



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Trabajo Fin de Grado
Curso 2021/2022

Título

Purgatory: lenguaje inclusivo y transcreación en la localización de
videojuegos

Autor

Samuel de la Torre Galán

Tutora

Silvia Martínez Martínez



***Purgatory*: lenguaje inclusivo y transcreación en la localización de videojuegos**

ÍNDICE

| | | |
|--------|--|----|
| 1. | Introducción..... | 1 |
| 1.1. | Objetivos..... | 2 |
| 1.2. | Relevancia académica..... | 2 |
| 1.3. | Lenguaje inclusivo en este Trabajo de Fin de Grado | 2 |
| 2. | Contextualización | 3 |
| 2.1. | <i>Purgatory</i> , de Niv (2021)..... | 3 |
| 2.2. | Marco teórico..... | 4 |
| 2.2.1. | La localización de videojuegos en España | 4 |
| 2.2.2. | Técnicas de traducción y transcreación para la localización de videojuegos | 5 |
| 2.2.3. | El lenguaje inclusivo en la traducción y la localización..... | 7 |
| 3. | Encargo y análisis del proceso de localización | 9 |
| 3.1. | Contacto con el desarrollador y planteamiento del encargo..... | 9 |
| 3.2. | Problemas de traducción y estrategias aplicadas | 9 |
| 3.2.1. | Estilo, registro y habla | 10 |
| 3.2.2. | Lenguaje inclusivo..... | 12 |
| 3.2.3. | Referencias culturales e intertextuales | 16 |
| 3.2.4. | Juegos de palabras | 20 |
| 4. | Conclusiones..... | 24 |
| 5. | Bibliografía..... | 24 |
| 6. | Anexos..... | 27 |

***Purgatory*: lenguaje inclusivo y transcreación en la localización de videojuegos**

1. Introducción

Desde sus humildes orígenes a mediados del siglo pasado con títulos como *Tennis for Two* (1958) o *Spacewar!* (1962), los videojuegos han evolucionado a pasos agigantados hasta convertirse en la industria millonaria que conocemos hoy en día. Las cifras hablan por sí solas: los videojuegos constituyen desde hace años la mayor fuente de entretenimiento en el mundo, superando con creces al cine y la música.

A pesar de los inconvenientes que la crisis de la Covid-19 ha supuesto para el sector, los videojuegos han sabido no solo seguir adelante, sino también aprovechar la coyuntura. Según estimaciones oficiales, en 2020 los beneficios alcanzaron los 174.900 millones de dólares en todo el mundo (Wijman, 2020) y los 1747 millones de euros en España (AEVI, 2021), lo que supuso un destacable crecimiento del 20 y el 18 % respectivamente en comparación con el año anterior. Como es de esperar, estas cifras no han hecho más que incrementarse en 2021 y 2022.

Además de los datos monetarios, cabe destacar que el perfil del usuario se está diversificando: la brecha entre hombres y mujeres estrecha cada vez más, las edades se extienden desde la más tierna infancia hasta la vejez y las plataformas a las que recurren son de lo más diversas. Newzoo (2021) calcula que en 2020 la cifra mundial de *gamers* ascendió a 2690 millones de personas. Solo en España, se estima que el número rondó los 16 millones de personas, cifra que representa casi la mitad de la población de entre 6 y 64 años (AEVI, 2021).

La razón de que los videojuegos sean un mundo que puede interesar a cualquier tipo de persona se esconde detrás de su amplia oferta. Desde los en apariencia sencillos *shooters* hasta los más intrincados juegos de puzzles y estrategia, pasando por los entrañables simuladores de vida, sin duda la industria ofrece una interminable variedad que puede moldearse a los gustos del público, y es precisamente la demanda lo que motiva a la industria a seguir superándose.

En los últimos años, algunos grupos sociales como la comunidad LGBTQ+ han luchado por una representación más positiva y eficiente en el medio, dada su influencia (Somerton, 2021). Aunque todavía queda mucho camino por delante, con mayor o menor apoyo, estas iniciativas han sabido abrirse paso poco a poco en un sector que, si bien está claro que

engloba a millones de personas LGBT+, no siempre ha contado (o sigue contando) con la sensibilidad y el respeto que la comunidad amerita (Gil Sánchez, 2019).

En esta línea, podríamos señalar algunos títulos que a grandes rasgos han sabido estar a la altura de las exigencias del colectivo en el ámbito más *mainstream*: *Night in the Woods* (Holowka et al., 2017), *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) y *Hades* (Supergiant Games, 2020), por poner algunos ejemplos. Sin embargo, donde más han calado dichas reivindicaciones ha sido sin duda entre las empresas desarrolladoras indie gracias a la libertad creativa de la que gozan. *Purgatory* (Heo, 2021) es una novela visual que ilustra muy bien esta amplia libertad creativa y, por tanto, el motivo de este Trabajo de Fin de Grado.

