soviético, de forma que la única traducción aceptable aquí sería la de conscripto, porque respeta la naturaleza foránea del Ejército Soviético y la canonicidad del juego en su universo ficticio.

En cuanto a la unidad *Flak Trooper*, en español se ha optado por hacer referencia al castigo que estas unidades deben realizar, ya que se trata de convictos del gulag liberados temporalmente para combatir en el frente, lo que se conoce como Batallones Penales. Sin embargo, el término «siervo» no se corresponde con el sistema comunista (la servidumbre fue abolida en Rusia en 1861 por orden del zar Alejandro II) y no tiene sentido con el rol de esta unidad (tropas antiaéreas) En ruso se ha optado por imitar al inglés, traduciéndolo literalmente como «soldado antiaéreo».

En español se ha optado por asumir que la unidad *Tesla Trooper* son soldados que pertenecen a «Tesla» o que son de «Tesla» como cualidad, cuando lo que se quiere decir es que su tecnología está basada en la tecnología eléctrica ficticia usada como arma por los soviéticos en este universo. Una mejor traducción sería simplemente «Soldado Tesla». En ruso se ha optado por hacer referencia a que los operadores de estos trajes son asimismo técnicos de ordenadores (con las siglas de «PC» en ruso), cuando “*Оператор Теслы*” (Soldado Tesla) hubiera sido una traducción más simple y fiel.

En español se mantiene *Twinblade* en voz, pero se traduce en texto como «Doble filo» al seleccionar la unidad, demostrando que se consideró y descartó esta traducción (esto se corrige en *Uprising*, la expansión del juego). Una traducción mejor sería «Doble aspa» ya que *Twinblade* como palabra compuesta hace referencia al sistema de doble aspa del helicóptero basado en diseños reales de Kámov. En ruso se ha optado por cambiar el nombre enteramente por «Castigador», haciendo referencia a la naturaleza agresiva de esta unidad y su acérrima defensa del orden soviético.

Se ha transcrito mal el nombre MiG en español, que corresponde a los apellidos de los fundadores *Mikoyan i Gurévich*, un acrónimo en el que se debe dejar la «i» en minúscula.

*Stingray* se ha mantenido el inglés en español, lo que no tiene sentido, debido a que como se ha comentado antes, los rusos no nombrarían a sus propias unidades con términos en inglés, y debería traducirse al español; en ruso se traduce literalmente por el término equivalente.

Para *Mortar Cycle*, en español se ha optado por conservar el juego de palabras en inglés con “*motorcycle*”, pero se ha perdido la referencia al mortero; o bien se malinterpretó y tradujo mal, o se optó por usar deliberadamente el término «mortal» para hacer alusión a la letalidad de la unidad, pero una traducción más fiel y respetando el juego de palabras sería «morterocleta». En ruso, sin embargo, se ha eliminado el juego de palabras completamente y se ha optado por traducirlo simplemente como «motocicleta». Se podría haber optado por los términos rusos para mortero, “*Миномет/Мортира*”, y haberlo traducido como “*Миноцикл*” o “*Мортоцикл*”.

El nombre «cosechadora» pierde el sentido de *Reaper* y *Жнец*, (aunque en ruso también significa segador) ya que se puede interpretar en inglés y ruso como la parca, la muerte, dotando a esta unidad de aspecto amenazador de un nombre apropiadamente intimidante. Resulta curioso que en el doblaje español se haya tomado literalmente *reaper* por cosechadora, ya que la unidad no posee ninguna característica que sea comparable con una cosechadora de granja, ni se le asemeja físicamente. Se debe entender entonces que *Reaper* en este contexto hace referencia a la capacidad mortífera de esta unidad fuertemente armada.

*Bullfrog* es un término común en inglés para referirse a ranas grandes y agresivas, independientemente de la especie. Como este tipo de animal es más común en América del Norte, en ruso se ha optado por cambiarle el nombre a *Голиаф* (nombre ruso de Goliat, que hace referencia a un gigante), ya que no es un nombre que se le daría nativamente a un vehículo ruso.

## 7.2. *Tom Clancy's EndWar*

Los nombres de las unidades y designaciones extraoficiales en inglés no se traducen en español, pero sí en ruso. Tenemos así que el nombre no oficial para los transportes rusos es *Cockroaches*, *тараканов* en ruso, pero se mantiene en inglés en español, lo cual no tiene sentido para las unidades rusas, de forma que debería traducirse. En ruso, se traducen todos los nombres: por ejemplo, la unidad denominada *Hornet* se cambia a *Oca* (Avispa).

Vemos como ejemplo los indicativos del vehículo de comando MAZ-660, una unidad instrumental y obligatoria que proporciona al comandante ayuda logística en tiempo real. Las unidades rusas hacen referencia a animales rusos venerados (lobo estepario), criaturas mitológicas rusas o folclore europeo (Baba Yagá, Papá oso), la naturaleza rusa (Permafrost) o nombres ominosos de guerreros o gobernantes rusos (Zar de acero, Tirano, Cosaco) o simbología soviética (Estrella roja).

Inglés (original)	Español (propuesta de traducción propia)	Ruso
<i>MAZ-660 King Spider</i>	<b>MAZ-660 Rey Araña</b>	<i>MAZ-660 Королевский Паук</i>
<i>Steppe Wolf</i>	Lobo estepario	<i>Степной волк</i>
<i>Steel Czar</i>	Zar de acero	<i>Стальной царь</i>
<i>Permafrost</i>	Permafrost	<i>Вечная мерзлота</i>
<i>Papa Bear</i>	Papá oso	<i>Папа Медведь</i>
<i>Tyrant</i>	Tirano	<i>Тиран</i>
<i>Baba Yaga</i>	Baba Yagá	<i>Баба Яга</i>
<i>Red Star</i>	Estrella roja	<i>Красная звезда</i>

<i>Cossack</i>	Cosaco	<i>Казак</i>
<i>White Fang</i>	Colmillo blanco	<i>белый Клык</i>

Tabla 15. Indicativos para la unidad rusa MAZ-660 *King Spider* en *EndWar* con propuestas de traducción.

Los nombres de estas unidades, fácilmente traducibles y con términos acuñados, no han sido traducidas al español, dejando los nombres originales en inglés, lo cual no tiene sentido para las unidades rusas a nivel de realismo militar, dentro del mismo universo ficticio del cibertexto, o siquiera de localización correcta del producto. Asimismo, la pronunciación en inglés es a veces notablemente difícil para los actores de voz españoles, que a menudo pronuncian mal términos no solo en inglés, sino de los otros idiomas en el juego (palabras en francés, alemán o italiano dichas ocasionalmente por unidades de la facción europea, cuya pronunciación de la misma palabra varía incluso dentro de las líneas de voz de la misma unidad). En la localización rusa este problema del acento por parte de los actores de doblaje se elimina con una estrategia de domesticación completa, traduciendo todos los nombres y eliminando la mayoría de los anglicismos incluso para las facciones estadounidense y europeas.

### 7.3. *World in Conflict*

En *World in Conflict*, al seleccionar una unidad para desplegarla desde el menú de refuerzos, el menú permite ver una breve descripción de la unidad, su rol táctico y facción de origen (ej. «Vehículo antiaéreo pesado – URSS») y se detalla por debajo del nombre de la unidad su designación del Pacto de Varsovia (ej. «9K35 Strela-10»). En el caso del 9K35 Strela-10, en la localización rusa se corrige el nombre y pasa a ser la variante más específica de este sistema antiaéreo utilizado en el período donde el juego toma lugar; el 9K35 Strela-10SV, el nombre inicial de este sistema a partir de 1976 y, por lo tanto, históricamente correcto en el contexto (Kopp, 2009). Es de mención que esta unidad recibe su denominación de la OTAN en el manual del juego, SA-13 ‘Gopher’, la única que recibe una designación de la OTAN. Ya que en el *World in Conflict* original solo se podía jugar con el bando soviético en multijugador y nunca en campaña de un solo jugador, las designaciones del Pacto de

Varsovia para los vehículos le dotan de un realismo militar e histórico (así como de una identidad propia) que no suele tener representación en este tipo de narrativa, donde se prefiere la denominación de la OTAN, principalmente debido a que el público Occidental no suele tener exposición a las designaciones del Este.

#### **7.4. Problemas con la adaptación de las unidades en el doblaje de voz en la localización**

Algunas unidades soviéticas dicen palabras en ruso en la versión original en inglés, pero los actores de doblaje nativos de inglés no saben pronunciar bien algunas de estas palabras. *Konéchno* (Конечно) se corrige en doblaje ruso por su pronunciación correcta, que fonéticamente se asemeja a *Kanyéshna*. Estos problemas, sin embargo, se trasladan al español del inglés original, perpetuando las faltas en la pronunciación rusa en vez de corregirlas.

Se producen algunos calcos que resultan en traducciones artificiosas en español, como “*I go*” – «Moviéndome», en vez de algo más natural en español como «en marcha/andando». Cabe destacar, sin embargo, que muchas unidades rusas producen errores gramaticales o frases poco naturales para reflejar que su idioma nativo es ruso y le hablan al jugador en otro idioma, de forma que se pueden interpretar dichas frases gramaticalmente erróneas como coherentes en el contexto del cibertexto.

«MiG listo para gobernar el cielo» es un calco de “*MiG ready to rule the skies*”. La referencia reside en que es un caza de superioridad aérea, de forma que ‘*rule*’ en este contexto es una forma de decir ‘dominar’, no ‘gobernar’.

Hay adaptaciones en la personalidad de algunas unidades que se desvían demasiado del original. La voz del conscripto en *Red Alert 3* es bobalicona, y su diálogo demuestra su falta de inteligencia, alto grado de patriotismo ingenuo, falta de entrenamiento, rápida alternancia entre valentía y cobardía, predisposición a la vagancia y ganas de impresionar a los altos mandos y obtener méritos militares en combate sin esfuerzo. Sin embargo, la voz en español no refleja la naturaleza de soldado no ideal de este personaje, y el doblaje ruso opta por eliminarlo completamente para convertir al conscripto soviético en todo lo que el juego mismo afirma sólidamente que no es: un soldado competente, serio y valiente.

La siguiente ilustración oficial del juego describe la unidad con este texto (traducido del inglés):

*«Los conscriptos son los principales soldados de infantería de la URSS y, por lo tanto, un símbolo del orgullo nacional. Aquí se muestra una pieza de propaganda que exhibe algunos ejemplos inusualmente valientes, decididos, confiados y de apariencia competente».*



*Figura 5. Conscriptos soviéticos.*

Vemos entonces que el doblaje de voz en la localización debe mantener el tono de la caracterización original del personaje.

Vemos en general que el doblaje ruso ha optado por dotar a las unidades de más seriedad debido al contexto militar y patriótico soviético, un tema sensible para la Rusia actual. Esto se ve reflejado en la actuación de voz o en el guion en sí, con numerosas alusiones a dichos y frases soviéticas y comunistas reales, aunque se cometen algunos errores.

### **7.5. Doblaje en la localización de personajes rusos: particularidades fonéticas**

En la mayoría de los juegos con antagonistas o personajes rusos, entre ellos *Freedom Fighters*, *Call of Duty*, *Red Alert*, *World in Conflict* y *EndWar* en español, al igual que en el inglés original, se imita un acento ruso en español, con seseo, uso ocasional de la «z» (fricativa alveolar sonora) en lugar de la «s» y uso excesivo de la «r». También se utilizan frases en ruso original, con actores de voz tanto nativos como no nativos de ruso.

En *Freedom Fighters* existe una peculiaridad de esta modalidad, que consiste en un giro importante de la trama: el guerrillero anticomunista Jones se revela como Mikael Bulba, el director del KGB, que ha infiltrado la Resistencia de Nueva York contra los soviéticos. Al revelar su verdadera identidad, su perfecto acento nativo estadounidense (voz del actor estadounidense Nicholas Worth) cambia y se convierte en una imitación exagerada de un acento de Europa del este, como el de los demás personajes del bloque comunista (como el general uzbeko Vasilij Tatarin y la presentadora polaca Tatiana Kempinski), siendo así más fuerte el impacto del engaño de Bulba.

## **8. ELEMENTOS NO LOCALIZABLES**

### **8.1. Gráficos, símbolos y texto en texturas**

*World in Conflict* posee numerosos elementos tanto en inglés como en ruso que no son localizables, así como elementos de metajugabilidad que aportan al jugador conocedor de estos idiomas más conocimiento sobre el universo ficticio del cibertexto y la caracterización de la facción soviética. Estos elementos se ven a través de arte propagandístico soviético en la expansión *Soviet Assault* con texto en ruso cirílico que no es traducido, así como por carteles en los niveles de ciudades estadounidenses ocupadas que aportan al jugador semióticamente información sobre la facción antagonista que se combate. Asimismo, algunos vehículos como el helicóptero de asalto Mi-24V poseen varios elementos en ruso cirílico no localizables en sus texturas. *EndWar* también hace uso de dichos elementos no localizables, exclusivamente para el bando ruso en el nivel de Moscú mediante el uso de carteles nacionalistas propagandísticos.





Figura 6. Texturas e imágenes de pantalla de carga no localizables en *World in Conflict*.

En las ilustraciones arriba se pueden ver carteles propagandísticos soviéticos en los niveles y pantallas de carga del juego. El jugador bilingüe en ruso e inglés puede acceder a una metanarrativa adicional mediante la comprensión de estos numerosos carteles dispersos por todo el juego para entender cómo se representa a sí mismo el bando soviético, aunque estas piezas propagandísticas ya transmiten su contenido de forma primordialmente visual. En los carteles arriba, los elementos no localizables son “*We bring peace to you!*” («¡Os brindamos la paz!») de un cartel en la ciudad de Seattle bajo ocupación soviética, promoviendo la creación de una Unión de Repúblicas Socialistas Americanas; y “*Дикость капитализма не останется безнаказанной*” («el salvajismo del capitalismo no quedará impune») en un póster propagandístico soviético de una pantalla de carga, mientras se escucha a un presentador soviético de telediario dando un reportaje sobre la guerra.



Figura 7. Texturas no localizables en *EndWar*.

En el mapa “Moscú” de *EndWar* se pueden vislumbrar numerosos carteles propagandísticos nacionalistas que aluden a la defensa de la patria rusa y la glorificación de sus fuerzas armadas, un elemento ausente para las demás facciones estadounidenses y europeas, que no decoran sus capitales asediadas con este tipo de material propagandístico, que recuerda al utilizado en los desfiles del 9 de mayo del Día de la Victoria en Rusia. En las texturas arriba se leer ver los textos: “Слава богатырям! Земли нашей. Слава воинам москвы! Мы должны победить!” («¡Gloria a los héroes! Nuestra tierra. ¡Gloria a los soldados de Moscú! ¡Debemos vencer!»). Es importante destacar que sirven una función primordialmente visual como significantes semióticos al mantener el exotismo de la facción rusa mediante texto foráneo para el jugador, ya que la gran mayoría del público principalmente Occidental al que va destinado el producto no entenderá los textos en ruso cirílico, pero estos caracteres foráneos y la información visual gráfica de las texturas cumple su cometido de colocar al jugador ludonarrativamente en un plano de cultura ajena, al ser un videojuego un campo discursivo repleto de una red potencialmente infinita de significantes. Sin embargo, el jugador bilingüe se verá inmediatamente inmerso en la lectura de los carteles, que aportan metanarración al cibertexto sobre la facción rusa (Penix-Tadsen, 2016).

Vemos sin embargo que existen elementos que son localizables para la facción rusa, pero que no se han localizado al español ni al ruso: consisten en los emblemas de los batallones rusos, cada uno con su lema y símbolo. Al terminar el prelude inicial de *EndWar*, que

funciona como un tutorial, pasamos al juego en sí, donde comienza la Tercera Guerra Mundial entre las facciones estadounidense, europea y rusa, y donde el jugador se ve forzado a elegir bando y batallón. Ya que los batallones poseen distintas habilidades, ventajas y desventajas, es importante elegir ya que marcan el estilo de juego para el resto de la partida.

Batallón (inglés original)	Lema (inglés original con traducción literal)	Lema en español	Lema en ruso (con traducción literal)	Texto en gráfico de emblema	Gráfico de emblema
27 <sup>th</sup> Assault Battalion	“You Won’t Break Us.” (“No nos romperéis”)	“No nos doblegaréis”.	“Мы не дрогнем” (“No desfallecemos”)	VICTORY (VICTORIA)	
17 <sup>th</sup> Tactical Battalion	“Like Spiders, We Take Care of it.” (“Tal y como arañas, nos encargamos de ello”)	“La trampa mortal de la araña”.	“До последней капли крови” (“hasta la última gota de sangre”)	LIKE SPIDERS, WE TAKE CARE OF IT (TAL Y COMO ARAÑAS, NOS ENCARGAMOS DE ELLO)	
20 <sup>th</sup> Armored Battalion	“Spirit of Stalingrad.” (“Espíritu de Estalingrado”)	“Espíritu de Estalingrado”.	“За Сталинград” (“Por Estalingrado”)	WAR HAS NO RULES (LA GUERRA NO TIENE REGLAS)	
13 <sup>th</sup> Airborne Battalion	“You Should Be Running Now.” (“Deberías estar corriendo ahora”)	“Huid, ahora o nunca”.	“Ура, мы ломим!” (“¡Hurra, rompemos!”)	YOU SHOULD BE RUNNING NOW (DEBERÍAS ESTAR CORRIENDO AHORA)	
56 <sup>th</sup> Airborne Battalion	“Effective Intimidation.” (“Intimidación efectiva”)	“Intimidar funciona”.	“Эффективное запугивание”. (“Intimidación efectiva”)	FOR MOTHERLAND (POR LA MADRE PATRIA)	


<i>Alpha Brigade</i>	“Any Mission, Any Time, Any Place.” (“Cualquier mission, cualquier momento, cualquier lugar”)	“Cualquier momento, misión y lugar”.	“Все, везде, везде”. (“Todo, siempre, en todas partes”)	TODAY WE FEED THE CROWS (HOY ALIMENTAMOS A LOS CUERVOS)	
--------------------------	---	---	--	--	---

Tabla 16: Lemas y emblemas en *EndWar* con elementos localizables.

Como se puede observar, se traducen los lemas, pero no el texto de las imágenes: a diferencia de las imágenes analizadas arriba, el texto de estos emblemas sí debería localizarse, puesto que dan información visual al jugador con un texto que se puede leer en el idioma de destino de la localización. Estos emblemas están basados en órdenes y condecoraciones militares rusas y soviéticas reales, y, por lo tanto, no estarían jamás en inglés en su idioma de origen, como pasa con los nombres de unidades militares rusas en inglés, que no deberían permanecer en inglés en la localización al español o al ruso.

Otro aspecto para destacar es la traducción híbrida que se hace en español: las facciones principales, *Spetsnaz Guard Brigades*, *Joint Strike Force* y *European Enforcer Corps*, se traducen manteniendo o bien el inglés original o mezclando inglés con español: tal es el caso de «Cuerpo de *Enforcers*». Vemos sin embargo que en el emblema de la *Spetsnaz Guard Brigade*, se mantiene “Spetsnaz”, ya de por sí un extranjerismo aceptado, en ruso cirílico en la versión en inglés original.

Como se puede ver en la siguiente ilustración, hay elementos con texto en ruso cirílico en el inglés original que no se localiza para mantener el exotismo de la facción, y este debería ser el caso para estos emblemas, donde sí importa su mensaje para el jugador en su lengua nativa:



Figura 8. Emblema de Spetsnaz en ruso cirílico en la versión en inglés original de *Endwar*

Los lemas, de carácter intimidatorio y que exacerbaban la lealtad y gloria militar de cada batallón, tienen el mismo registro que la de los demás batallones norteamericanos y europeos, es decir, utilizan estructuras sintácticas que no se utilizarían en ruso, pero que no quedarían fuera de lugar en unidades militares anglosajonas como las de EE. UU. o Reino Unido, ya que algunas tienen una naturaleza coloquial u ominosa (la Federación Europea, que se comunica principalmente en inglés *de facto* debido a la numerosidad de lenguas de las nacionales que la componen como la Unión Europea actual, incluso utiliza el conocido “*Who dares, wins*” de la SAS británica para uno de sus batallones). En el caso de la facción rusa, se puede ver nuevamente una caracterización sobre su brutalidad y salvajismo, con más énfasis en la violencia que los demás batallones norteamericanos y europeos, que hacen más alusión a la disciplina, el valor, la libertad, el honor o incluso conceptos mitológicos y religiosos como el infierno (el bando estadounidense enfatiza más la violencia que el europeo). Curiosamente, se puede ver que los mismos dobladores rusos han seguido estrategias de adaptación en sus traducciones, que también enfatizan la violencia (“*Like spiders, we take care of it*” se traduce como “hasta la última gota de sangre”).

Vemos en “*Ура, мы ломим!*” más estrategias de adaptación, con referencias a la literatura rusa. Esta frase, del poema *Poltava* de Aleksandr Pushkin, significa que los suecos están retrocediendo, y los rusos venciendo. El lema original, “*You should be running now*”, sigue demasiado la estructura y tono de un lema estadounidense que no se adaptaría bien al ruso literalmente, por lo que se ha decidido seguir una estrategia de adaptación. Por lo demás, tanto en español como en ruso se han utilizado estrategias de modulación, compensación, adaptación, transposición y traducción literal.

La Wiki de *EndWar* da cuenta de que el lema de la Spetsnaz Guard Brigade es “*Any Mission, Any Time, Any Place*”, traducido literalmente como “*Любая миссия, в любое время, в любом месте*”. Este es de hecho el lema del Batallón Alfa en el juego, y tiene asociación en el mundo anglosajón a las fuerzas especiales rusas. En español se ha traducido como “Cualquier momento, misión y lugar” y en ruso como “*Все, всегда, везде*” («Todo, siempre, en todas partes»), que es una traducción pobre y genérica que no respeta el tono ominoso del original, y más teniendo en cuenta que existe ya un lema acuñado: “*В любом месте, в любое время, любые задачи*”, utilizada por varias unidades Spetsnaz históricamente, como la legendaria 5º Brigada Spetsnaz de la República Soviética Socialista de Bielorrusia, activa hoy en día en la República de Bielorrusia (Dementievsky, 2014).

Inglés (original)	Español	Ruso	Ruso (traducción literal al español)
<i>Joint Strike Force</i>	Joint Strike Force	<i>Силы быстрого реагирования</i>	Fuerzas de reacción rápida
<i>European Federation Enforcer Corps</i>	Cuerpo de Enforcers	<i>Корпус штурмовиков</i>	Cuerpo de Soldados de Asalto
<i>Spetsnaz Guard Brigades</i>	Brigada de Guardia Spetsnaz	<i>Войска Специального Назначения</i>	Fuerzas Especiales

Tabla 17. Traducciones de la facciones principales de *EndWar*.

Para la Joint Strike Force en español se ha optado por mantener el anglicismo; en ruso se ha adaptado en base al rol de esta fuerza, una fuerza de reacción rápida, un término militar real que se describe con este mismo nombre. Sin embargo, las tres facciones del juego responden a este rol, por lo que resulta en un término genérico.

Para la facción *European Federation Enforcers Corps* no se traduce “Enforcers” en español, y se pierde la alusión a la Federación Europea.

Para *Spetsnaz Guard Brigades* Se ha eliminado la referencia a “*Guard Brigade*” y reemplazado por “*Войска*” (Fuerzas), y se ha desglosado el acrónimo de “Spetsnaz” (del ruso “*Специального Назначения*”, «Propósito especial»).

## **8.2. Voces y diálogos no localizables**

En *World in Conflict* y *EndWar* existe asimismo un aspecto del diálogo que sirve para desarrollar el ambiente del juego y es completamente opcional; consiste en descender hasta la altura de las unidades en tierra para escuchar los diálogos de las unidades. Esto se ha mantenido incluso en la localización rusa, a pesar de la predilección de localizadores rusos de doblar incluso diálogo ruso en original (la mayoría debido a que los videojuegos Occidentales no suelen disponer de actores de voz nativos rusos).

Aunque en *EndWar* sí se traducen dependiendo al idioma en que hay asido instalado el juego, en todas las versiones de *World in Conflict*, en los diálogos escondidos los estadounidenses hablan en inglés, los europeos de la OTAN en francés/alemán/italiano/inglés británico y los rusos en ruso. Como en el original en inglés esta opción existe como tal, se ha decidido no alterarlos en las versiones localizadas para mantener el exotismo foráneo de estos idiomas y el misterio del diálogo del soldado de a pie.

## **8.3. *EndWar* y el problema de los comandos de voz en la localización internacional**

*EndWar* fue el primer videojuego con la posibilidad de ser controlado exclusivamente con la voz. Con los comandos de voz, en cualquier idioma, es posible hacer uso de esta opción. Desde el punto de vista del multilingüismo, esto podría generar problemas, ya que no se traducen los nombres en inglés de las unidades, tanto en ruso como en español. Los nombres de las unidades no se traducen, sino que permanecen en inglés y en ruso simplemente se transliteran a cirílico.

Este posible problema de pronunciación incorrecta por parte del jugador se circunvala con el sistema de designaciones de unidades del juego, refiriéndose a las unidades con comando de voz por un número (ej. YELLOWJACKET = UNIDAD 1), dando la orden de ataque (ATACA A) y designando las zonas de ataque por el alfabeto fonético de la OTAN (ALFA,

BRAVO, etc.), de forma que el acento del jugador no ocasionaría problemas. Sin embargo, esta opción no está presente en el doblaje ruso del juego, donde solo funciona en inglés y los comandos de voz en ruso son inexistentes al no estar programados, ya que no se trata de un doblaje de la versión multilingüe original con apoyo de los desarrolladores (como es la versión en español), sino de una versión de doblaje ruso realizada por compañías rusas independientes, como suele ser el caso en Rusia (Zilyev & Siutkina, 2015).

## **9. ESTRATEGIAS DE DOMESTICACIÓN Y TRANSCREACIÓN**

La «domesticación», término acuñado por Lawrence Venuti en el campo de los estudios de traducción, comprende un estilo transparente y fluido para minimizar la extrañeza que pudiera entrañar el texto en lengua extranjera para los lectores del texto traducido (Venuti, 1995). Según Venuti, la domesticación consiste en «una reducción etnocéntrica del texto extranjero para orientar los valores culturales del idioma, que trae al autor de vuelta a casa». Dicha reducción se realiza mediante el uso de estructuras sintácticas, palabras y otras convenciones formales familiares para los lectores y provoca un efecto de transparencia en ellos (1995).

Por otra parte, la «transcreación» es un concepto utilizado en el campo de los estudios de traducción para describir el proceso de adaptación de un mensaje de un idioma a otro, manteniendo su intención, estilo, tono y contexto. Un mensaje transcreado con éxito evoca las mismas emociones y tiene las mismas implicaciones en el idioma de destino que en el idioma de origen (Pedersen, 2019).

Debido a las idiosincrasias de la lengua rusa, en las localizaciones rusas se acostumbra a mejorar las traducciones de frases que tengan relación con Rusia y que en inglés no transmiten el mismo significado. En la localización española se acostumbra a seguir una línea más literal y fiel al original, haciendo cambios radicales solo cuando se requiere utilizar un lenguaje menos artificial en español. Sin embargo, vemos estrategias de adaptación y naturalización que hacen uso de la riqueza de expresiones españolas útiles para el contexto del juego.



## 9.1. El caso de *World in Conflict*



Figura 9. Invasión soviética de Seattle en *World in Conflict*.

En la localización rusa de *World in Conflict* se ha optado por usar un ruso más natural que en el inglés original. Algunos personajes dicen ciertas expresiones en ruso que pueden resultar genéricas o artificiales. En el primer tráiler del juego, que luego figura en el producto final a modo de introducción a la campaña estadounidense, un oficial militar soviético a cargo de la invasión a Seattle realiza el siguiente comentario: “*The vultures have been fed, and the world has seen our might. Now... clear the skies*”. Esta es la única línea de diálogo de los soviéticos en la campaña original estadounidense, antes del lanzamiento de la expansión con campaña y personajes soviéticos, y es, por lo tanto, la única vez que vemos representado el lado soviético y sus protagonistas.

Inglés (subtitulado original)	Español (doblaje)	Ruso (voz original)
<i>The vultures have been fed and the world has seen our might. And now ... liberate the skies.</i>	Los buitres han sido alimentados y el mundo ha visto nuestro poder. Ahora, despejad los cielos.	<i>Мы накормили гриффов, и мир видел нашу мощь. Теперь — освободите небеса.</i>

Tabla 18. Línea de diálogo de oficial militar en *World in Conflict*.

En el doblaje español se ha optado por traducir la frase literalmente, y el actor de doblaje lee la línea imitando un forzado acento ruso con seseo y uso exagerado de la «r».

El piloto del ZSU-23-4 “*Shilka*” (batería antiaérea) luego procede a repetir la orden textualmente, lo que añade a la ridiculez del diálogo para un público ruso, que resulta en que sea gracioso de forma no intencionada:

Inglés	Ruso (localización rusa)
<i>Освободите небеса, повторяю, освободите небеса!</i>	<i>Да, я слушаю</i>

Tabla 19. Línea de diálogo de unidad ‘Shilka’ en *World in Conflict*.

Se debe destacar que esta línea de diálogo se corrige en el doblaje ruso del juego. Conscientes de que esta línea de diálogo no podía dejarse como en el original en aras de preservar algún atisbo de seriedad para esta escena dirigida al público ruso, los traductores del doblaje ruso optaron por cambiarla de la siguiente forma: que suena más natural en ruso y se traduciría literalmente en inglés y español como:

Inglés (traducción literal propia)	Español (traducción literal propia)	Ruso (doblaje)
<i>Well then, now the whole world knows about our power. And now, anti-aircraft guns to battle.</i>	Bueno pues, ahora todo el mundo sabe de nuestro poder. Y ahora, cañones antiaéreos a la batalla.	<i>Ну что ж, теперь о нашей силе знает весь мир. А сейчас, зенитки к бою.</i>

Tabla 20. Línea de diálogo de oficial militar soviético en *World in Conflict*.

Esto omite la pomposa y ridícula alegoría de «alimentar buitres» y «liberar los cielos». Además, el piloto responde en una manera militar apropiada para este contexto: «*да, я слушаю*», que se traduce literalmente como «Sí, le oigo», pero en un contexto militar se traduce como “Le copio/copy”.

Bebiendo de una fuente de inspiración como *Red Dawn* (1984), es justo destacar una escena muy famosa para el público rusoparlante, donde el coronel Strelnikov (William Smith) en una sesión de información militar da instrucción a sus tropas sobre los *Wolverines* y el animal (el glotón) en que se inspiran, con una pronunciación en ruso muy exagerada y poco natural. Esta escena es ridiculizada de forma extendida por rusoparlantes tanto por la pronunciación no nativa del actor como por su tono melodramático y exagerado, un comportamiento que resulta difícil imaginar en un ruso, y menos un militar de alto rango. Este tipo de alegorías y comportamientos dramáticos extrapolados al enemigo ruso (vistos principalmente en narrativas Occidentales) generan una falta de asociación inmediata que despierta el sentido del ridículo, al verse reflejados en un espejo cultural que parece satírico por su imprecisión. Cabe destacar también el discurso pomposo que personajes soviéticos en la segunda y tercera entrega de la franquicia Rambo (1985, 1988), donde se ven diálogos similares que enfatizan este supuesto carácter ruso.

### 9.2. El caso de *Red Alert 3*

En *Red Alert 3*, como en la mayoría de los juegos de temática bélica, vemos que se han producido estrategias de naturalización para generar una localización más domesticada. En este caso, la URSS, con sus idiosincrasias fraseológicas comunistas, es una fuente de inspiración para los traductores, quienes proceden a adaptar las frases con referencias al comunismo en inglés con frases conocidas y muy ampliamente extendidas por la antigua URSS.



Figura 10. Unidad antiinfantería de asalto soviética *Sickle* en *Red Alert 3*

La unidad *Sickle* (Hoz) dice “*bumpy ride*” (viaje/paseo agitado) cuando se le ordena un desplazamiento. En español se adapta a “*montaña rusa*”, debido a que esta unidad, una araña robótica que se agita mucho al desplazarse y es capaz de saltar metros en el aire, recuerda a

una atracción de feria con sus acrobacias, y se mantiene asimismo la referencia cibertextual a la facción rusa.

En ruso se opta por “*как всегда, дураки и дороги*”, («como siempre, tontos y carreteras») un dicho atribuido a varios autores rusos de los siglos XVIII-XIX, pero que se originó a finales del siglo XX.

### 9.2.1. *Dreadnought*



Figura 11. Unidad soviética naval *Dreadnought* en *Red Alert 3*.

Las siguientes líneas de diálogo pertenecen a la unidad soviética naval *Dreadnought* (Acorazado, *Дредноут*), destructores pesados que destacan en su diálogo el patriotismo y la lealtad a la URSS:

Inglés (original)	Español	Ruso	Ruso (traducción literal propia)
<i>Do not let fear take hold!"</i>	¡Que no os aprese el miedo!	<i>Советские люди не сдаются!</i>	<i>¡Los soviéticos no se rinden!</i>
<i>If Lenin could see us now</i>	Si Lenin pudiera vernos	<i>Видели нас, Владимир Ильич</i>	¿Nos está viendo, Vladímir Ilích?