1.1. Objetivos

El objetivo principal es ofrecer una propuesta de traducción completa al español de España del videojuego *Purgatory*, del desarrollador independiente Niv (Darvin Heo). Los objetivos específicos son los siguientes:

- Identificar los problemas propios de la localización de un videojuego y aplicar las estrategias pertinentes para solucionarlos.
- Investigar la relevancia del lenguaje inclusivo y la transcreación en el ámbito de la localización de videojuegos.
- Fomentar la difusión de medios con una representación positiva del colectivo LGBT+.
- Fomentar la localización al español de España de videojuegos de empresas desarrolladoras independientes.

1.2. Relevancia académica

El lenguaje inclusivo y no binario, la transcreación y la localización de videojuegos son tres ámbitos que, si bien dan mucho de qué hablar, no se han investigado lo suficiente desde el punto de vista académico, y menos aún de manera conjunta. Por este motivo, este Trabajo de Fin de Grado intentará aportar un punto de vista nuevo al campo.

1.3. Lenguaje inclusivo en este Trabajo de Fin de Grado

Por motivos de conciencia y coherencia con las teorías expuestas en este Trabajo de Fin de Grado, el autor ha decidido utilizar el lenguaje no binario indirecto (López, 2019)

dentro de lo posible y el femenino genérico exclusivamente para aludir a las profesionales de la traducción en casos donde la marca de género sea inevitable.

Esta última decisión se erige además sobre datos estadísticos. Según el Observatorio de Empleo de la Universidad de Granada (Centro de Promoción de Empleo y Prácticas de la Universidad de Granada, 2021), en las últimas promociones del Grado de Traducción e Interpretación en la UGR (desde el año 2015 hasta el año 2020), el porcentaje de egresadas ha oscilado entre el 81 y el 78 %, frente a unos porcentajes de entre 19 y 22 % de egresados. En el caso de los Másteres de Traducción e Interpretación y de Traducción Profesional en la UGR, los porcentajes han sido más cambiantes, pero siempre representativos de una aplastante mayoría femenina.

Imagen 1. Parámetros de la consulta. Fuente: Observatorio de Empleo de la Universidad de Granada.

Con estos datos se intuye que el mundo laboral de la traducción (incluyendo la localización de videojuegos) está conformado por más traductoras que traductores, hecho en el que se sostiene el uso del femenino genérico en este trabajo.

2. Contextualización

2.1. *Purgatory*, de Niv (2021)

Purgatory es una novela visual indie desarrollada y editada por Niv (Darvin Heo), graduado de informática de la Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill. Está disponible de forma gratuita en las plataformas en línea de Steam e itch.io desde agosto de 2021 y se basa en las mecánicas de juego propias de los géneros «point-and-click» y «las decisiones importan».

El juego está ambientado en la época actual y se desarrolla en el «purgatorio», un lugar de temática gatuna reservado para las almas que de momento no han llegado al cielo ni al infierno. El personaje principal ha perdido todos los recuerdos de su vida pasada y debe decidir si entablar relaciones con el resto de almas que habitan el lugar o resignarse a vagar de un lado a otro en soledad. La descripción original de *Purgatory* disponible en sus plataformas en línea es la siguiente:

Purgatory is a visual novel about passing time in an afterlife where nothing really matters. Explore a whimsical point-and-click world, get to know its downtrodden inhabitants, and remember — furever's not so bad!

Actualmente, el juego ha recibido más de mil reseñas con una calificación media «extremadamente positiva» en Steam.

2.2. Marco teórico

2.2.1. La localización de videojuegos en España

En palabras de Muñoz Sánchez (2017, p. 12), la localización de videojuegos consiste en «adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente». Para conseguir que el producto localizado tenga el mismo éxito en la cultura meta que en la cultura origen es de suma importancia que las profesionales de la localización conozcan en profundidad el ámbito en el que trabajan: deben reconocer elementos comunes como el registro, la terminología, los juegos de palabras y las referencias intertextuales (Mangiron y O'Hagan, 2006, p. 15) y saber trabajar no solo con los elementos textuales que se encuentran en el propio juego, sino también con elementos paratextuales como carátulas, publicidad y todos aquellos textos que crean el imaginario del mismo (Méndez González, 2013, p. 62).

La localización es un proceso esencial dentro de la industria de los videojuegos, pues puede ser determinante para el éxito o el fracaso de una franquicia (Muñoz Sánchez, 2017, p. 61; Méndez González, 2016, p. 758). En España acostumbramos a que el contenido que consumimos esté en nuestro idioma y variedad lingüística y todo producto que no cumpla con unos estándares debe enfrentarse a críticas y repercusiones monetarias. Sin embargo, esto no siempre fue así: el proceso localizador, ya presente en el mundo anglosajón desde los años setenta, no empezó a proliferar en nuestro país hasta los ochenta

y noventa y principalmente en el mercado de PC, gracias a que los ordenadores contaban con más capacidad de almacenamiento que las consolas, lo que permitía una mayor libertad a la hora de adaptar textos (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017, pp. 48-49).

Si bien en los últimos años la industria ha sabido ponerse a la altura de las exigencias del público a fuerza de prueba y error y de avances tecnológicos, quedan aún por superar obstáculos que ponen en tela de juicio la profesionalidad de las partes implicadas. Se sigue creyendo que la localización es un proceso traductor sencillo, creencia que favorece el intrusismo y la desvalorización de la profesión (Méndez González, 2013, p. 57). Precisamente en el mercado de PC, que tanta importancia tuvo en su día para el sector, es muy común encontrar desarrolladoras que abaratan costes publicando sus obras en plataformas en línea y permitiendo que los propios aficionados las traduzcan con mayor o menor éxito o recurriendo sin miramiento a herramientas de traducción automática. Por suerte, cada vez más personas se están encargando de combatir este tipo de prácticas a través de las redes sociales (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017, p. 51).

Otro gran problema al que se enfrenta el sector de la localización es afín a otros tantos tipos de traducción multimedia: la ausencia de la imagen. Son varias las profesionales que denuncian el recelo de las desarrolladoras a desvelar información específica sobre la obra e insisten en la importancia de «habitar la imagen» para la traducción: «El traductor no debería quedarse “delante” de la pantalla, sino que debería estar “dentro” de ella para poder explotar completamente todas las acepciones y significaciones ocultas que una simple palabra pueda tener» (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017, p. 13). Por otro lado, también es importante tener en cuenta las limitaciones a las que están sujetos los acuerdos de confidencialidad y otros procesos legales, es decir, la localizadora no puede exigirle demasiada información al cliente. Para que el proyecto llegue a buen puerto, todas las partes deben colaborar y trabajar en armonía (Méndez González, 2015, p. 57).

2.2.2. Técnicas de traducción y transcreación para la localización de videojuegos

Según Méndez González (2016, p. 752), la industria de la localización tiene un marcado carácter interdisciplinar, intertextual y multitextual. Puesto que los videojuegos pueden presentar toda clase de textos, la localización se nutre constantemente de otros tipos de traducción como la literaria, audiovisual, jurídica o técnica, entre otras. Para hacer frente a esta inevitablemente amplia variedad de referencias intertextuales y culturales, se pueden aplicar una serie de técnicas propuestas por el mismo autor:

- 1) Omisión: consiste en eliminar por completo la referencia para evitar conflictos y confusiones o por cuestiones de limitación de caracteres (muy comunes en la localización).
- 2) Neutralización: se basa en eliminar el matiz cultural o intertextual de una referencia y sustituirlo por uno más general y comprensible para cualquier tipo de audiencia.
- 3) Definición o explicitación: consiste en añadir una explicación o aclarar el significado implícito de una referencia.
- 4) Traducción literal o calco: se opta por una traducción directa del elemento original, ya sea porque es lo suficientemente general para que el público meta lo reconozca o porque también existe en la cultura meta.
- 5) Extranjerización o préstamo: se basa en mantener el elemento en su forma original, ya sea porque el público meta entienda el elemento en cuestión, para favorecer la transmisión de la cultura origen o por limitaciones técnicas.
- 6) Domesticación o transposición: es la técnica opuesta a la extranjerización, es decir, se opta por adaptar una referencia añadiendo otra propia de la cultura o el imaginario del público meta.
- 7) Neologismo o creación léxica: consiste en recurrir a las técnicas de formación de palabras para crear un lexema no existente en la lengua de llegada que refleje el significado del término original.

Estas dos últimas técnicas son muy comunes en la traducción creativa, más conocida como transcreación.

La transcreación es un proceso creativo en el que se traducen conceptos, ideas, sentimientos y reacciones para acercar todo lo posible el texto origen a un público meta (AT Language World, 2021). Es una estrategia comúnmente asociada a la traducción publicitaria, pero también está muy presente en otros campos en los que se deban adaptar conceptos como las referencias culturales o el humor, esto es, en la traducción literaria, la audiovisual y la localización de videojuegos.

A la hora de afrontar la traducción de un videojuego, la perspectiva de la transcreación es a menudo esencial. Dado que siempre se debe ofrecer una versión definitiva que se pueda consumir sin necesidad de recurrir a anotaciones o aclaraciones externas, en muchas ocasiones se debe ser capaz de traducir lo intraducible e incluso de crear mundos mediante las palabras (Gaballo, 2012, pp. 107, 111). Afortunadamente la localización de videojuegos es un ámbito que suele ofrecer una amplia libertad creativa, sobre todo en

contextos en los que no se puede comparar el texto original con el texto meta. En otras palabras, el nivel de exigencia no será el mismo con un videojuego sin diálogo hablado y cuya traducción es lo único presente en pantalla que con uno doblado al inglés y subtulado al español (Muñoz Sánchez, 2017, pp. 129-130).