<i>Woe unto our hapless foes!</i>	¡Desgracias para nuestros enemigos!	<i>Вперед к победе коммунизма!</i>	¡Adelante, hacia la victoria del comunismo!
<i>Stand together and fight, comrades!</i>	¡Estad juntos y luchad, camaradas!	<i>Мои товарищи! Плечом к плечу!</i>	¡Mis camaradas! ¡Hombro con hombro!
<i>The seas will run red!</i>	¡Correrán mares rojos!	<i>Россия, правь над волнами!</i>	¡Rusia, domina las olas!
<i>We rule these waters!</i>	¡Estas aguas son nuestras!	<i>Россия, владычица морей!</i>	¡Rusia, señora de los mares!
<i>Seafaring patriots!</i>	¡Patriotas marinos!	<i>Покончим с врагами социализма!</i>	¡Acabemos con los enemigos del socialismo!
<i>Enemies of the Union shall burn!</i>	Los enemigos de la Unión arderán	<i>Утопим гидру мировой контрреволюции</i>	¡Ahogamos la hidra de la contrarrevolución mundial!
<i>These waters belong to Russia!</i>	¡Estas aguas pertenecen a Rusia!	<i>Освободим советский моря атаку капитализма!</i>	¡Liberemos a los mares soviéticos del ataque del capitalismo!
<i>None shall oppose the Union!</i>	¡Nadie se opondrá a la Unión!	<i>Сражаться против советского союза? Это глупо!</i>	¿Luchar contra la URSS? ¡Eso es estúpido!
<i>Can you feel the Soviet might?!</i>	¿¡No sentís el poder soviético?!	<i>Советский союз не победим!</i>	¡La URSS no será vencida!

<i>These enemies will perish!</i>	¡Esos enemigos perecerán!	<i>Враги отечества должны умереть!</i>	<i>¡Los enemigos de la patria deben morir!</i>
<i>Forward, Comrades!</i>	¡Adelante, camaradas!	<i>Коммунисты, вперед!</i>	<i>¡Comunistas, adelante!</i>
<i>Their surrender is inevitable!</i>	¡Su rendición es inevitable!	<i>Крах капитализма неизбежен</i>	<i>The collapse of capitalism is inevitable!</i>

Tabla 21. Líneas de diálogo de la unidad *Dreadnought* en *Red Alert 3*.

Se puede ver una estrategia de transcreación en la mayoría de las frases por parte de los dobladores rusos, que conocen mejor el lenguaje comunista de la época de la URSS, y se han tomado libertades creativas a la hora de traducir, a veces desviándose demasiado del original.

En la línea “*If Lenin could see us now*” vemos que en ruso se ha optado por una estrategia de adaptación por algo más natural, usando el nombre y patronímico de Lenin, como señal de respeto, cercanía y afecto, ya que en ruso «Lenin» a secas sonaría muy frío para lo que se quiere transmitir, que es orgullo ante lo que él podría pensar si todavía viviese. En ruso se produce un error estilístico grave: “*Видели нас, Владимир Ильич?*” («¿nos ha visto, Vladímir Ílích?») “*Если бы нас видел, Владимир Ильич!*” («¿Si usted pudiera vernos, Vladímir Ílích!»).

En “*The seas will run red*” se elimina en ruso la referencia a «rojo», que alude tanto al comunismo como a la sangre. Asimismo, se menciona a Rusia en vez de la URSS.

Para “*We rule these waters*” se hace una adaptación cultural, utilizando “*владычица*” (*vladichitsa*) como referencia a una deidad femenina rusa con distintivo de supremacía, de gobernar los mares.

En “*Enemies of the Union shall burn!*” se utiliza la expresión soviética «hidra de la contrevolución mundial», término peyorativo para referirse a enemigos del Estado soviético.

Para “We launch this day in the name of the USSR!” Se ha elegido adaptar esta frase utilizando una conocida frase comunista.

En “*None shall oppose the Union!*” se explicita que la «Unión» es la URSS, y se cambia la frase a una pregunta retórica haciendo referencia al poder de la URSS.

Se ha adaptado la frase “*stand together and fight, comrades!*” en ruso como «¡Mis camaradas! ¡Hombro con hombro!», una frase soviética estereotipada que hace referencia a permanecer juntos en unidad. En ruso sobra el pronombre personal, donde debería simplemente dejarse como «camaradas». En español se ha traducido muy literalmente (estad juntos), de forma que se genera una traducción artificiosa, cuando se podría haber traducido como «permaneced juntos», aunque esto puede deberse al mal uso del idioma ocasional por parte del bando soviético.

Para “*Forward, Comrades!*” se adapta la frase original sustituyéndola por un conocido poema y canción de 1971, del poeta Lev Leschenko.

Como se ha podido comprobar, la unidad *Dreadnought* sigue una traducción más literal y fiel al original en español, pero se ve absolutamente imbuida de referencias comunistas y soviéticas en la localización rusa, que sigue una estrategia de transcreación y domesticación más fuerte, dotándola de más naturalidad y manteniendo el carácter ferozmente patriótico de la unidad. Sin embargo, se han producido errores estilísticos e incluso sintácticos graves.

### **9.2.2. *Twinblade***

La unidad de helicóptero de asalto soviética *Twinblade* (Doble filo/*Каратель*) es representada como una de las unidades más ideológicamente motivadas de las fuerzas soviéticas, con alusiones a proteger agresivamente los intereses del estado soviético por la fuerza y a sofocar rebeliones.



Figura 12. Unidad de helicóptero soviético *Twinblade* en *Red Alert 3*.

El *Twinblade* es una unidad de las unidades más importantes de los soviéticos en el juego por su versatilidad (transporte armado con capacidades de vuelo). El diseño está basado en el de los conocidos icónicos helicópteros Mil Mi-24 y Kamov Ka-27, lo que enfatiza su rol como helicóptero mortífero y símbolo patriótico de la ingeniería milita soviética; los Mi-24 eran temidos por su aspecto feroz y armamento pesado, tanto por fuerzas Occidentales como por los muyahidines en la Guerra de Afganistán, quienes los llamaban «Los Carros del Diablo» (Jackson, 2007). Toma su nombre del hecho de que utiliza un conjunto de dos rotores coaxiales como un Kamov para mantenerse en el aire, aunque en lugar de apilarse uno encima del otro, están ubicados al ángulo en sus escapes. Este nombre, en referencia a su ingeniería, es importante al traducir, como se verá más adelante.

En la localización rusa se le cambió el nombre a *Каратель* (Castigador). En inglés no dice nada que merezca especial atención más allá de «hacemos cumplir la voluntad soviética», pero en la localización rusa sus citas se ampliaron en una naturaleza más patriota y militante, hablando del socialismo, el Estado soviético, la patria y los enemigos burgueses.

Inglés (original)	Español	Ruso	Traducción literal ruso
<i>On full alert!</i>	<i>En alerta máxima</i>	<i>Я всегда на страже</i>	Siempre estoy salvaguardando los logros socialistas



		<i>социалистических завоеваний!</i>	
<i>Put them down!</i>	<i>¡Abatidlos!</i>	<i>По врагам социалистического отечества, огонь!</i>	<i>¡Fuego a los enemigos de la patria socialista!</i>
<i>Do not hold back!</i>	<i>¡No se merecen cuartel!</i>	<i>Русские не сдаются!</i>	<i>¡Los rusos no se rinden!</i>
<i>They will not escape!</i>	<i>¡No escaparán!</i>	<i>Врагам отечества, не будет пощады!</i>	<i>¡No habrá piedad para los enemigos de la patria!</i>
<i>We'll make an example of that one!</i>	<i>Ese servirá de ejemplo</i>	<i>Его смерть послужит уроком врагам отечества!</i>	<i>¡Su muerte servirá de lección a los enemigos de la patria!</i>
<i>Where are those vermin?</i>	<i>¿Dónde están esas alimañas?</i>	<i>Где эти недобитые буржуи?</i>	<i>¿Dónde están esos burgueses rezagados?</i>
<i>This is our premises!</i>	<i>Esto es nuestro</i>	<i>Установим здесь советский порядок</i>	<i>Estableceremos aquí el orden soviético</i>
<i>Overtake them!</i>	<i>Neutralícenlos</i>	<i>Вперед, к победе!</i>	<i>¡Adelante, hacia la victoria!</i>
<i>In control!</i>	<i>Bajo control</i>	<i>Большой брат следит за вами</i>	<i>Gran Hermano te vigila</i>
<i>We're watching!</i>	<i>Vigilamos</i>	<i>Я всегда начеку</i>	<i>Siempre estoy vigilando</i>
<i>We enforce Soviet will!</i>	<i>Насemos respetar al sóviet</i>	<i>Не посрамим нашу доблестную армию</i>	<i>No pongamos en vergüenza a nuestro valiente ejército</i>

Tabla 22. Líneas de diálogo de unidad *Twinblade* en *Red Alert 3*

En la frase “*We’re watching*” se adapta al ruso con una frase utilizada ampliamente en la URSS. En “*In control!*” se hace una referencia al Gran Hermano de la novela 1984 de George Orwell, con la mítica frase «*EL GRAN HERMANO TE VIGILA*», haciendo alusión al

totalitarismo de vigilancia de la antigua URSS. Por lo demás, se ve un esfuerzo por parte de los localizadores rusos de estrategias de transcreación, incluyendo referencias comunistas mucho más pronunciadas que en el original. En español se sigue una estrategia de más literalidad, sin desviarse demasiado del original.

### 9.2.3. Traduciendo el humor en *Red Alert 3*

*Red Alert 3* continúa asimismo el tono menos serio adoptado en la entrega anterior de la franquicia, y contiene por lo tanto mucho más humor. En la mayoría de las misiones se hacen chistes o juegos de palabras, algo que siempre ocasiona problemas a la hora de traducir en este tipo de medios. La mejor estrategia para esta modalidad de traducción en ruso es la compensación como variación de la adaptación (Petrachenko, 2020).

Inglés (original)	Español	Ruso
<i>You know, you are awfully moody for bear.</i>	Para ser un oso tienes un humor de perros.	<i>знаешь, для медвед ты слишком мрачный.</i>

Tabla 23. Línea de diálogo de conscripto soviético en *Red Alert 3*.

Vemos que en inglés original se mantiene el inglés gramaticalmente incorrecto de los rusos, con la ausencia de pronombres personales (“*awfully moody for a bear*”). En la localización española, se ha optado por naturalizarlo más con una locución acuñada para referirse al mal humor («tener un humor de perros») y mejorando incluso el original, ya que se añade un juego de palabras (oso y perro). En ruso se ha optado por mantenerlo más fiel al inglés original, con una traducción más literal.

En la segunda misión Aliada, en Cannes, vemos los siguientes comentarios: El siguiente es un chiste contado por un conscripto soviético:

Inglés (original)	Español	Ruso
-------------------	---------	------

<i>And then the premier said: “If that is bear, where is beloved mother?” Oh, that premier. He’s such a cult!</i>	Y entonces el premier dice: ‘si eso es un oso, donde está mamá osa? ¡Mmm, ese premier! ¡Es un bicho!	<i>Ну вот, генсек говорит: «так, кому тут нужно пожать лапу?» Да, генсек, он такой - шутник!</i>
---	---	--

Tabla 24. Chiste de conscripto soviético en *Red Alert 3*.

En inglés se hace una alusión a la expresión “*he/she is such a riot*” (literalmente «es una revuelta/disturbio»), que se dice en inglés de alguien que es muy divertido o gracioso); sin embargo, para agregarle una alusión al comunismo, se cambia la frase por “*he’s such a cult*” (eliminando la mención a “*riot*” que tiene una connotación negativa para los rusos, y añadiendo una referencia intertextual a los cultos de personalidad de la URSS a sus gobernantes). En español se ha traducido como «es un bicho», una expresión coloquial para referirse a alguien «travieso, de malas intenciones», y el chiste en sí se mantiene más fiel al inglés. En ruso se ha optado por una producción del chiste muchísimo más autóctona y natural que en español; existe la expresión “*давать/дать на лапу*” (literalmente «dar en la pata»), que significa «dar un soborno». El secretario general pregunta literalmente a quién darle la mano, pero con el subtexto de que estos funcionarios lo toman «con las patas», es decir, toman sobornos. Este chiste tiene asimismo sentido en el cibertexto, ya que parte de la jugabilidad de esta misión consiste en que los espías británicos tienen la habilidad especial de sobornar unidades soviéticas para que cambien de bando y luchen por el bando Aliado. “*He’s such a cult*” se traduce simplemente como «él es así, un chistoso».

El siguiente comentario lo realizan los agentes británicos espías:

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>Fur hats in Cannes? That would never pass muster.</i>	¿Gorros de piel, en Cannes? Así no pasarán la revista.	<i>Меховая шапка в Каннах? Ну, ничего себе!</i>

Tabla 25. Línea de diálogo de espía británico en *Red Alert 3*.

En español se comenta que en Cannes los gorros de piel soviéticos “no pasarían la revista”, pero en inglés la expresión no hace referencia solo a pasar la revista militar (su significado original), sino también a cualquier estándar de calidad (haciendo referencia en este caso al mundo del glamour de Cannes, por su famoso festival de cine). Por otra parte, en ruso se elimina toda mención a esa línea y se reemplaza por una expresión de sorpresa más genérica, “*Hy, ничего себе!*” que podría traducirse como “*Well, I’ll say!*”/«¡Pues vaya!»

El siguiente comentario lo realiza un conscripto soviético en la misión “Blight on the Big Apple”:

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>Soon New York will be renamed Commandergrad! I think...</i>	¡Pronto Nueva York se llamará Comandantegrado! Creo...	<i>Думаю Нью Йорк скоро переименуют в честь 'командира.</i>

Tabla 26. Línea de diálogo de conscripto soviético en *Red Alert 3*.

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>The People’s Air Force</i>	La fuerza aérea del pueblo	<i>BBC Россия</i>

Tabla 27. Línea de diálogo de MiG en *Red Alert 3*.

En este caso, el chiste reside en que en la franquicia de Command & Conquer nunca se dice el nombre del Comandante, ya que el Comandante es el jugador mismo, su avatar. En este caso se rompe el cuarto muro y se hace un chiste metanarrativo sobre el nuevo nombre de la ciudad tras ser conquistada, un nombre que no se puede saber debido a que el Comandante no es un personaje fijo con nombre específico, sino un avatar del jugador. Sin embargo, el doblaje ruso ha optado por eliminar esta referencia y la broma completamente, anunciando secamente que la ciudad se nombrará en honor al Comandante, manteniendo la tendencia de relativa falta de humor y de más sobriedad militar y patriotismo en la localización rusa.

En ruso se ha optado por eliminar la referencia a la fuerza aérea del pueblo que se ha mantenido en español, y cambiado por «Fuerza Aérea de Rusia». Esta traducción resulta no solo incorrecta, ya que se trata de la URSS y no la Federación Rusa, sino que se pierde la referencia comunista a que es una fuerza armada del pueblo. “*BBC СССР*” sería una opción más adecuada, pero tampoco transmitiría lo que sí transmite el original, que es una fuerza aérea popular de un régimen comunista, y no la fuerza aérea de la Federación Rusa actual. Ya que hay varias menciones genéricas a Rusia en el inglés original, es posible que los traductores hayan creído oportuno incluir menciones a Rusia en vez de la URSS; lo que se ha de tener en cuenta, sin embargo, es que cuando en inglés se menciona a «Rusia» esta una forma genérica de referirse a la URSS, así como «los rusos» es un término sinónimo (aunque obviamente incorrecto) para referirse a los ciudadanos soviéticos.

### 9.3. El caso de *World in Conflict*

Inglés (original)	Español	Ruso	Ruso (traducción literal propia)
<i>Tovarishi! It's good to see you all here, today. And it will be even better, to see you soon, breaking through that wall! Then we'll teach those NATO dogs how to fight! They thought they could bully us into submission! They thought we'd give way and fold! But</i>	<i>Tovarish (sic)! Me alegra verlos hoy a todos aquí ¡Y mejor aún, será verlos atravesando pronto ese muro! ¡Enseñaremos a esos perros de la OTAN cómo se lucha! ¡Creían que podían someternos a la fuerza! ¡Que nos doblegarían y cederíamos! ¡Pero</i>	<i>Товарищи! Вы на передовом рубеже! Отсюда мы двинемся в наступление. Пойдём на прорыв! Натовцы забыли как воевать! Они пытались нас запугать! Думали, что мы поддадимся из угрозам! Но сегодня они узнают: советский солдат</i>	<i>¡Camaradas! ¡Estáis a la vanguardia! Desde aquí pasaremos a la ofensiva, ¡pero vayamos a por un gran avance! Los miembros de la OTAN se han olvidado de cómo luchar. intentaron “intimidarnos”,</i>

<p><i>today, we'll show them that the Red Army bows to no-one! Today, we'll show them the might of the Soviet Union! Get to your vehicles - we go to war!</i></p>	<p>hoy, les enseñaremos que el Ejército Rojo no se arrodilla! ¡Hoy les mostraremos todo el poder de la URSS! A sus vehículos, ¡vamos a la guerra!</p>	<p><i>не сдаётся! Сегодня мы покажем им всю мощь советской армии! Вперёд, бойцы, за Родину!</i></p>	<p><i>pensaron que sucumbiríamos a su amenaza. Y hoy descubrirán que el soldado soviético no se rinde. ¡Hoy les demostraremos todo el poder del ejército soviético! ¡Adelante soldados, por la Madre Patria!</i></p>
---	---	---	--

Tabla 28. Discurso de Malashenko en *World in Conflict: Soviet Assault*.