En esta línea, se ha de tener en cuenta que esta libertad creativa tiene unos límites, entre los que destacan la ya mencionada limitación de caracteres y el respeto por la intención de la obra original. Ante la primera, poco más se puede hacer aparte de aplicar técnicas de omisión y síntesis valiéndose de la inventiva (Mangiron & O'Hagan, 2006, p. 16); en cuanto a la segunda, se debe tener cuidado al recurrir a estrategias de domesticación y neología, ya que en ocasiones no son la solución óptima para problemas de traducción y pueden incluso chocar con el mensaje inicial (Méndez González, 2016, p. 753-754, 2020, p. 85).

2.2.3. El lenguaje inclusivo en la traducción y la localización

Como ya hemos visto, no existe un perfil determinado de *gamer*, sino que hombres y mujeres disfrutan de lo que ofrece la industria a partes casi iguales (AEVI, 2021; Newzoo, 2021). Aunque no hay datos específicos que incluyan a personas no binarias, en torno a un 10 % de *gamers* forman parte de la comunidad LGBTQ+ y, de este grupo, un 10 % se identifica como trans, ya sean de géneros binarios o no binarios (Henderson, 2020), de lo que podemos inferir que las identidades no binarias conforman un porcentaje respetable. Teniendo en cuenta estos datos, es importante que toda esta diversidad encuentre representación en la medida de lo posible en lugar de quedar reducida al masculino genérico, especialmente en aquellos contextos en los que se hace alusión directa a la persona que está jugando (Méndez González, 2019).

Si bien es común que el personaje principal de un videojuego se identifique por defecto con un género, también son frecuentes situaciones en las que 1) se puede elegir cómo el sistema y el resto de personajes se referirán a la persona o 2) no se determina el género del personaje en cuestión. Estos casos, que a menudo se aprovechan de las escasas marcas de género propias del inglés, conforman un inmenso reto traductológico en español. Para el primer caso, siempre y cuando el sistema del juego lo permita, se suele recurrir a las llamadas «etiquetas de género» (*gender tags*), elementos presentes en el código que varían la forma de palabras con marca de género según las elecciones del usuario (Muñoz Sánchez, 2021). Cuando el género del personaje es indeterminado o el

sistema no admite el uso de estas etiquetas, se hace uso de lo que López (2019) denomina lenguaje no binario indirecto.

El lenguaje no binario indirecto (LNI) es una estrategia lingüística que se sirve del uso de epicenos y de la reformulación de oraciones para evitar marcas de género y desdoblamientos repetitivos en el discurso. Es una técnica tan útil como recurrente en la localización de videojuegos y, en muchas ocasiones, la solución óptima a los problemas de traducción de esta índole, ya que incluye a hombres, mujeres y personas no binarias. No obstante, y aunque son precisamente estas últimas las que más se pueden beneficiar del LNI en un contexto más convencional, López (2020, p. 309) destaca que su uso exclusivo para referirse a las personas no binarias es «un acto de invisibilización y de binarismo». Frente a este «borrado de identidades», propone el lenguaje no binario directo.

El lenguaje no binario directo (LND) es una estrategia de visibilización de identidades no binarias que consiste en utilizar pronombres y morfemas neutros frente a las tradicionales marcas de género masculino y femenino, ya sea a título individual o de manera generalizada. Se emplean sobre todo el pronombre «elle(s)» y en menor medida sus variantes «ellx(s)» y «elli(s)» y las terminaciones «-e», «-x» o «-i», entre otros (López, 2019). En el ámbito de la traducción EN-ES, equivalen al uso del pronombre neutro «they/them» y de neopronombres como «ze/zir» o «xe/xir» (Yuko, 2021).

El LND, además de unirse al debate del desdoblamiento y el lenguaje inclusivo, suscita sus propios debates y es con frecuencia objeto de burlas y descalificativos por parte de voces detractoras en la comunidad de hablantes y de rechazo de autoridades lingüísticas. La RAE, que en octubre de 2020 añadió a su Observatorio de palabras el pronombre «elle» como propuesta para incluirlo al diccionario en un futuro, en la actualidad no solo lo ha retirado del Observatorio, sino que adopta una postura contraria al uso del LND: «La forma “elle” y las terminaciones en “-e” en voces con flexión “-o/-a” son recursos facticios promovidos en ciertos ámbitos para referirse a quienes no se identifican con ninguno de los géneros del par binario, pero su uso no está generalizado ni asentado.» (RAEinforma, 2021b). La Fundéu, por su parte, lo considera admisible en ciertos contextos, pero lo destierra del lenguaje formal (Fundéu, 2019a).

No obstante, no todo es blanco o negro. La misma Fundéu sostiene que «si lo que se quiere es dar una imagen más representativa de la realidad y, sobre todo, hacerla más inclusiva, el lenguaje es una de las herramientas más eficaces» y que «nombrar es siempre uno de los primeros pasos y lo es precisamente porque posibilita el reconocimiento que

está en la base misma de la existencia» (Fundéu, 2019b). Incluso la contundente Real Academia ha dado su brazo a torcer en alguna ocasión recomendando que se pregunte a las personas no binarias cómo quieren ser tratadas en cada caso (RAEinforma, 2020, 2021a).