En español se pronuncia mal “*Tovarishi*” en ruso, omitiendo la «i» final y por lo tanto dejándolo en singular.

En ruso, se ha optado por traducir “*we go to war*” por “*за родину*” (por la madre patria), lo cual es una opción más natural en ruso dada la ubicuidad de esta frase en contextos bélicos rusos, particularmente debido a su asociación a la Gran Guerra Patria.

Cuando se refiere al bando de la OTAN, la localización rusa opta por reemplazar “*NATO dogs*” o similares términos peyorativos por términos endémicos rusos como “*Натовцы*” (término peyorativo para un miembro de la OTAN).

#### 9.4. El caso de *Endwar*

En *EndWar* tanto en español como en ruso, las traducciones suelen ser bastante literales con respecto al inglés original. Vemos sin embargo algunas adaptaciones de localización para dotar al producto de traducciones menos literales y/o artificiales.

<b>Inglés (original)</b>	<b>Español</b>	<b>Ruso</b>
<i>Rain death on them!</i>	¡Descargar muerte sobre ellos!	<i>Покажем им кузькину мать!</i>

Tabla 29. Tripulación de unidad de helicóptero KA-65 Howler (Orden de ataque especial) en *EndWar*.

Esta respuesta se da por parte de la tripulación de los helicópteros de asalto rusos cuando reciben la orden de atacar con su ataque especial, una descarga de misiles particularmente devastadora, que es capaz de eliminar a dos helicópteros enemigos de un total de cuatro. La frase intenta transmitir la ominosa letalidad del ataque, que visualmente causa que la cámara tiemble con el lanzamiento de los misiles.

En español se intenta adaptar la expresión “*rain death on them*” (muy usada en contextos de guerra, especialmente fuego de artillería o descargas de este tipo) de forma algo artificiosa, aunque entiende el significado que se quiere transmitir al mencionar la «descarga». No es, sin embargo, una frase que se usaría en español, pero añade un valor de exotismo a las unidades rusas y su manera de expresarse.

La localización rusa, por otra parte, se aprovecha de este tipo de lenguaje en inglés para proporcionar en ruso una traducción muy acertada al contexto.

El fraseologismo «¡Te mostraré la madre de Kuzka!» (o en ruso “*я покажу тебе кузькину мать!*”) es un modismo ruso que generalmente se entiende como una amenaza. Se trata de una frase bastante antigua que ha desconcertado a muchos traductores y estudiantes de la cultura rusa en cuanto a su significado exacto. Incluso ganó notoriedad internacional en la década de 1960 como un eslogan favorito del entonces líder soviético Nikita Jrushchov, quien la empleó en su discurso ante las Naciones Unidas, disfrutando de cómo esto desconcertaría a sus traductores cuando intentaron traducir el modismo al inglés. Si bien se puede traducir más fácilmente al español como «te ensañaré lo que es bueno», existe el rumor que Jrushchov sonreía cuando sus intérpretes a veces traducían la frase literalmente al inglés, mirando las cejas fruncidas de sus homólogos estadounidenses mientras intentaban desesperadamente

comprender quién era Kuzka y qué tenía que ver su madre en un contexto de relaciones internacionales (Muskin, s.f.).

## 10. PERPETUACIÓN DE ESTEREOTIPOS Y CONCEPTOS INCORRECTOS SOBRE RUSIA EN EL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

### 10.1. Introducción: estereotipos sobre Rusia



*Figura 13. La quimera del alma rusa misteriosa (Химера загадочной русской души), de Lena Hades, que describe los estereotipos comunes de los extranjeros sobre los rusos.*

Existe actualmente una variedad de clichés de la cultura de masas y estereotipos negativos sobre los rusos. Algunas personas pueden tener prejuicios u odio contra los rusos debido a algunos de estos estereotipos arraigados, siendo parte de la rusofobia (Basulto, 2015).

Algunos comentaristas rusos y Occidentales expresan su preocupación por una cobertura demasiado negativa de Rusia en los medios de masas Occidentales, especialmente en la prensa y en películas de Hollywood (algunos rusos incluso describen esto como una «guerra de información») (Basulto, 2015).

Los políticos y cineastas rusos han dejado en claro su descontento con las representaciones en curso de la industria cinematográfica estadounidense de poner a los personajes rusos como villanos. Incluso ha existido la amenaza de un boicót ruso a las películas de Hollywood, destacando el riesgo que corren los estudios cuando demonizan una nacionalidad (Brook,



2014). En la práctica, la retórica política antirrusa suele hacer hincapié en destacar las políticas y prácticas del gobierno ruso que son criticadas internamente: corrupción, abuso de la ley, censura, violencia e intervención en Ucrania (Basulto, 2015).

## 10.2. Estereotipos y clichés sobre Rusia en el diseño estético de videojuegos y su traducción



Figura 14. Comandante Bjarkhov en *Hitman: Contracts* (2004).

Estos estereotipos juegan asimismo un papel importante a la hora de localizar. En la misión “Anatema” de *Hitman 2: Silent Assassin*, tenemos un diálogo al final donde se dice que el cura Padre Vittorio, amigo de 47, ha sido secuestrado por militares rusos, a los que se menciona de la siguiente manera:

Inglés (original)	Español	Ruso
<i>4 bearded Russian looking types in uniform</i>	4 tipos barbudos y uniformados con aspecto de rusos	<i>Четверо бородатых русских в форме</i>

Tabla 30. Estereotipo cultural sobre Rusia y el uso de la barba en *Hitman 2: Silent Assassin*.

Vemos aquí un ejemplo de ligera adaptación en la localización de ruso, en donde se ha decidido utilizar una estrategia de omisión debido al estereotipo que esto supone para los rusos. La frase en ruso se traduce como «cuatro rusos barbudos uniformados», perdiendo el estereotipo Occidental en inglés y español, donde se quiere transmitir la idea de que, al ser

barbudos y uniformados, deben ser, por consiguiente, de origen ruso. Este estereotipo también se utiliza para el personaje del comandante Bjarkhov en *Hitman: Contracts* (2004). En el doblaje ruso se ha elegido omitir esto, ya que denota un estereotipo que no tiene base más allá del imaginario de la cultura popular Occidental, y no se recoge en los estándares del uniforme ruso en sus fuerzas armadas, que prohíbe el uso de barba y vello facial similar. Este estereotipo se ha visto asimismo reforzado en el cine, en películas como *The Hunt for Red October* (1990), donde el comandante soviético Marko Ramius luce una barba a pesar de ir en contra de las normas de la marina soviética.

### **10.3. Asociación al comunismo con la criminalidad y la corrupción en la localización**

La narrativa de *Hitman 2: Silent Assassin* (Io Interactive, 2002) tiene a un mafioso ruso muy influyente, Serguéi Zavorotko, como antagonista principal. Los niveles de San Petersburgo tienen principalmente como enemigos a soldados rusos patrullando las calles abiertamente con rifles Kaláshnikov. Los soldados, según se asegura en el reporte de la misión, tienen órdenes de apartar a civiles de la zona, implicando que los mafiosos y los militares corruptos tienen la capacidad de desplegar el ejército para tratar con sus negocios turbios en paz, enfatizando el poder que estas figuras corruptas ejercen sobre el pueblo para actuar libremente. 47 asume asimismo que los guardias y soldados están bien entrenados y que sospechan de los extranjeros (demostrando que nunca había estado aquí antes, como se implica en los doblajes en español y ruso).

Las estructuras de misión para los niveles en Rusia siguen la temática del colapso postsoviético y el clima de corrupción y crimen generalizados (fenómeno conocido en ruso como “бесноред”, *bespredel*, «falta de orden») (Sokolov, 2004) que se explicitan en la traducción al español. Vemos a generales del ejército, así como a agentes y ex oficiales de la KGB tratando con Serguéi Zavorotko y capos de la mafia rusa, torturando asimismo cruelmente a sus rivales en vídeos de vigilancia. Todas estas figuras influyentes deben ser asesinadas en los niveles de Rusia. Más adelante, veremos también cómo soldados del ejército ruso trafican con armas nucleares. Más adelante, en la secuela *Hitman: Contracts* (2004), se profundiza en el terrorismo y tráfico de armas con un comandante ruso (y simpatizante checheno) de la península de Kamchatka, predispuesto a armar a terroristas

austríacos con bombas sucias, utilizando un submarino nuclear fuera de servicio como laboratorio de explosivos. Los arquetipos narrativos de Rusia como exportadora de excedentes de armas de la Guerra Fría en mercados negros del crimen organizado tienen su inspiración en figuras de la vida real, como el traficante de armas ruso de origen soviético, Viktor Bout, un personaje popularizado por la interpretación ficticia del mismo por parte del actor estadounidense Nicolas Cage en la película *Lord of War* (2005) (Farah & Braun, 2007).

La dinámica delictiva en San Petersburgo quedó estrechamente relacionada con la situación social general del país tras el colapso de la URSS. A fines de la década de 1980 y principios de la de 1990 se produjo un fuerte aumento en el nivel de delincuencia como resultado de las turbulencias de la época de la Perestroika: redistribución de la propiedad, privatización, disminución de los niveles de vida, disminución de la eficacia de la *militsiya* (policía), etc. había caído bajo el control de una serie de grupos delictivos organizados como las bandas de Tambov, Malyshev, Kazán y grupos delictivos étnicos, que participaban en el alboroto, la extorsión, sobornos al gobierno local y enfrentamientos violentos entre ellos mismos (Sokolov, 2004).

Tras los asesinatos de varios dirigentes políticos importantes, San Petersburgo fue nombrada Capital del Crimen en la prensa rusa (Trumbull, 2003). Se rodaron varias películas y series televisivas en San Petersburgo sobre la vida del crimen, como *Banditskiy Peterburg: Advokat* (2000) y *Brat* (1997), reforzando su imagen como la capital del crimen de Rusia.

Mediante estrategias de localización transcreativas (en este caso vemos una estrategia de explicitación) se ve cómo asimismo las percepciones nacionales negativas sobre Rusia están intrínsecamente ligadas a la hora de traducir. Vemos el siguiente ejemplo de traducción en *Hitman 2: Silent Assassin*:

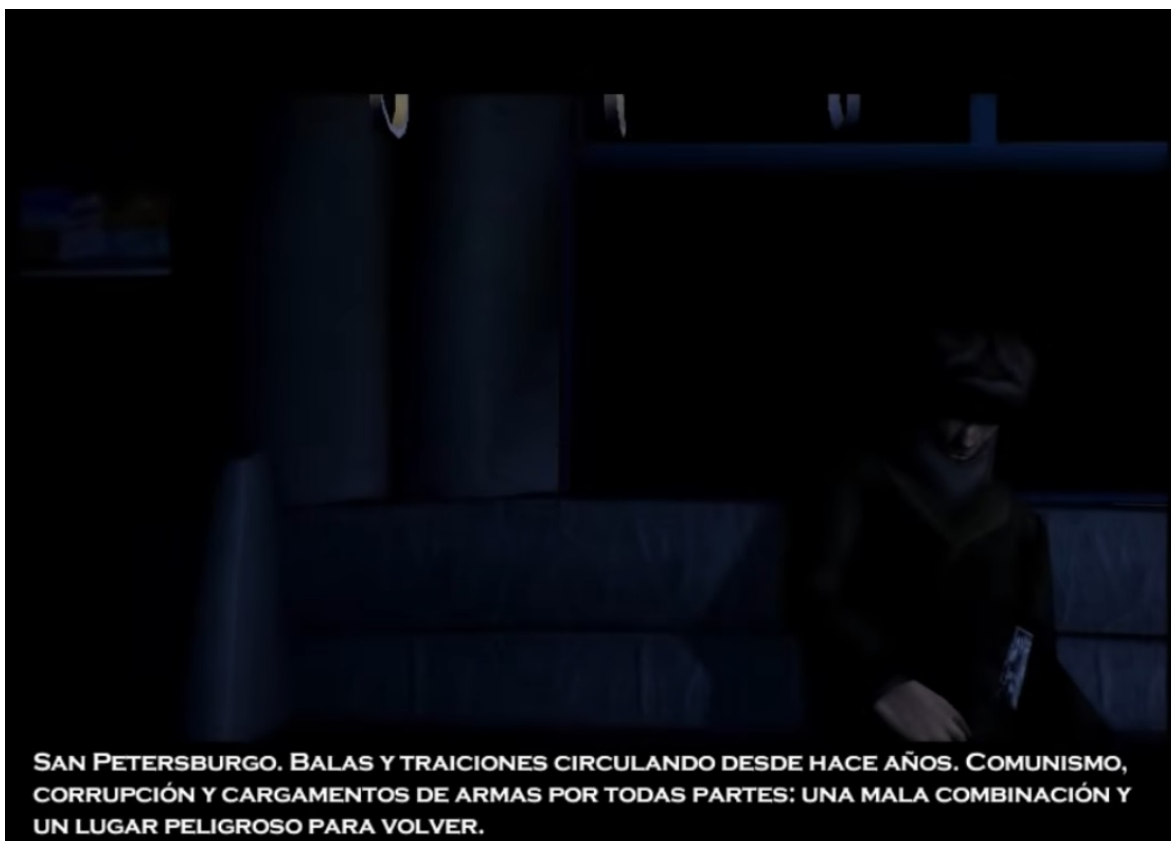


Figura 15. Subtitulado en *Hitman 2: Silent Assassin*.

Inglés (original)	Español	Ruso
<p><i>St. Petersburg – It’s seen its share of bullets and betrayal over the years, and not an easy place for a comeback.</i></p> <p><b>(Traducción literal:</b> San Petersburgo. Ha visto muchas balas y traiciones a lo largo de los años. No es un lugar fácil para un regreso a la profesión).</p>	<p>San Petersburgo. Balas y traiciones circulando durante años. Comunismo, corrupción y cargamentos de armas por todas partes. Una mala combinación, y un lugar peligroso para volver.</p>	<p><i>Санкт Петербург. В течение многих лет, на его долю выпадали убийства и предательство. Сюда не просто вернется.</i></p> <p><b>(Traducción literal:</b> San Petersburgo. A lo largo de los años, ha tenido que lidiar con asesinatos y traiciones. Volver aquí no es fácil).</p>

*Tabla 31. Narración en Hitman 2: Silent Assassin.*

Se ve una estrategia de explicitación por parte del traductor, mediante la cual se ha priorizado profundizar en la naturaleza del nuevo nivel que visitará el jugador. En el original solo se hace una leve mención a la situación de crimen organizado que se vio agravada en la Federación Rusa tras el colapso de la URSS, especialmente en ciudades como San Petersburgo y Moscú, donde el crimen por parte de bandas criminales vio una explosión de actividad. Sin embargo, en el doblaje español se culpa no al colapso soviético, sino al comunismo en sí como algo intrínsecamente corruptor (o que desencadena este clima de crimen organizado). En España, tras años de franquismo y anticomunismo, este tipo de pensamiento está reflejado de forma generalizada en la población a pesar de la participación decisiva de comunistas en la posguerra e incluso la del líder del Partido Comunista de España, Santiago Carrillo, en ayudar a la transición democrática (Reverte, 2021). La mención al «comunismo» en esta traducción, por lo tanto, no aporta nada esencial al jugador, sino que añade confusión, especialmente a jugadores españoles jóvenes con pocos conocimientos sobre la situación contemporánea Rusia y su pasado comunista, que se preguntarán qué tiene que ver el comunismo con balas, traiciones y cargamentos de armas. Con esta alusión tan ambigua, correlacionando «comunismo» con «crimen organizado», el jugador puede pensar que visitará una Rusia criminal donde el comunismo sigue vigente, o donde el comunismo es un sistema político intrínsecamente asociado al tráfico de armas.

En el contexto de la narrativa del juego, el Agente 47 hace oficialmente su retorno como sicario de la agencia de asesinatos por encargo ICA en este nivel. Sin embargo, en el doblaje se interpreta *comeback* como volver. No se está diciendo que 47 regresa a San Petersburgo sin más para otra misión, sino que esta será su primera misión oficial para la agencia ICA tras su calentamiento en el nivel de entrenamiento anterior. Un *comeback*, en este sentido, significa un regreso al ámbito de especialización, un retorno a la profesión, y no simplemente regresar a un lugar físicamente. En ruso se traduce como “*Сюда не просто вернется*” (no es fácil volver aquí), una mala traducción, y en todo caso debería corregirse como “*Сюда не так просто возвращаться*” (no es tan fácil regresar aquí). Sin embargo, como en la localización al español, en ruso tampoco se entiende que no es un retorno al lugar, sino a la profesión del protagonista.

## 11. CORRECCIÓN POLÍTICA Y LEYES DE DECOMUNIZACIÓN: PROBLEMAS DE LOCALIZACIÓN



*Figura 16. Uniformes de soldado soviético y oficial del KGB en Hitman (2016).*

En *Hitman* (2016) un nivel tiene lugar en un aeropuerto militar cubano donde se oculta un agente soviético que se debe eliminar. Es posible disfrazarse de soldado soviético o agente de la KGB. Lo que se debe destacar es que, si bien los uniformes son correctos en su diseño, han sido completamente desprovistos de insignia comunista, tanto de estrellas rojas como de hoces y martillos. Esto es una práctica común por parte de los desarrolladores en tiempos recientes, especialmente de la 8ª generación de videojuegos, donde la intención es la de circunvalar las leyes en países donde estos símbolos están prohibidos. Este fenómeno es particularmente fuerte en países excomunistas como parte de sus programas de descomunización (en Georgia, Hungría, Letonia, Lituania, Moldavia y Ucrania) (Koposov, 2017).



*Figura 17.* Diferencias de localización en tienda de bombas en garage de *GTA2* (versión PC-Dreamcast a la izquierda y PS1 a la derecha).

En *GTA2* en versión PC y Dreamcast existe la tienda “*Red Army Surplus*” («excedente del ejército rojo») con una hoz y martillo estilizada en lugar de la letra «r», haciendo referencia al tráfico de armas tras la caída de la URSS. Se ha cambiado en la versión de PlayStation 1, eliminando la simbología comunista y referencia soviética con el nombre más genérico “*Bomb Bay Mix*” («preparado para bombas de compuerta»). El motivo de este cambio ha sido la mayor distribución y alcance del juego en la consola PlayStation, muchísimo más amplio que el de PC o Dreamcast, de ventas iniciales muy bajas (Kelly, 2017); la versión de PlayStation 1 tiene asimismo violencia mucho más reducida y lenguaje soez censurado, de forma que se ha optado por eliminar una alusión posiblemente controversial al comunismo.

Ocurre un fenómeno similar con juegos de la Segunda Guerra Mundial, donde se reemplaza la esvástica por una cruz de hierro genérica o la bandera de la Alemania imperial de la Primera Guerra Mundial. En países con restricciones muy fuertes contra símbolos Nazis o fascistas, los desarrolladores optan por utilizar símbolos genéricos para que los juegos no vean mermadas sus ventas o distribución. Esto conlleva a problemas de ética y de revisionismo histórico, ligados muy de cerca con la cultura de corrección política, donde se critica que esto pueda llevar a normalizar los conflictos y su pasado con símbolos genéricos que le restan impacto visual sociopolítico. Países como Alemania han optado por revisar sus fuertes leyes debido a la controversia con el arte y la libertad de expresión, finalmente decidiéndose por permitir trabajos abiertamente opuestos al fascismo o mientras sean trabajos artísticos (Means, 2018).

### 11.1. Importancia narrativa y estética en los títulos de videojuegos: problemas de localización de la pantalla de título

El juego *Green Beret* («Boina Verde») (1985), localizado en norteamérica como *Rush'n Attack*, está ambientado en la Guerra Fría, y su secuela, *Rush'n Attack: Ex-Patriot* (2011) tiene asimismo a los rusos como enemigos; el título *Rush'n Attack* es un juego de palabras, que puede interpretarse simultáneamente bien como «ataque ruso» (“*Russian Attack*”) o como «darse prisa y atacar» (“*Rush and Attack*”), lo cual hace alusión a este tipo de mecánica de juego de disparos. En este caso, los localizadores decidieron aprovecharse del clima de tensión con la URSS para reflejarlo en el título del producto, como era la costumbre entonces (con títulos como *Communist Mutants from Space*, *Raid Over Moscow*, etc.).



Figura 18. Menú principal en español de *Rush'n Attack*. Como se ve, el título no se adapta en su versión al español.



Figura 19. Menú principal en inglés original de *Hotline Miami*, con texto estilizado en ruso cirílico colocado de forma prominente sobre el título en inglés.



*Hotline Miami* transmite la importancia rusa de su narrativa en su estética de forma muy prominente, de forma que el título en ruso cirílico, *Горячая Линия Майами*, eclipsa absolutamente el título original en inglés. Esto lleva de hecho a muchas confusiones por parte de los jugadores cuando instalan el juego por primera vez, ya que les invita a pensar que han adquirido el juego en su localización rusa. En foros de Steam y Reddit, se han hecho hilos preguntando por su significado estético y narrativo, indagando sobre la decisión artística de los desarrolladores. Es interesante que, en esta primera entrega, debido a su narrativa onírica, ambigua y no lineal, no se sabe exactamente quién es el enemigo y por qué se combate hasta desbloquear el final secreto, de forma que, en principio, este título en ruso cirílico causa aún más confusión y misterio. Cuando el jugador se adentra más en la narrativa y ve cómo se trata el fenómeno de la rusofobia (de la cual el jugador mismo es un participante activo), la pantalla del menú principal adquiere una dimensión cibertextual más amplia. Este es, por lo tanto, un ejemplo de título en donde la localización requiere que no exista traducción del menú principal, ya que forma parte crucial de la narrativa y la estética del cibertexto.

## **12. TRADUCCIÓN Y TRANSLITERACIÓN A LA VISTA DEL RUSO CIRÍLICO COMO MODALIDAD METAJUGABLE O ESTÉTICA EN EL CIBERTEXTO**

### **12.1. El caso de *Cold Fear***



*Figura 20. Enfermería en Cold Fear.*

*Cold Fear* (2005) incluye un innovador sistema de traducción a la vista dinámica, que permite apuntar un arma hacia un letrero y conseguir inmediatamente una traducción para que el jugador pueda orientarse en el entorno. El protagonista, Tom Hansen, enfatiza al principio del juego que tiene conocimientos de ruso en el ámbito naval y que serán útiles en la travesía. Para conseguir la traducción deseada de un letrero, basta con apuntar con el cursor y aparecerá la traducción a modo de subtítulo en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

El manual de instrucciones del juego explica la mecánica de la siguiente forma:

*“Finding your way on board a ship is a hard task. Fortunately, Tom is fluent in Russian. During the game, just aim at the signs painted on the walls to get a translation and locate your position. Each time you enter an important area, its name will be displayed in the top right corner of the screen, allowing you to know where you are.”*

Esto conlleva a una opción de metajugabilidad. En este caso, tener conocimientos previos de ruso anula la utilidad de esta función, aunque permite ver que los desarrolladores han cometido errores en algunas traducciones, como traducir en una ocasión *главная палуба* (“*main deck*”/«cubierta principal») como “*rear deck*”/«cubierta trasera», algo que puede deberse a un fallo de programación más que a una mala traducción, ya que los demás letreros

de esta sección del navío están bien traducidos. Estos fallos de traducción pueden llevar a confusión en cuanto al diseño del nivel con el que los rusoparlantes, sin embargo, no tendrán problema.

Las traducciones del ruso al inglés de *Cold Fear* son a menudo literales o erróneas. En el caso de la imagen de arriba, vemos “*Медпункт*” (puesto de primeros auxilios) traducido como “*sick bay*” o «enfermería», cuando “*корабельный лазарет*” o simplemente “*лазарет*” sería el término más apropiado.

“*Кубрик*” es el nombre que se le da a la sección “*dormitory*”/«dormitorio», una terminología náutica correcta, tanto en ruso y en el inglés original, pero simplificado en la traducción a la vista que usa el jugador, cuando lo que se quiere decir es “*Orlop deck*” en inglés y «sollado» en español. Se llama así tradicionalmente en la Armada a las estancias de los cuarteles dedicadas a dormir la marinería, por lo que se ha utilizado una estrategia de simplificación para que el jugador sepa orientarse mejor, eliminando el tecnicismo náutico.

Aunque el sistema de traducción a la vista y la traducción del inglés al ruso sufren de ciertas carencias arriba señaladas (la localización al español, al traducir de la versión original en inglés, mantiene los errores) resultan esenciales para una correcta orientación del jugador, ya que no se dispone de un mapa. Es por lo tanto un ejemplo de videojuego donde la traducción resulta esencial incluso en la versión original, y donde los fallos deberían corregirse en la localización siempre que el traductor se percate, haciendo del contexto del juego algo aún más necesario para una buena traducción de este. *Cold Fear* es asimismo el primer y único videojuego hasta la fecha donde la traducción a la vista juega un papel crucial en la jugabilidad y la orientación a través de los niveles, y donde los conocimientos previos del ruso resultan ventajosos a nivel de metajugabilidad para el jugador, ya que se dispone de una ventaja a la hora de maniobrar niveles con rapidez, algo esencial en juegos de supervivencia.

Los diálogos de los enemigos solo se traducen durante *cutscenes* que desarrollan la trama. El resto de los diálogos no se traduce. Tener conocimientos previos de ruso hace asimismo ligeramente más fácil entender el comportamiento enemigo, ya que estos anuncian sus acciones gritando y, consecuentemente se pueden predecir sus movimientos y acciones,

como «recargar», «cambiar de posición», «ponerse a cubierto», «disparar», etc., lo cual tiene un impacto en la jugabilidad y la respuesta del jugador.

## 12.2. El caso de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*

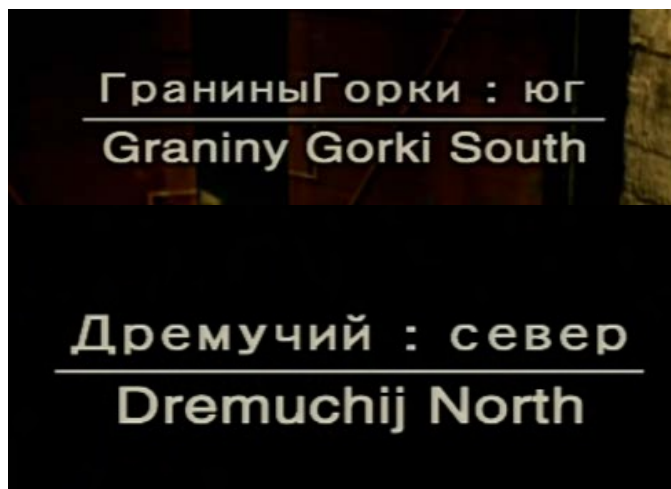


Figura 21: Transliteración y traducción del ruso en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004)

Un sistema de traducción a la vista dinámico, aunque utilizado solo de forma estética, aparece en *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Kojima Productions, 2004) donde un *easter egg* permite en la secuencia de vídeo introductoria alterar los créditos para verlos en diferentes alfabetos, entre ellos latino, japonés, coreano y ruso cirílico. Este último posee además una modalidad de transliteración y/o traducción en el cibertexto, permitiendo la comparación inmediata con el idioma original. Asimismo, las áreas del juego aparecen nombradas en alfabeto latino y ruso cirílico, a su vez una referencia al uso dual de japonés e inglés en entregas anteriores de la franquicia. Esta modalidad de traducción a la vista, sin embargo, es puramente estética y no supone un añadido de metajugabilidad como es el caso de *Cold Fear*. Mediante el uso del Códec, una radio por la que se puede contactar a varios aliados durante una misión pausando el juego, el jugador puede recibir información sobre los nombres rusos de los lugares que visita, que pueden aportar información o servir propósitos narrativos. En los subtítulos del Códec, los nombres rusos aparecen transliterados y se ofrecen traducciones en inglés. Portales de noticias de videojuegos como Escapist Magazine han destacado esta

modalidad de traducción a la vista como una forma de aprendizaje para el jugador, que se ve expuesto al ruso cirílico con transliteraciones y traducciones que permiten la comparación, haciendo énfasis en el cuidado al detalle de este tipo de cibertexto en cuanto a su ambientación y estética (Sliva, 2020).

La inclusión de ruso cirílico como modalidad de mecanismo interno de jugabilidad permite acercar al jugador al idioma ruso de manera tanto activa como pasiva, y abre asimismo posibilidades de metajugabilidad para los jugadores con conocimientos del idioma, así como para los que lo desconocen.

### 12.3. El caso de *Crisis in the Kremlin*

*Crisis in the Kremlin*, los menús cambian de ruso cirílico a alfabeto latino en tiempo real con transiciones, de forma que cumplen un rol principalmente estético, aunque esto también adquiere cualidades de metajugabilidad.

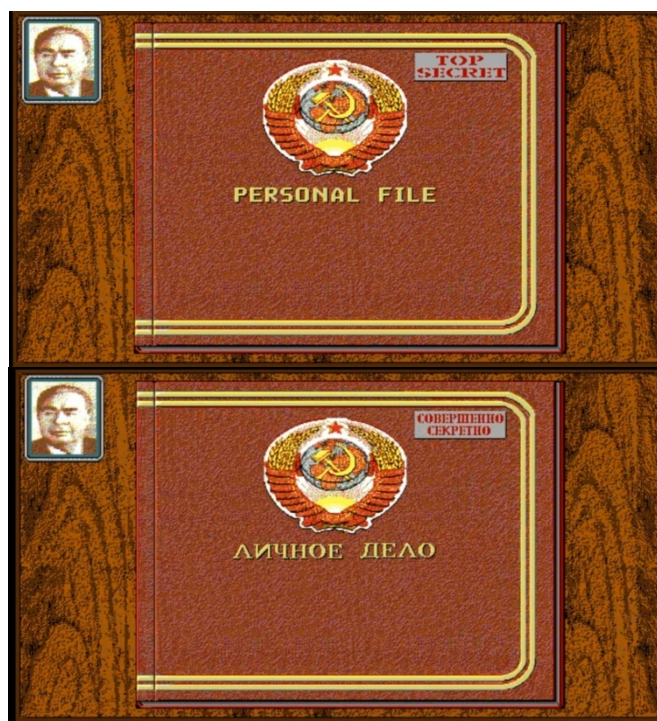


Figura 22. Archivo personal en *Crisis in the Kremlin*.

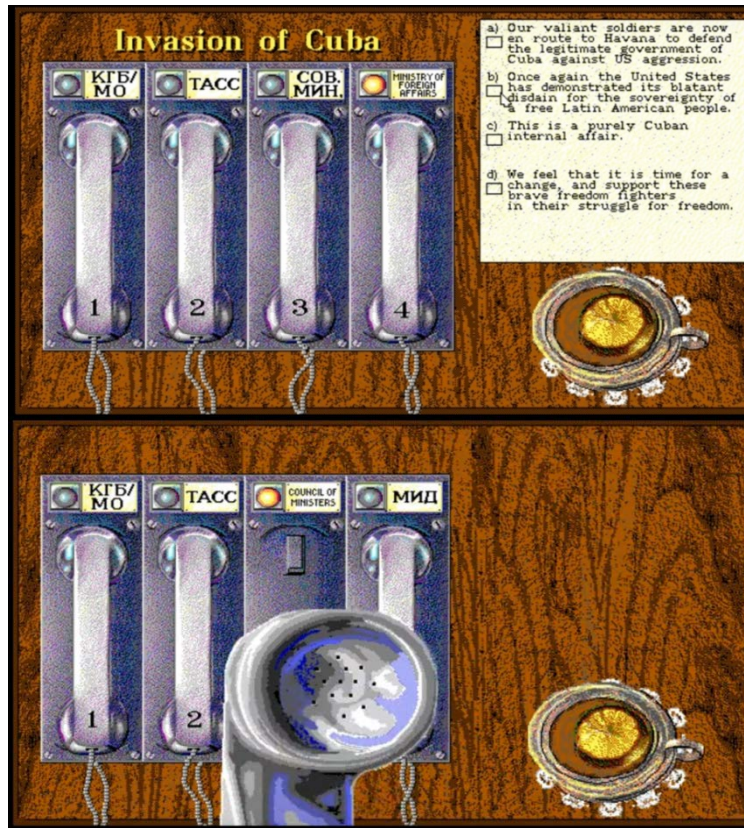


Figura 23. Interfaz de comunicaciones en *Crisis in the Kremlin*.

Debido a la naturaleza de familiarización con la interfaz, tener un conocimiento de ruso es útil. En este caso, vemos como el jugador debe comunicar sus decisiones a ciertos organismos mediante teléfonos (KGB/MILITARY, MINISTRY OF PROPAGANDA, COUNCIL OF MINISTERS, MINISTRY OF FOREIGN AFFAIRS). Cuando el jugador requiere el uso del teléfono, el juego realiza una traducción a la vista dinámica y cambia de ruso cirílico a inglés. De esta forma, el juego mantiene al jugador inmerso en el idioma que se asocia al contexto sociopolítico en el cibertexto, esencial para su narrativa y estética, cambiando solamente cuando se requiere una acción por parte del jugador.

Vemos asimismo en forma de “*easter egg*” («huevo de pascua», un mensaje o referencia escondida en los videojuegos) cómo los desarrolladores han incluido en cirílico alusiones a su propia compañía desarrolladora y programa de código (“*Спектрум холобайт/Сделано в сфере*”). En este sentido, tener conocimientos de ruso facilita que el jugador pueda percatarse de detalles escondidos.



Figura 24. “Easter egg” en *Crisis in the Kremlin*. Este tipo de referencias escondidas por parte de los desarrolladores solo puede ser comprendida exclusivamente por rusoparlantes. El texto en cirílico reza «Jugadores de Tetris del mundo, uníos».

### 13. CONCLUSIONES

Como se ha podido comprobar en este trabajo, la percepción en la cultura popular de Rusia y la URSS en el imaginario Occidental juega un papel fundamental a la hora de localizar productos multimedia como los videojuegos.