Pero, independientemente de las posturas oficiales de las autoridades lingüísticas, la lengua se adapta a las necesidades de los hablantes y es cada vez más patente la necesidad de formas inclusivas para ya no solo los géneros disidentes, sino también los convencionales. En palabras de López León (2020, p. 3):

Visibilizar algo puede ser tan sencillo como empezar a nombrarlo de manera continuada, pues si la cultura es un río con incontables afluentes, la lengua es, ni más ni menos, que un ente vivo [...] que cambia y se desarrolla paulatinamente a medida que lo hace su entorno y que se relaciona con sus iguales.

3. Encargo y análisis del proceso de localización

3.1. Contacto con el desarrollador y planteamiento del encargo

El primer paso fue jugar a *Purgatory* para determinar si el juego se adaptaba a los parámetros deseados. Una vez comprobada su viabilidad para el proyecto de localización, se estableció contacto directo con el desarrollador a través de Twitter el día 1 de septiembre de 2021. Días después se fijó el encargo: localización completa del videojuego *Purgatory* de Niv (Darvin Heo) del inglés de Estados Unidos al español de España.

A partir de este momento, se mantuvo una comunicación constante a través de la plataforma de videochat Discord, donde se establecieron las fases del proceso y se plantearon y resolvieron dudas sobre el proyecto. Cabe destacar la importancia que tuvo para la localización el hecho de que el videojuego ya estuviese disponible en su totalidad y de forma gratuita en plataformas en línea. La posibilidad de jugarlo y comprender todos los contextos y matices supusieron una ventaja notoria a la hora de traducir y adaptar el texto *in-game* y todas sus referencias.

3.2. Problemas de traducción y estrategias aplicadas

Para afrontar los retos traductológicos que suponía este encargo se aplicaron las estrategias planteadas por López (2019) para la traducción del LND y el LNI, las propuestas de Méndez González (2016, p. 746) para la traducción de referencias intertextuales y culturales y una serie de técnicas de transcreación para los juegos de palabras, además de enfoques de traducción generales para mantener el estilo original.

3.2.1. Estilo, registro y habla

Un aspecto de estilo que llama la atención de *Purgatory* es que prácticamente todo el texto *in-game* está escrito en minúscula, obviando toda regla gramatical relativa a la mayúscula inicial. En la traducción se mantiene esta forma, ya que le aporta un matiz más desenfadado y cercano. Al igual que en el texto original (TO), las mayúsculas del texto meta (TM) cumplen una mera función metalingüística, que consiste en destacar ciertas partes del diálogo:

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|-------------|-----------|--|---|
| #138 (numa) | tú | what kind of garden doesn't even have ph strips? | ¿un jardín sin indicadores de ph? lo que hay que ver... |
| #139 (numa) | Numa | RIGHT?? | ¿¿VERDAD?? |

Tabla 1. Ejemplo del uso de mayúsculas. Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, los personajes están caracterizados al detalle, hecho que evidencian el registro y el habla de cada uno. Nos encontramos con personajes más serios, que se comunican con un registro semielevado y con un habla precisa y cuidada, como Oliver o Tori, frente a otros que se comunican de manera más desenfadada, como Sean o Natalie. Una forma de reflejar esta oposición ha sido la puntuación en sus diálogos: mientras que los dos primeros personajes manejan un discurso correctamente puntuado en todo momento (al margen de la cuestión de las mayúsculas y minúsculas), la consistencia de los signos de puntuación para los dos últimos es menos precisa e incluso roza los límites de la norma. El vocabulario y repertorio de expresiones empleados también hace patente la diferencia de formalidades.

Una particularidad que se puede apreciar durante el transcurso del juego es que el habla del personaje principal (al que nos referiremos como PP a partir de ahora) se adapta hasta cierto punto a la de los personajes secundarios (PS) con los que interactúa. Por esta razón, en la traducción de la expresión «what's up?», una opción de diálogo general que nos permite conocer al resto del elenco, se han ofrecido varias versiones «personalizadas» para cada instancia. He aquí algunos ejemplos significativos:

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|----------|-----------|----|----|
|----------|-----------|----|----|

| | | | |
|---------------|--------|---|--|
| #117 (elijah) | Elijah | don't worry, don't worry. my lips are sealed! | no te preocupes, tí{o/a/e}. soy una tumba. |
| #153 (elijah) | Elijah | that's a strong start, man! | ¡empieza fuerte, eh! |
| #223 (elijah) | tú | what's up? | ¿qué tal, tío? |

Tabla 2. Ejemplos del habla y registro de Elijah y traducción de la opción de diálogo general «what's up?». Fuente: elaboración propia.