La tendencia de retratar al pueblo ruso como un enemigo sigue un patrón claramente ascendente desde el auge de los videojuegos a principios de los años ochenta hasta hoy, con temáticas que giran en torno a miedos Occidentales sobre este país, como el ultranacionalismo ruso, el comunismo, la polarización e inestabilidad política dentro de Rusia, guerras en su esfera de influencia (como las Guerras de Chechenia), el crimen organizado, la corrupción y unos percibidos deseos de dominación mundial por parte de Rusia. Asimismo, los rusos solo son retratados positivamente en videojuegos Occidentales si están aliados con los protagonistas Occidentales en contra de su propio país o gobierno, o si se debe derrotar a un mal mayor (como los Nazis en videojuegos de la Segunda Guerra Mundial o amenazas ficticias en juegos de ciencia ficción). Incluso cuando los rusos tienen un papel protagónico como héroes o aliados de la facción Occidental, la representación rusa suele ser mayoritariamente negativa, con un énfasis en su calculada frialdad, brutalidad y

salvajismo, y en que no comparten los valores de Occidente, que son, a priori, incompatibles culturalmente.

Siguiendo las teorías ludonarrativas de Gonzalo Frasca y la ludología cultural que propone Penix-Tadsen basada en esta, se ha de tener en cuenta no solo la importancia de la narrativa en el cibertexto, sino la jugabilidad y metajugabilidad, así como las interacciones cognitivas y semióticas aplicadas a la cultura; cómo se aplican estos conceptos sociopolíticos a la estructura del juego, y, por extensión, su localización, que son imposibles de separar. En los videojuegos, el sonido se combina con el entorno espacial para producir un contexto cultural multidimensional. Los desarrolladores de juegos seleccionan, graban e integran los sonidos con fines funcionales específicos en mente, y el sonido contribuye como un sistema de retroalimentación, así como un indicador cultural. El idioma extranjero en los juegos se puede usar para varios propósitos, ya sea para abrir el juego a una audiencia diferente a través de la localización del idioma, a través del significado comunicativo o mediante el significado lúdico transmitido a través de la transmisión del idioma extranjero de acuerdo con la física y la mecánica particulares de un juego (Penix-Tadsen, 2016).

En cuanto a contenido traductológico, se ha podido comprobar que las estrategias de naturalización en la domesticación del producto, especialmente en Rusia, producen en ocasiones traducciones de más calidad y que puede incluso mejorar el contenido original si se aplica un énfasis en estrategias de transcreación, aprovechando la familiarización de los traductores rusos nativos en cuanto a lenguaje retórico soviético, referencias culturales y lenguaje coloquial. Se ven casos similares con traducciones españolas, aunque en los casos analizados se ha podido comprobar una estrategia más conservadora y literal en español, que es más fiel al inglés y, por lo tanto, suele conservar los errores del original en el idioma de destino y perpetuarlos. Una de las mayores deficiencias en la traducción y localización de videojuegos en Rusia es la falta de material teórico sobre la localización de videojuegos en este país (Nekrasova, 2019)

En este sentido, es posible que muchos traductores no estén preparados para las dificultades que surgen al traducir un videojuego estándar. El estudio de las peculiaridades y dificultades de la localización de un videojuego estándar mostró que el proceso de



localización de videojuegos es multifacético y diverso, requiriendo un traductor con mucha experiencia y conocimientos adicionales, así como una clara comprensión del medio en el que se trabaja (Nekrasova, 2019).

Se recomienda al traductor que estudie cuidadosamente los materiales relacionados con el juego y el juego en sí (si existe la oportunidad) antes de comenzar a traducirlo, elabore guías de estilo de traducción uniformes y glosarios de traducción de los términos del juego que ayudarán a mantener la uniformidad de la traducción, así como estudiar los principios generales del desarrollo y funcionamiento de los videojuegos para tener una mejor comprensión del contenido técnico que puedan encontrar al traducir (Nekrasova, 2019). Las estrategias de traducción preferidas para la localización rusa son la domesticación, adaptación, traducción literal y calco (en los casos que se permita), compensación, modulación, omisión y transposición (Petrachenko, 2020).

Se ha podido comprobar que los videojuegos de la década tardía de los años 2000 y principios de la década de 2010 cuentan con localizaciones completas, incluyendo reemplazo de la banda de audio original en vez de voiceover como era el estilo en los años noventa, y se traducen menús y pantallas de título, opciones, interfaces y subtítulos. Sin embargo, debido a la industria de la localización del videojuego rusa, que no tiene tantos recursos y a menudo recurre a fan edits o a estudios pequeños independientes, se sigue sufriendo de errores por parte de los localizadores rusos, especialmente en cuanto a la comprensión del inglés, donde no se llega a dominar las sutilezas sintácticas de este idioma, así como referencias culturales y uso de lenguaje coloquial. Este es un problema compartido con las localizaciones al español, que, sin embargo, poseen mayor entendimiento de la lengua inglesa original, aunque recurren a producir adaptaciones que van desde la literalidad extrema hasta la transcreación que se aleja demasiado del sentido original, como es el caso asimismo en algunas localizaciones rusas con temáticas soviéticas. En el caso de *EndWar*, un producto innovador cuyo atractivo principal es la exclusividad de los comandos de voz, la pérdida de esta opción en la localización rusa es grave, aunque no hacen el juego imposible de jugar, sino que le resta valor y funcionalidad presentes en el original.

En la época del franquismo en España se solía decir la frase: “los rusos tienen cuernos y rabo”, en alusión a los demonios, y que además se comían a los niños (Berzaluce, 2018). La ominosa frase introductoria de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), comienza el juego con las líneas de un resentido general estadounidense hablando sobre Rusia: “*The more things change, the more they stay the same*”. (“Cuanto más cambian las cosas, más siguen igual”). Esta frase resume la situación actual y futura en el videojuego Occidental y sus actitudes hacia Rusia. Las actitudes hacia Rusia siguen siendo las mismas, así como las mecánicas de juego, ludonarrativa, márketing y simbología que los acompaña.



*Figura 25. Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020), continúa la narrativa antagónica de la franquicia contra Rusia y la URSS vista en sus últimas entregas, haciendo un uso prominente de simbología soviética en la campaña de márketing.



*Figura 26. Evil Genius 2: World Domination*: el personaje soviético Red Ivan, de la entrega anterior, tiene un rol más protagónico tanto en el juego como en su campaña de márketing.

Se ha podido comprobar que todas las tendencias analizadas en este trabajo no solo no han decaído, sino que están en auge: los esperados títulos *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020) y la secuela de *Evil Genius* (2004), *Evil Genius 2: World Domination* (2021),

presentan como antagonistas de peso a los soviéticos, con personajes de entregas anteriores de sus respectivas franquicias adquiriendo roles expandidos o más protagónicos en estas nuevas entregas.

La intención de este trabajo ha sido demostrar el sesgo que existe contra Rusia en los medios lúdicos Occidentales, tal y como existe en otros medios como son el cine, la literatura y la prensa, y cómo esto se ve reflejado en la traducción para configurar un mito que es, en su mayor parte, completamente fabricado, fantasioso, y centrado en los aspectos más negativos de Rusia. La manipulación emocional con fines políticos por parte de los desarrolladores ha sido estudiada y comprobada mediante las teorías en ludología de Gonzalo Frasca (1999) sobre la politización en los videojuegos mediante metajugabilidad y ludonarrativa, y se aplican a todos los juegos aquí analizados. La marginalización de Rusia en el videojuego, especialmente en el aspecto ludonarrativo, ha demostrado jugar en contra de los desarrolladores en un mundo cambiante en que las voces de los jugadores y sus opiniones tienen cada vez más peso, y en el que las reivindicaciones raciales y sociopolíticas de los jóvenes han cambiado para volverse más críticas con este tipo de narrativas que son percibidas como odiosas y de poco gusto, a menudo tomadas como procedentes desde un lugar de racismo rusóphobo arraigado, intereses propagandísticos o financieros por parte de los desarrolladores, que ven en Rusia un enemigo seguro que no dañará ventas ni causará controversia por su representación negativa: pero como se ha visto en este trabajo, estas actitudes están empezando a cambiar, tanto en Rusia como en Occidente.

Como Dominic Basulto y Guy Mettan en sus investigaciones, este trabajo tampoco tiene la intención de defender celosamente y a ultranza a Rusia y su gobierno en todas sus posturas desde un sesgo político antioccidental y prorruso, y mucho menos de justificar las acciones sociopolíticas y geoestratégicas más controversiales de Rusia; sino la de animar a una reflexión introspectiva de Occidente en sus posturas antagónicas hacia Rusia en aras del entendimiento cultural, lingüístico y sociopolítico, de extender un puente hacia Rusia desde el punto de vista de su representación en los medios lúdicos. Aunque las decisiones geoestratégicas y sociales que provienen del gobierno contemporáneo de Rusia lamentablemente no ayudan a eliminar el concepto de la rusofobia y su asociación a estos estereotipos culturales tan negativos en Occidente, los jugadores rusos han demostrado no

querer verse asociados como un elemento antagónico eterno y que es perpetuamente representado de forma incorrecta e imprecisa; no se debe confundir al pueblo ruso con su gobierno, ni se debe adjudicar a Rusia crímenes que no ha cometido por propósitos ludonarrativos. Rusia va más allá de un estereotipo de superpotencia militar totalitaria y opresiva: como han denunciado los críticos y jugadores Occidentales en su defensa de Rusia en los videojuegos más reciente con la controversia de *Modern Warfare*, Rusia es un abanico de diversidad, matices y un rico legado cultural, de gentes bondadosas y hospitalarias que viven sus vidas con un estoicismo arraigado, coherencia epistemológica y sobriedad identitaria; no se pueden negar las grandes aportaciones del gigante euroasiático a la ciencia, la filosofía y el arte, que han influido tanto a Occidente; desgraciadamente, estos aspectos se ven eclipsados frente al mito que se ha creado, que esconde a la verdadera Rusia, tan compleja y difícil de definir, del jugador Occidental bajo un manto de calumnias basadas en sus aspectos más negativos y oscuros, tal y como hace la prensa analizada por Basulto y Mettan. Los jugadores se merecen conocer a la verdadera Rusia, no una Rusia vilipendiada por la más sesgada lente Occidental, ni una Rusia idealizada y utópica que esconda sus fallos. Como afirmó García Márquez en su crónica *De viaje por los países socialistas* (1957): «Yo no quería conocer una URSS peinada para recibir una visita. A los países, como a las mujeres, hay que conocerlos acabados de levantar».

En *Brat 2* (2000), película de culto en Rusia y notable por su honestidad con los aspectos más negativos con su rival geoestratégico, EE. UU., el personaje Danila Bogrov, (interpretado por el célebre actor Serguéi Bodróv), confronta a un importante cabecilla mafioso estadounidense con las siguientes palabras:

*«Вот скажи мне, американец, в чём сила? (...) Я вот думаю, что сила в правде: у кого правда, тот и сильнее».*

*«Dime, estadounidense, ¿qué es el poder? (...) Yo pienso que el poder está en la verdad: el que tiene la verdad es el más fuerte».*

Y es que, como dijo Aristóteles: «no basta decir solamente la verdad, mas conviene mostrar la causa de la falsedad».

## 14. BIBLIOGRAFÍA

Albert, A. (1992, abril 30). *Amanecer rojo* (21.00). EL PAÍS. [https://elpais.com/diario/1992/04/30/radiotv/704584816\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1992/04/30/radiotv/704584816_850215.html)

Asimov, I. (1982). *Sobre la ciencia ficción*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana S.A

Atenas, D. S., & López, E. (2020). *La República de Plátón (Spanish Edition)*. Katábasis Ediciones.

Basulto, D. (2015). *Russophobia: How Western Media Turns Russia Into the Enemy*. Dominic Basulto.

Basulto, D. (2018, abril 20). *Russophobia and the dark art of making an anti-Russian magazine cover*. Medium. <https://medium.com/@dominicbasulto/russophobia-and-the-dark-art-of-making-an-anti-russian-magazine-cover-94b11e32d53f>

BBC NEWS. (1998, noviembre 21). *The rise and rise of the Russian mafia*. [http://news.bbc.co.uk/2/hi/special\\_report/1998/03/98/russian\\_mafia/70095.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/special_report/1998/03/98/russian_mafia/70095.stm)

BBC News. (2019, octubre 25). *Call of Duty: Modern Warfare arrives amid China controversy*. <https://www.bbc.com/news/technology-50166898>

BBC News. (2019, octubre 29). *Call of Duty: Modern Warfare faces Russian backlash*. <https://www.bbc.com/news/technology-50219739>

Berzaluce, I. (2018, noviembre 20). *Cuando la ensaladilla rusa se convirtió en “ensaladilla nacional” y la montaña rusa en “montaña suiza.”* Publico. <https://blogs.publico.es/strambotic/2018/11/ensaladilla-nacional/>

Bernal-Merino, M. A. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Routledge.

Bhat, K. (2019, octubre 28). *Call of Duty: Modern Warfare being review-bombed on Metacritic over portrayal of Russia*. Charlie INTEL. <https://charlieintel.com/call-of-duty-modern-warfare-being-review-bombed-on-metacritic-over-portrayal-of-russia/57667/>

Binmore, K. (2007). *Game Theory: A Very Short Introduction* (Illustrated ed.). Oxford University Press.

Blasco, L. (2017, diciembre 22). *Gonzalo Frasca, el uruguayo que diseña videojuegos con los que enseñan matemáticas en Finlandia*. BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-42411821>

Bodner, M. (2019, octubre 31). *Russian gamers reject latest “Call of Duty” game for “Russophobic” content*. NBC News. <https://www.nbcnews.com/news/world/russian-gamers-reject-latest-call-duty-game-russophobic-content-n1074436>

Bodner, M. (2019, octubre 31). *Russian gamers reject latest “Call of Duty” game for “Russophobic” content*. NBC News. <https://www.nbcnews.com/news/world/russian-gamers-reject-latest-call-duty-game-russophobic-content-n1074436>

Bogost, I. (2008). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (The MIT Press). The MIT Press.

Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (The MIT Press). The MIT Press.

Bogost, I. (2015). *How to Talk about Videogames (Volume 47) (Electronic Mediations)* (First Edition Used ed.). Univ Of Minnesota Press.

Boulding, A. (2003, octubre 1). *Freedom Fighters Review*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2003/09/30/freedom-fighters-review>

Brook, T. (2014, noviembre 5). *Hollywood stereotypes: Why are Russians the bad guys?* BBC Culture. <https://www.bbc.com/culture/article/20141106-why-are-russians-always-bad-guys>

- Byrne, E., & Newman, K. (1997). *Back in the USSA* (1.a ed.). Mark V Ziesing.
- Candil, D. (2008, julio 14). *E3 2008: “Tom Clancy’s End War”, controla el juego mediante la voz*. Vida Extra. <https://www.vidaextra.com/ps3/e3-2008-tom-clancys-end-war-controla-el-juego-mediante-la-voz>
- Cellan-Jones, R. (2019, octubre 11). *Tech Tent: China and US spar over games, apps and AI*. BBC News. <https://www.bbc.com/news/technology-50018512>
- Clancy, T. (1984). *The Hunt for Red October: A Novel* (1.a ed.). Naval Institute Press.
- Clancy, T. (1986). *Red Storm Rising* (1.a ed.). G.P. Putnam’s Sons.
- Collins English Dictionary. (n.d.). *Russki definition and meaning*. Recuperado el mayo de 29, 2021, de: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/russki>
- Coyle, H. (1987). *Team Yankee: A Novel of World War III* (1.a Edition). Presidio Press.
- Cremin, C. (2015). *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari: Towards an affective theory of form* (1.a ed.). Routledge.
- Croce, I. (2013, agosto 29). *La guerra es la gran excusa*. La Prensa. <http://www.laprensa.com.ar/412195-La-guerra-es-la-gran-excusa.note.aspx>
- Darczewska, J., & Żochowski, P. (2015). *Russophobia in the Kremlin’s Strategy: A Weapon of Mass Destruction* [E-book]. Ósrodek Studiów Wschodnich im. Marka Karpia. <https://www.osw.waw.pl/en/publikacje/point-view/2015-11-02/russophobia-kremlins-strategy-a-weapon-mass-destruction>
- Durand, G. (2005). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- El Futuro Es Apasionante de Vodafone. (2015, septiembre 25). *Gonzalo Frasca: “Los videojuegos son un cañón láser cargado de futuro para la educación”* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TYhSJp1mzAo>

ElDiario.es. (2015, enero 13). *'Amanecer rojo': cuando Cuba daba miedo*.  
[https://www.eldiario.es/cultura/cine/amanecer-rojo-cuba-daba-miedo\\_1\\_4428262.html](https://www.eldiario.es/cultura/cine/amanecer-rojo-cuba-daba-miedo_1_4428262.html)

ElDiario.es. (2015, enero 13). *'Amanecer rojo': cuando Cuba daba miedo*.  
[https://www.eldiario.es/cultura/cine/amanecer-rojo-cuba-daba-miedo\\_1\\_4428262.html](https://www.eldiario.es/cultura/cine/amanecer-rojo-cuba-daba-miedo_1_4428262.html)

*EndWar - Comandos de voz en castellano*. (2008, noviembre 3). Eurogamer.es.  
[https://www.eurogamer.es/videos/endwar\\_comandos-de-voz-en-castellano](https://www.eurogamer.es/videos/endwar_comandos-de-voz-en-castellano)

Ensslin, A., & Balteiro, I. (2021). *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality* (Reprint ed.). Bloomsbury Academic.

Farah, D., & Braun, S. (2007). *Merchant of Death*. Wiley.

FilmAffinity. (n.d.). *Amanecer rojo (1984)*. Recuperado el mayo de 29, 2021, de:  
<https://www.filmaffinity.com/es/pro-reviews.php?movie-id=690723>

Fomina, D. (2017, septiembre 12). *15 Stereotypes Every Russian Hates*. Culture Trip.  
<https://theculturetrip.com/europe/russia/articles/15-stereotypes-every-russian-hates/>

Font, J. (Octubre 2003) "Análisis de *Real War: Rebelión en Rusia*" - Gamelive PC nº 14 p64

Frasca, G. (n.d.). *Ludology*. Ludology. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de:  
<https://ludology.typepad.com/weblog/>

Frey, J. N. (1987). *U.S.S.A.* Zebra Books.

GamerDic. (2013, abril 18). *Metajugabilidad*.  
<https://www.gamerdic.es/termino/metajugabilidad>

García Márquez, G. (2015). *De viaje por Europa del Este* (1.a ed.). LITERATURA RANDOM HOUSE.



Garrelts, N. (2005). *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer (English Edition)* (1.<sup>a</sup> ed.). McFarland.

Garrelts, N., & Kapell, M. W. (2017). *Responding to Call of Duty: Critical Essays on the Game Franchise (Studies in Gaming) (English Edition)*. McFarland.

González Pérez, F. M. (2018, junio 20). *Gonzalo Frasca: “El opuesto del aburrimiento no es la diversión, es el desafío.”* Medium. <https://cachivachemedia.com/gonzalo-frasca-charla-videojuegos-cuba-educacion-519e8c689c72>

Grimal, P. (1989). *La Mitología Griega* [E-book]. Paidós Iberica Ediciones S .A. <https://books.google.es/books?id=veuOMyRr5YcC&pg=PA10&dq=%22el+mito+se+opone+al+logos%22&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwimqK-E5O7wAhXizIUKHcMMAcMQ6AEwBXoECAyQAg#v=onepage&q=%22el%20mito%20se%20opone%20al%20logos%22&f=false>

Guillory, S. (2021, mayo 6). *The Paradox of American Russophobia*. The Moscow Times. <https://www.themoscowtimes.com/2019/07/03/the-paradox-of-american-russophobia-a66241>

Hackett, J. W. (1982). *The Third World War: The Untold Story* (1.a ed.). Sidgwick & Jackson.

Hall, C. (2019, octubre 28). *Call of Duty: Modern Warfare review bombed over Russian portrayal*. Polygon. <https://www.polygon.com/2019/10/28/20936496/call-of-duty-modern-warfare-review-bombing-russian-military-highway-of-death>

Hall, C. (2019, octubre 28). *Call of Duty: Modern Warfare review bombed over Russian portrayal*. Polygon. <https://www.polygon.com/2019/10/28/20936496/call-of-duty-modern-warfare-review-bombing-russian-military-highway-of-death>

Hornshaw, P. (2019, junio 12). *Call Of Duty: Modern Warfare Dev: 'We're Not Talking Out Of Both Sides Of Our Mouths'* GameSpot. <https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-modern-warfare-dev-were-not-talking-o/1100-6467239/>

House, A. (2014, November 20). *Stock-in-trade: why Russian villains are still popular culture's favourite bad guys*. The Calvert Journal. <https://www.calvertjournal.com/articles/show/3382/russian-villains-popular-culture-bad-guys>

Hunt, K. (2016, February 6). *Why the Russians Are Still the Greatest Movie Villains of All Time*. Thrillist. <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/why-the-russians-are-still-the-greatest-movie-villains-of-all-time>

IMDb. (n.d.). *The Hunt for Red October (1990)*. Recuperado el 30 de mayo, 2021, de: <https://www.imdb.com/title/tt0099810/goofs>

IMDb. (n.d.). *The Hunt for Red October (1990)*. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de: <https://www.imdb.com/title/tt0099810/goofs#miscellaneous>

ivi1010111. (12 de abril, 2013). Why the russian title anyone? [Msg 1]. GOG. Mensaje enviado a dirección de sitio web: [https://www.gog.com/forum/hotline\\_miami\\_series/why\\_the\\_russian\\_title\\_anyone](https://www.gog.com/forum/hotline_miami_series/why_the_russian_title_anyone)

Jackson, R., Tamayo, J. L., & Martín, I. (2008). *Helicópteros: Modernas Aeronaves Civiles y Militares de Ala Móvil (Máquinas de Guerra) (Edición española)* (1.a ed.). Libsa.

*Jake | Hotline Miami Wiki | Fandom*. (n.d.). Hotline Miami Wiki. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de: <https://hotlinemiami.fandom.com/wiki/Jake>

K. (2005<sup>a</sup>, septiembre 20). *Entrevista a Gonzalo Frasca*. Vida Extra. <https://www.vidaextra.com/cultura/entrevista-a-gonzalo-frasca>

Karagodina, A., & Kazak, A. (2021, mayo 5). *Why Russian boys dream of having a beard*. Russia Beyond. <https://www.rbth.com/multimedia/pictures/2017/08/31/why-russian-boys-dream-beard-831916>

Kelly, A. (2017, August 4). *Revisiting Grand Theft Auto 2, the weirdest GTA of them all*. PC Gamer. <https://www.pcgamer.com/revisiting-grand-theft-auto-2-the-weirdest-gta-of-them-all/>

Kerner, A., & Hoxter, J. (2019). *Theorizing Stupid Media: De-Naturalizing Story Structures in the Cinematic, Televisual, and Videogames* (1.a ed. 2019 ed.). Palgrave Macmillan.

*Kiril* | *Call of Duty Wiki* | *Fandom*. (n.d.). Call of Duty Wiki. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de: <https://callofduty.fandom.com/wiki/Kiril>

Koposov, N. (2017). *Memory Laws, Memory Wars: The Politics of the Past in Europe and Russia (New Studies in European History)* [E-book]. Cambridge University Press. [https://books.google.es/books?id=2S42DwAAQBAJ&pg=PA153&dq=In+some+states+de+communization+included+bans+on+Communist+symbols&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwj80Ye-4\\_HwAhUKtRoKHYIPBUMQ6AEwAXoECAsQA#v=onepage&q=In%20some%20states%20decommunization%20included%20bans%20on%20Communist%20symbols&f=false](https://books.google.es/books?id=2S42DwAAQBAJ&pg=PA153&dq=In+some+states+de+communization+included+bans+on+Communist+symbols&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwj80Ye-4_HwAhUKtRoKHYIPBUMQ6AEwAXoECAsQA#v=onepage&q=In%20some%20states%20decommunization%20included%20bans%20on%20Communist%20symbols&f=false)

Kopp, C. (2009, agosto 3). *9K35 Strela 10 Self Propelled Air Defence System / SA-13 / Самоходный Зенитный Ракетный Комплекс КБточмаш 9K35 Стрела-10*. Air Power Australia. <http://www.ausairpower.net/APA-9K35-Strela-10.html>

Kozlov, V. (2019, octubre 23). ‘*Call of Duty: Modern Warfare*’ Won’t Be Released in Russia. The Hollywood Reporter. <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/call-duty-modern-warfare-wont-be-released-russia-1249539/>

Kurutz, S. (2014a, enero 17). *Opinion | Russians: Still the Go-To Bad Guys*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2014/01/19/opinion/sunday/why-are-russians-still-the-go-to-bad-guys.html>

Llewellyn, J., & Thompson, S. (2018, octubre 5). *Amerika (1987)*. Alpha History. <https://alphahistory.com/coldwar/amerika-1987/>

Lomakin, S. (2021, mayo 29). *How the new Call of Duty game reimagines Russian 'bad guys.'* Russia Beyond. <https://www.rbth.com/lifestyle/333074-call-of-duty-russian-bad-guys>

Losada, J. M. (2010). «Por una mitocrítica abierta: teoría, método y significado». En J.M. Losada, ed. *Mito y mundo contemporáneo*. Bari: Levante Editori. pp. 9-24.

Losada, J. M. (2015). «Mitocrítica y metodología». En J.M. Losada, ed. *Nuevas formas del mito*. Berlín: Logos Verlag. p. 9

Losada, J. M. (2015). «Tipología de los mitos modernos». En J.M. Losada, ed. *Nuevas formas del mito*. Berlín: Logos Verlag. pp. 187-221

Losada-Goya, J. M., & Ochoa, M. G. (2012). *Myth and Subversion in the Contemporary Novel*. Cambridge University Press.

Madsen, D. (1989). *U.S.S.A.* (1.a ed.). William Morrow & Company.

Makagonova, V. (2020, mayo 4). *These 10 Russian Stereotypes are Actually True.* TripSavvy. <https://www.tripsavvy.com/top-russian-stereotypes-that-are-true-1622431>

Marcote, C. F. (2017, noviembre 13). *Que vienen los "rojos" o cómo Franco impidió a España jugar en la URSS.* El Periódico. <https://www.elperiodico.com/es/deportes/20171112/franco-frustrado-partido-seleccion-espanola-urss-6419015>

Martín, J. J. (2012, marzo 13). *Tu voz será el arma principal en EndWar.* MeriStation. [https://as.com/meristation/2007/05/22/noticias/1179870900\\_066865.html](https://as.com/meristation/2007/05/22/noticias/1179870900_066865.html)

Martín, J. L. G. (2019, junio 11). «*Amanecer rojo*» (John Milius, 1984). *Cine políticamente incorrecto*. Cualia.es. <https://cualia.es/amanecer-rojo-john-milius-1984-cine-politicamente-incorrecto/>

Means, G. (2018, agosto 9). *Germany Lifts Controversial Ban on Nazi Imagery in Video Games*. Screenrant. <https://screenrant.com/germany-ban-nazi-video-games/>

Mettan, G. (2017). *Creating Russophobia: From the Great Religious Schism to Anti-Putin Hysteria*. Clarity Press, Inc.

*MiG-29 | Call of Duty Wiki | Fandom*. (n.d.). Call of Duty Wiki. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de: [https://callofduty.fandom.com/wiki/MiG-29#Call\\_of\\_Duty:\\_Modern\\_Warfare\\_2](https://callofduty.fandom.com/wiki/MiG-29#Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2)

*MiG-29 Fulcrum Fighter Bomber*. (2020, septiembre 14). Airforce Technology. <https://www.airforce-technology.com/projects/mig29/>

Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: Videogames against Control* (Reprint ed.). Zero Books.

Muskin, A. (s.f.). *Kuzka's mother*. Russiapedia - RT. Consultado el 5 de mayo del 2021, de <https://russiapedia.rt.com/of-russian-origin/kuzkas-mother/>

Newzoo. (2018, julio 11). *Russia Games Market 2018*. <https://newzoo.com/insights/infographics/russia-games-market-2018/>

Newzoo. (2020, junio 29). *Top Countries & Markets by Game Revenues*. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>

Nix, M. (2017, marzo 10). *Opinion: The Problem with Political Correctness in Video Games*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2012/07/17/opinion-the-problem-with-political-correctness-in-video-games>

O' Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry* (Vol. 106). John Benjamins Publishing Co.

Ortiz, F. A. (2008). *Yo, Funcionario de prisiones (Spanish Edition)* [E-book]. Entrelíneas Editores. <https://books.google.es/books?id=4t18mB1CX9IC&pg=PA266&lpg=PA266&dq=Delirio+paranoico+y+heroico+que+imagina+que+los+sovi%C3%A9ticos+han+invadido+EEUU+fr>

[anciso+marinero&source=bl&ots=fTpxVn4Y9b&sig=ACfU3U09A0DhUcQt9s1XkODuzG4SYzurgg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwias4Sqt-3wAhUBzIUKHcKmA0kQ6AEwBXoECAUQA#wv=onepage&q=Delirio%20paranoico%20y%20heroico%20que%20imagina%20que%20los%20sovi%C3%A9ticos%20han%20invadido%20EEUU%20franciso%20marinero&f=false](https://www.google.com/search?q=Francisco+marinero&source=bl&ots=fTpxVn4Y9b&sig=ACfU3U09A0DhUcQt9s1XkODuzG4SYzurgg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwias4Sqt-3wAhUBzIUKHcKmA0kQ6AEwBXoECAUQA#wv=onepage&q=Delirio%20paranoico%20y%20heroico%20que%20imagina%20que%20los%20sovi%C3%A9ticos%20han%20invadido%20EEUU%20franciso%20marinero&f=false)

Orwell, G., & Pimlott, B. (2004). *Nineteen Eighty Four* (*Penguin Modern Classics*). Penguin Classic.

Parkin, S. (2014, octubre 22). *Call of Duty: gaming's role in the military-entertainment complex*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/call-of-duty-gaming-role-military-entertainment-complex>

Parkin, S. (2020, abril 16). *Call of Duty: gaming's role in the military-entertainment complex*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/call-of-duty-gaming-role-military-entertainment-complex>

Pedersen, D. (2019). "Managing Transcreation Projects: An Ethnographic Study". *Translation Practice in the Field: Current research on socio-cognitive processes*. John Benjamins.

Penix-Tadsen, P. (2016). *Cultural Code: Video Games and Latin America* (1.<sup>a</sup> ed.). MIT Press.

Pérez Latorre, Ó. (2011). *El lenguaje videolúdico (Spanish Edition)* (1.<sup>a</sup> ed.). Laertes.

Peters, R. (1990). *Red Army* (1.a Printing ed.). Pocket Books.

Popenker, M. R. (n.d.). *CheyTac Intervention*. Modern Firearms. Recuperado el 5 de mayo 5, 2021, de: <https://modernfirearms.net/ru/snajperskie-vintovki/snajperskie-vintovki-ru/ssha-snajperskie-vintovki/cheytac-intervention/>

Potatony. (12 de abril, 2013). Russian Text At The Title Screen [Msg 1]. Steam Community. Mensaje enviado a dirección de sitio web: <https://steamcommunity.com/app/219150/discussions/0/810921273960364846/>

Power, E. (2019, agosto 10). *American carnage: Was Red Dawn the most right-wing blockbuster ever?* The Independent. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/red-dawn-movie-arnold-schwarzenegger-stranger-things-patrick-swayze-chris-hemsworth-remake-a9050186.html>

R. (2016, agosto 21). *Локализация игр в России*. StopGame. <https://stopgame.ru/blogs/topic/75095>

Ramírez, I. (2021). *Diccionario de términos de videojuegos (Diccionarios) (Spanish Edition)* (1.a ed.) [E-book]. Editorial Verbum, S.L. <https://books.google.es/books?id=QsciEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Diccionario+de+t%C3%A9rminos+de+videojuegos&hl=en&sa=X&ved=2ahUKewjMtavjvLrwAhV78eAKHdPUD9UQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=Diccionario%20de%20t%C3%A9rminos%20de%20videojuegos&f=false>

Ramos, R. (2013). *¡Que vienen los rusos!: España renuncia a la Eurocopa 1960 por decisión de Franco*. Editorial Comares.

Real Academia Española. (n.d.). *bicho* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 22 de mayo, 2021, de: <https://dle.rae.es/bicho>

Real Academia Española. (n.d.). *conscripto* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 22 de mayo, 2021, de: <https://dle.rae.es/conscripto?m=form>

Real Academia Española. (n.d.). *mito* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 22 de mayo, 2021, de: <https://dle.rae.es/mito>

Real Academia Española. (n.d.). *recluta* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de: <https://dle.rae.es/recluta>

Real Academia Española. (n.d.-a). *conscripto* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de: <https://dle.rae.es/conscripto>

Real Academia Española. (n.d.-b). *recluta* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 22 de mayo, 2021, de: <https://dle.rae.es/recluta>

Real Academia Española. (n.d.-c). *soldado* / *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado el 22 de mayo, 2021, de: <https://dle.rae.es/soldado?m=form#3jLhRqc>

Reverte, J. M. (2021, marzo 24). *Comunistas*. EL PAÍS. <https://elpais.com/opinion/2021-03-25/comunistas.html>

Ripoll, J. (Octubre 2003) “Análisis de *Freedom Fighters*” - Gamelive PC nº 33 p94

Rodríguez, M. I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego (Videojuegos) (Spanish Edition)* (1.a ed.). Síntesis.