Elijah es un personaje amigable y cercano que utiliza a menudo la coetilla «man» para referirse tanto al PP como a los PS. Para la traducción de dicha coetilla se ha optado por la expresión «tí{o/a/e}» en algunos casos y la interjección «eh» en otros. Teniendo esto en cuenta, se ha traducido «what's up?» como «¿qué tal, tío?» para reflejar la cercanía entre el PP y Elijah.

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|-----------------|-----------|-------------------------|----------------------|
| #37 (kyungsoon) | tú | wasup? | ¿qué pasa? |
| #47 (kyungsoon) | Kyungsoon | your mom | un burro por tu casa |
| #48 (kyungsoon) | tú | ...why do i even bother | ... ya veo |

Tabla 3. Traducción de la opción de diálogo general «what's up?» y ejemplo de interacción entre Kyungsoon y el PP. Fuente: elaboración propia.

En otros casos, la traducción de «what's up?» ha estado además condicionada por las respuestas esperadas de los PS. En el caso de Kyungsoon, caracterizada por sus intervenciones escuetas y, hasta cierto, antipáticas, se ha optado por una traducción más directa y cortante: «¿qué pasa?». Esta decisión también se relaciona con una de las respuestas posibles que el PP puede recibir por parte de Kyungsoon: «your mom», que hace referencia a los típicos chistes sobre madres que alcanzan los límites del sentido (KnowYourMeme, 2019), es decir, su respuesta no contiene giro alguno, pero se reconoce la referencia intertextual y esta puede incluso resultar graciosa. Para la traducción se ha optado por el juego de palabras de «un burro por tu casa», una expresión que lleva implícito el sentido humorístico pretendido por el autor y sirve igualmente para el cometido final del PS: que el PP la deje en paz.

3.2.2. Lenguaje inclusivo

En *Purgatory*, el lenguaje inclusivo y no binario es fundamental desde el principio, tanto que al comenzar una partida nueva se pregunta a la persona que juega su nombre y los pronombres con los que se identifica. Esta elección es importante para el resto del juego, pues determinará no solo la forma que tengan el sistema y los personajes de referirse al personaje, sino que también desbloqueará algunas opciones de diálogo alternativo.

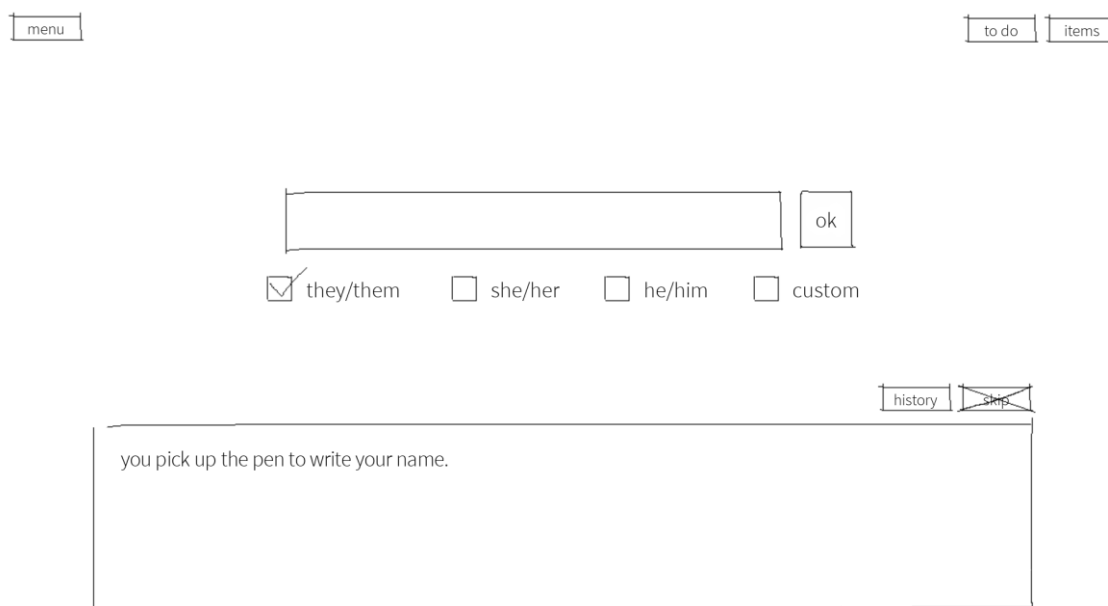


Imagen 2. Pantalla de selección de nombre y pronombres. Fuente: *Purgatory* (versión de Steam).

Para estas pantallas iniciales, los pronombres predeterminados «he/him», «she/her» y «they/them» se han traducido como «él/-o», «ella/-a» y «elle/-e», es decir, se ha optado por añadir los sufijos más comúnmente asociados a los pronombres a los que acompañan, ya que, en español, estos prefijos conforman unas marcas de género incluso más relevantes que los mismos pronombres (López, 2020).

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|---------------|-----------|-----------------------------------|--|
| #472 (oliver) | tú | um, i'm not sure, i just got here | esto... no estoy segur{o/a/e}, acabo de llegar |
| #354 (tori) | Tori | ah, {player}, my favorite sinner. | ah, {player}. mi pecador{/a/e} favorit{o/a/e}. |

| | | | |
|----------------|---------|-------------------------------|--|
| #26 (natalie) | tú | i'm new here! | ¡soy {el/la/le} nuev{o/a/e}! |
| #651 (natalie) | Natalie | brooooo it's gonna be so cool | herman{o/oo/aaa/eee}, va a estar guapísimo |

Tabla 4. Ejemplos de *gender tags*. Fuente: elaboración propia.

Para las marcas de género en el grosor del texto *in-game*, se ha aplicado la estrategia de las *gender tags* o etiquetas de género (Muñoz Sánchez, 2021). Las etiquetas empleadas ofrecen por lo general tres posibilidades: «-o», «-a» y «-e», expresadas en el código con la variable «{o/a/e}». No obstante, dicha etiqueta ha variado ligeramente en algunos segmentos, ya sea porque la forma en español no se ajusta del todo a este sistema de «o/a/e», como es el caso del segmento 354 del apartado tori o el segmento 26 del apartado natalie, o por imitar la forma del original, como en el segmento 651.

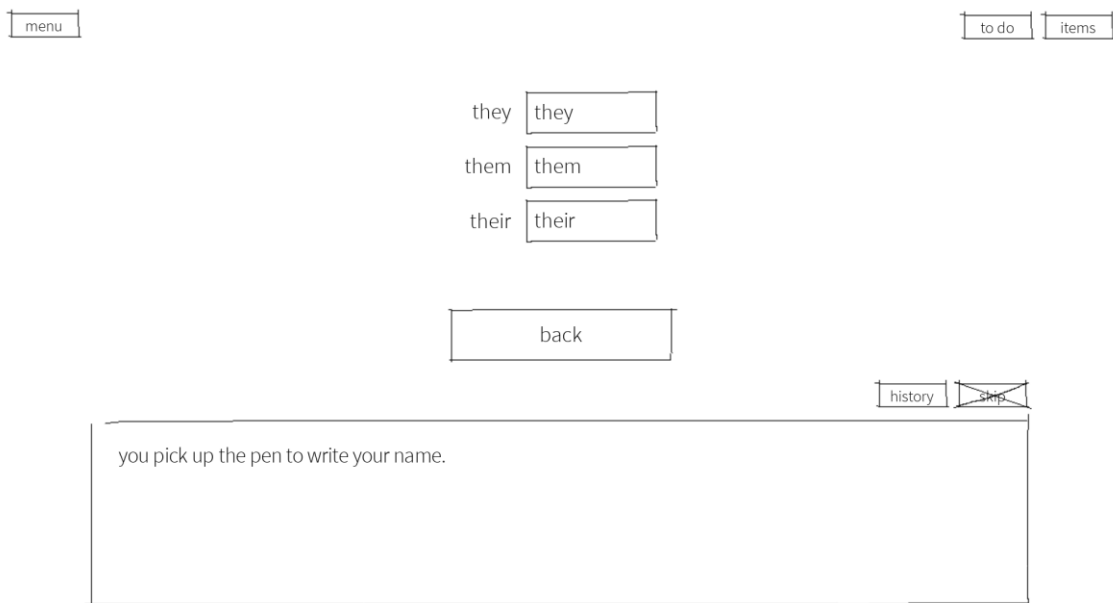


Imagen 3. Pantalla de selección de pronombres personalizados. Fuente: *Purgatory* (versión de Steam).

En la pantalla de pronombres personalizados, se ofrece la posibilidad de que especifique pronombres con una flexión determinada partiendo del ejemplo de flexión de «they». Se ha llegado a un acuerdo con el desarrollador para reducir las tres opciones de flexión pronominal a dos, con sus respectivos ejemplos paralelos de «elle» y «-e».

```

elif state.get('_pronombre_personalizado'):
    > # here we handle EVERY CASE manually because... why not
    > var t = state.get('_terminacion')
    > text = text.replacen('{él/ella/elle}', state.get('_pronombre'))\
    > > > .replacen('{/a/e}', (' if t == 'o' else t))\
    > > > .replacen('{e/a/e}', ('e' if t == 'o' else t))\
    > > > .replacen('{el/la/le}', ('el' if t == 'o' else 'l' + t))\
    > > > .replacen('{o/a/e}', t)\
    > > > .replacen('{o/a/ue}', ('ui' if t == 'i' else t))\
    > > > .replacen('{ooo/aaa/eee}', t + t + t)

```

Imagen 4. Código del juego programado para tener en cuenta excepciones del sistema «{o/a/e}».

Fuente: archivos de *Purgatory*.