Ross, S. (2020, septiembre 12). *Tommy, Fritz, and Ivan*. Stew Ross Discovers. <https://stewross.com/wwii-soviet-soldiers/>

RT. (2019, noviembre 1). *Against Call of Duty's Russophobia, gamers are the voice of reason*. RT International. <https://www.rt.com/op-ed/472414-call-duty-game-russia/>

Russell, W. H. (1877). *The British Expedition to the Crimea* (New and revised edition) [E-book]. George Routledge and Sons. <https://www.gutenberg.org/files/46242/46242-h/46242-h.htm>



Russki. (n.d.). The Merriam-Webster.Com Dictionary. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Russki>

Scher, B. (2017, enero 7). *The 1987 TV Miniseries That Predicted a Russian Takeover of America*. POLITICO Magazine. <https://www.politico.com/magazine/story/2017/01/the-1987-tv-miniseries-that-predicted-a-russian-takeover-of-america-214609>

Seiwald, R. (2021, enero 21). *Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games*. Paidia - Zeitschrift für Computerspielforschung. <https://www.paidia.de/down-with-the-commies-anti-communist-propaganda-in-american-cold-war-video-games/>

Sergei Bjarkhov. (n.d.). Hitman Wiki. Recuperado el 5 de mayo, 2021, de: [https://hitman.fandom.com/wiki/Sergei\\_Bjarkhov](https://hitman.fandom.com/wiki/Sergei_Bjarkhov)

Shaer, M. (2009, noviembre 17). Modern Warfare 2 not banned in Russia, according to Activision. The Christian Science Monitor. <https://www.csmonitor.com/Technology/Horizons/2009/1117/modern-warfare-2-not-banned-in-russia-according-to-activision>

Sliva, M. (2020, marzo 10). *Metal Gear Solid 3's The End Battle Was Generations Ahead of Its Time*. The Escapist. <https://www.escapistmagazine.com/v2/metal-gear-solid-3-the-end/>

Soch, J. (2015, abril 20). *U.S. military hopes violent video games can serve as teaching tool*. The Washington Times. <https://www.washingtontimes.com/news/2015/apr/19/us-military-hopes-violent-video-games-can-serve-as/>

Sokolov, V. (2004). From Guns to Briefcases. *World Policy Journal*, 21(1), 68–74. <https://www.jstor.org/stable/40209904?seq=1>

Souza, N. (2020, septiembre 14). *Cut! How Hollywood self-censors on China*. The Interpreter. <https://www.lowyinstitute.org/the-interpreter/cut-how-hollywood-self-censors-china>

Squatch Gaming Official. (2017, 11 de mayo). *Hotline Miami - Russian Mafia (Son and Henchman)*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=N8wYSSXfhcc>

Squatch Gaming Official. (2017, 28 de febrero). *Hotline Miami - 50 Blessings* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IDSPtH3XZBo>

Steele, J. (2017, 12 de abril). *The west's new Russophobia is hypocritical - and wrong*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2006/jun/30/comment.russia>

Steele, J. (2017, 12 de abril). *The west's new Russophobia is hypocritical - and wrong*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2006/jun/30/comment.russia>

Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames (New Directions in Aesthetics)* (1.a ed.). Wiley-Blackwell.

The Merriam-Webster.com Dictionary. (n.d.). *Ruski*. Recuperado el 29 de mayo, 2021, de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/Ruski>

Thier, D. (2019, 29 de octubre). *'Call Of Duty: Modern Warfare' Is Getting Review-Bombed On Metacritic, But Not For The Usual Reasons*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/davidthier/2019/10/29/call-of-duty-modern-warfare-is-getting-review-bombed-on-metacritic-but-not-for-the-usual-reasons/?sh=13ad11c96568>

Thompson, C. (2016, 12 de marzo). *Ask Clay: What does boche mean in those old war movies?* The Republic | Azcentral.Com. <https://eu.azcentral.com/story/opinion/op-ed/claythompson/2016/03/12/what-does-boche-mean/81550872/>

Thubron, C. (2009). *Among the Russians* (1.a Perennial ed). HarperCollins e-books.

Trumbull, N. S. (2003). *The impacts of globalization on St. Petersburg: A secondary world city in from the cold?* *The Annals of Regional Science*, 37(3), 533–546. <https://doi.org/10.1007/s00168-003-0169-2>

u/pushingrocks. (12 de abril, 2013). Title Screen letters. Any decoding? [Msg 1]. Reddit. Mensaje enviado a dirección de sitio web: [https://www.reddit.com/r/HotlineMiami/comments/14p0hf/title\\_screen\\_letters\\_any\\_decoding/](https://www.reddit.com/r/HotlineMiami/comments/14p0hf/title_screen_letters_any_decoding/)

undefined.OwL. (28 de noviembre, 2015). Why is the Title in the Main Menu russian. [Msg 1]. Steam Community. Mensaje enviado a dirección de sitio web: <https://steamcommunity.com/app/219150/discussions/0/485623406950887115/>

Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Routledge.

Viktor (*Modern Warfare 2*) | *Call of Duty Wiki* | Fandom. (n.d.). Call of Duty Wiki. Recuperado el 6 de mayo de 2021, de: [https://callofduty.fandom.com/wiki/Viktor\\_\(Modern\\_Warfare\\_2\)](https://callofduty.fandom.com/wiki/Viktor_(Modern_Warfare_2))

Vishnevetsky, I. (2017, August 23). *The villain gap: Why Soviet movies rarely had American bad guys*. The A.V. Club. <https://www.avclub.com/the-villain-gap-why-soviet-movies-rarely-had-american-1798245725>

Walker, J. (2014, enero 29). *Slang terms at the Front*. The British Library. <https://www.bl.uk/world-war-one/articles/slang-terms-at-the-front#>

Whalley, Z. (2018, marzo 31). *The Controversial History of Russian Beards*. Culture Trip. <https://theculturetrip.com/europe/russia/articles/the-controversial-history-of-russian-beards/>

*Why We Are Bummed Communism Fell*. (n.d.). TV Tropes. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WhyWeAreBummedCommunismFell>

Wikipedia contributors. (2020, agosto 15). *Дураки и допозу*. Wikipedia. <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%83%D1%80%D0%B0%D0%BA%D0%B8%D0%B8%D0%B4%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%B8>

Wikipedia contributors. (2021, abril 20). *List of video games markets by country*. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_video\\_games\\_markets\\_by\\_country](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_markets_by_country)

Wills, J. (2019, noviembre 8). *Is Call of Duty really promoting anti-Russian propaganda?* The Conversation. <https://theconversation.com/is-call-of-duty-really-promoting-anti-russian-propaganda-126459>

Woodcock, J. (2019). *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggle*. Haymarket Books.

Young, I. (2019, abril 20). *Red Dawn: Back When American High Schoolers Kicked Russian Butt*. Ultimate Action Movie Club. <https://ultimateactionmovies.com/red-dawn-back-when-american-high-schoolers-kicked-russian-butt/>

Zhang, X. (2013). Censorship and Digital Games Localisation in China. *Censorial Forces at Play: Past and Present*, 57(2), 338–350. <https://doi.org/10.7202/1013949ar>

Бабушкин, Е. (2013, marzo 14). Рецензия: «Неуловимые» - плохие корейцы вместо плохих русских против хороших американцев. MR7.Ru. <https://mr-7.ru/articles/79602/>

*гидра контрреволюции* — Викисловарь. (n.d.). Викисловарь. Recuperado el 9 de mayo, 2021, de: [https://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%B3%D0%B8%D0%B4%D1%80%D0%B0\\_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%82%D1%80%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D1%8E%D1%86%D0%B8%D0%B8](https://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%B3%D0%B8%D0%B4%D1%80%D0%B0_%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%82%D1%80%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D1%8E%D1%86%D0%B8%D0%B8)

*давать на лапу* — Викисловарь. (n.d.). Wiktionary. Recuperado el 22 de mayo, 2021, de: [https://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%B4%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D1%82%D1%8C\\_%D0%BD%D0%B0\\_%D0%BB%D0%B0%D0%BF%D1%83](https://ru.wiktionary.org/wiki/%D0%B4%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D1%82%D1%8C_%D0%BD%D0%B0_%D0%BB%D0%B0%D0%BF%D1%83)

Зилев, В. М., & Сюткина, А. И. (2015). Локализация компьютерных игр и проблема её качества. *Молодой Учёный*, № 11(91), 1881–1883. [http://www.moluch.ru/pdf/moluch\\_91\\_ch18.pdf](http://www.moluch.ru/pdf/moluch_91_ch18.pdf)

качан - Wiktionary. (n.d.). Wiktionary. Recuperado el 29 de mayo, 2021, de: <https://en.wiktionary.org/wiki/%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B0%D0%BF#Russia>

Локализация игры: взгляд со стороны переводчика. (2016, julio 11). App2Top.Ru. <https://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html>

МИНИСТЕРСТВО ОБОРОНЫ СОЮЗА ССР. (1988, marzo 4). ПРАВИЛА НОШЕНИЯ ВОЕННОЙ ФОРМЫ ОДЕЖДЫ ВОЕННОСЛУЖАЩИМИ СОВЕТСКОЙ АРМИИ И ВОЕННО-МОРСКОГО ФЛОТА. [Http://Www.Vedomstva-Uniforma.Ru](http://Www.Vedomstva-Uniforma.Ru). <http://www.vedomstva-uniforma.ru/forma1988/1988.html>

Министр обороны Российской Федерации. (2015, junio 22). Приказ Министра обороны РФ от 26 ноября 2018 г. № 677 "О внесении изменений в приказ Министра обороны Российской Федерации от 22 июня 2015 г. № 300 "Об утверждении Правил ношения военной формы одежды, знаков различия, ведомственных знаков отличия и иных геральдических знаков в Вооруженных Силах Российской Федерации и Порядка смешения предметов существующей и новой военной формы одежды в Вооруженных Силах Российской Федерации." [Www.Garant.Ru](http://www.garant.ru). <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72036110/>

Министр обороны Российской Федерации. (2018, octubre 11). Приказ МО РФ № 300 О правилах ношения военной формы. [www.forma-odezhda.ru](http://www.forma-odezhda.ru). <https://forma-odezhda.ru/encyclopedia/prikaz-mo-rf-n-300-o-pravilah-nosheniya-voennoj-formy/>

москаль - Wiktionary. (n.d.). Wiktionary. Recuperado el 29 de mayo, 2021, de: <https://en.wiktionary.org/wiki/%D0%BC%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%B%D1%8C#Russian>

Некрасов, А.В. (2007). Локализация и перевод видеоигр в языковой паре английский-русский (Trabajo de Fin de Máster, «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина», Екатеринбург, Россия). Recuperado el 29 de mayo, 2021, de:

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwii5\\_GGh\\_7vAhUHHxoKHeT1Dz0QFjABegQIAxAD&url=https%3A%2F%2Felar.urfu.ru%2Fbitstream%2F10995%2F76269%2F1%2Fm\\_th\\_a.v.nekrasov\\_2019.pdf&usg=AOvVaw07GLINJbetRdg\\_ntxuHK-t](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwii5_GGh_7vAhUHHxoKHeT1Dz0QFjABegQIAxAD&url=https%3A%2F%2Felar.urfu.ru%2Fbitstream%2F10995%2F76269%2F1%2Fm_th_a.v.nekrasov_2019.pdf&usg=AOvVaw07GLINJbetRdg_ntxuHK-t)

Петраченко, М. В. (2020). Локализация компьютерных игр. *СЕКЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЙ ПРАГМАТИКИ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ*. Published.

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi9lqXGubPwAhWjxYUKHdLjBJcQFjAAegQIBBAD&url=https%3A%2F%2Fwww.rgph.vsu.ru%2Fru%2Fscience%2Fsss%2Freports%2F5%2Fpetrachenko.pdf&usg=AOvVaw2mTXZMR13w7wo-UwVAgbcV>

Рудь, Д. (2020, mayo 1). «Ни слова по-русски»: из российской версии переиздания *Modern Warfare 2* вырезали скандальную миссию. 3DNews - Daily Digital Digest. <https://3dnews.ru/1009921>

Семенов, А. (2016, julio 11). Локализация игры: взгляд со стороны переводчика. App2top.ru. <https://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html>

*Список этнических оскорблений - List of ethnic slurs* Википедия site:360wiki.ru. (s.f.). Wikipedia. Recuperado el 6 de mayo, 2021, de: [https://360wiki.ru/wiki/List\\_of\\_ethnic\\_slurs](https://360wiki.ru/wiki/List_of_ethnic_slurs)

Трофименков, М. (2019, agosto 10). «Красный рассвет»: Из чего выросла самая антисоветская клюква. КиноПоиск. <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3400765/comment/2223122/>

Уточкин, В. (2018, octubre 8). Особенности локализации игр на иностранные рынки. Хабр. <https://habr.com/ru/post/324496/>

## 14.1. Ludografia

Call of Duty: Black Ops (PC) [Videojuego]. (2010). Santa Monica, CA: Treyarch.

Call of Duty: Black Ops Cold War (PC) [Videojuego]. (2020). Santa Monica, CA: Treyarch.

Call of Duty: Modern Warfare (PC) [Videojuego]. (2019). Woodland Hills, CA: Infinity Ward.

Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC) [Videojuego]. (2009). Woodland Hills, CA: Infinity Ward.

Cold Fear (PC) [Videojuego]. (2005). Paris, FR: Darkworks.

Command & Conquer: Red Alert 3(PC) [Videojuego]. (2008). Los Ángeles, CA: EA Los Angeles.

Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising (PC) [Videojuego]. (2009). Los Ángeles, CA: EA Los Angeles.

Communist Mutants from Space (Atari 2600) [Videojuego]. (1982). Livermore, CA: Starpath.

Crisis in the Kremlin (PC) [Videojuego]. (1991). Alameda, CA: Barbu Corporation & Spectrum HoloByte.

Freedom Fighters (PC) [Videojuego]. (2003). Copenhagen, DK: IO Interactive.

Grand Theft Auto: San Andreas (PC) [Videojuego]. (2005). Edinburgh, SCT: Rockstar North.

Hitman 2: Silent Assassin (PC) [Videojuego]. (2002). Copenhagen, DK: IO Interactive.

Hitman: Contracts (PC) [Videojuego]. (2004). Copenhagen, DK: IO Interactive.

Hotline Miami (PS3) [Videojuego]. (2012). Gotemburgo, SE: Dennaton Games.

Hotline Miami 2: Wrong Number (PS3) [Videojuego]. (2015). Gotemburgo, SE: Dennaton Games.

*Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (PS2) [Videojuego]. (2004). Tokio, JP: Kojima Productions.

*Raid Over Moscow* (PC) [Videojuego e]. (1984). Salt Lake City, UT: Access Software.

*Rush n' Attack* (PC) [Videojuego]. (1985). Tokio, JP: Konami.

*Tom Clancy's EndWar* (PC) [Videojuego]. (2008). Shangháí, CH: Ubisoft Shanghai.

*World in Conflict* (PC) [Videojuego]. (2007). Malmö, SE: Massive Entertainment.

*World in Conflict: Soviet Assault* (PC) [Videojuego]. (2009). Malmö, SE: Massive Entertainment.

## 14.2. Filmografía

Beckerman, B., Beckerman, S., & Feitshans, B. (Productores), & Milius, J. (Director). (1984). *Red Dawn* [Película]. EE. UU.: MGM/UA Entertainment Company.

Cage, N., Eberts, C., Golightly, N., Grosch, A., Niccol, A., Roberts, C., & Rousselet, P. (Productores), & Niccol, A. (Director). (2005). *Lord of War* [Película]. EE. UU.: Lionsgate.

Feitshans, B. (Productor), & Cosmatos, G. P. (Director). (1985). *Rambo: First Blood Part II* [Película]. EE. UU.: TriStar Pictures.



- Feitshans, B. (Productor), & MacDonald, P. (Director). (1988). *Rambo III* [Película]. EE. UU.: TriStar Pictures.
- Flynn, B., & Vinson, T. (Productores), & Bradley, D. (Director). (2012). *Red Dawn* [Película]. EE. UU.: FilmDistrict.
- Globus, Y. & Golan, M. (Productores), & Zito, J. (Director). (1985). *Invasion USA* [Película]. EE. UU.: Cannon Films.
- Jewison, N. (Productor), & Jewison, N. (Director). (1966). *The Russians Are Coming, The Russians Are Coming* [Película]. EE. UU.: United Artists.
- Lugar, J., O'Connor, R. L., Wrye, D. (Productores), & Wrye, D. (Director). (1987). *Amerika*. [Serie de televisión]. EE. UU.: ABC Motion Pictures.
- Markin, L. (Productor), & Bortko, V. (Director). (2000). *Banditskiy Peterburg: Advokat* [Serie de televisión]. Rusia: B-2-B.
- Neufeld, M. (Productor), & McTiernan, J. (Director). (1990). *The Hunt for Red October* [Película]. EE. UU.: Paramount Pictures.
- Papazian, R. & Austin, S. (Productores), & Meyer, N. (Director). (1983). *The Day After*. [Película]. EE. UU.: ABC Motion Pictures.
- Selyanov, S. (Productor), & Balabanov, A. (Director). (1990). *Brat 2* [Película]. Rusia: CTB Film Company.