Para este apartado se ha implementado un sistema que sustituye de manera automática las etiquetas anteriores de «{o/a/e}» y sus derivados por la terminación elegida. Como muestra el código en la imagen 4, se ha intentado tener en cuenta todas las posibilidades de flexión para que estas se adapten a la norma en la medida de lo posible, pero igualmente se ha añadido una nota aclarativa explicitando que la elección podría contravenir dichas normas en algunos casos.

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|-------------|-----------|---|---|
| #499 (sean) | tú | do you want to tell me more about them? | ¿te apetece contarme algo más sobre elle? |
| #500 (sean) | Sean | "[i]shrug[i]" | no sé |
| #501 (sean) | Sean | they're alive. i'm dead. | elle está vive y yo estoy muerto |
| #502 (sean) | Sean | iuno what more you wanna know | no sé qué más quieres saber |

Tabla 5. Ejemplos de LND para referirse a una persona no binaria. Fuente: elaboración propia.

En el uso de las etiquetas de género ya se incluye el LND (López, 2019), pero también es una parte ineludible de la historia. Aunque no es un personaje que aparezca en el juego como tal, Sean hace referencia en más de una ocasión a Dani, su pareja, persona no binaria que utiliza el pronombre «they». En estos casos se ha optado por el LND con el uso del pronombre «elle» y la terminación «-e».

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|----------|-----------|----|----|
|----------|-----------|----|----|

| | | | |
|----------------|-----------|------------------------------|----------------------------------|
| #501 (ending2) | Numa | goodbye, everyone | adiós, chiquis |
| #27 (objects) | (ninguno) | \ "welcome to purrgatory.\ " | \ "bienvenidx al purrgatorio\ ". |

Tabla 6. Ejemplos de LND con las terminaciones «-x» e «-i». Fuente: elaboración propia.

También se ha recurrido al LND para traducir expresiones dirigidas a un grupo de personajes. En el segmento 501 del apartado ending2, Numa se refiere al grupo conformado por el resto de personajes como «chiquis», una forma cariñosa e inclusiva que se sirve de la terminación neutra «-i(s)».

Para la traducción el segmento 27 del apartado objects se barajaron varias opciones: evitar marcas de género mediante expresiones como «te damos la bienvenida», aplicar la etiqueta «{o/a/e}» o recurrir a una terminación neutra como «-x» o «-e». Finalmente se ha optado por la tercera opción con la terminación «-x», ya que «-e» puede resultar más confusa y podría interpretarse como una alusión solo aplicable a personas no binarias. Si bien es cierto que los lectores de pantalla o sistemas *text-to-speech* (disponibles en el juego) tienen dificultades a la hora de interpretar textos con la terminación «-x» (Di Biase et al., 2021, p. 101), esta técnica solo se ha aplicado en dos palabras lo suficientemente extensas para que, en cualquier caso, se comprenda la dicción del lector de pantalla: «bienvenidx» y «primogénitx».

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|----------------|-----------|---|--|
| #452 (tori) | Sean | ayyy, {player}, my funky friend | eyyy, {player}, el alma de la fiesta |
| #837 (ending2) | Tori | you are nothing short of a bunch of idiots. | sois una panda de cafres. |
| #844 (ending2) | Lucifur | don't any of you nitwits understand? | ¿es que no os entra en la cabeza, lumbreras? |

Tabla 7. Ejemplos de LNI. Fuente: elaboración propia.

Por último, cabe destacar el uso del LNI para referirse tanto al PP como al resto de individuos. En el segmento 452 del apartado tori, Sean se refiere al PP como «el alma de la fiesta», una frase hecha neutra que también juega con el doble sentido relativo al contexto del purrgatorio. En los segmentos 837 y 844 del apartado ending2, Tori se refiere

al conjunto de personajes como «cafres» y Lucifer, como «lumberas», ambos calificativos que carecen de marca de género explícita.

3.2.3. Referencias culturales e intertextuales

Las referencias culturales e intertextuales conforman otra parte importante de *Purgatory*. A la hora de trasladarlas al español, se debe tener en cuenta el público objetivo al que se dirige el juego: adolescentes y jóvenes adultos, principalmente LGBT+ y con cierto bagaje cultural y contextual y conocimiento activo de las tendencias recientes en internet y redes sociales (Gil-Berrozpe, 2020, p. 153), entendiendo recientes como parte de las últimas dos décadas.

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|--------------|-----------|---|--|
| #1045 (tori) | Tori | did you know all froot loops are the same flavor? | ¿sabías que el chocolate blanco no es chocolate en realidad? |
| #1046 (tori) | tú | blasphemy | blasfemia |

Tabla 8. Ejemplo de neutralización. Fuente: elaboración propia.

En este ejemplo, Tori hace referencia a los Froot Loops, una variedad de cereales de la marca Kellogg's muy popular en Estados Unidos. Puesto que no es un alimento que se encuentre con la misma frecuencia en España, se ha decidido neutralizar y sustituir la referencia por algo más universal: el chocolate blanco.

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|------------------|-----------|---|--|
| #286 (kyungsoon) | Numa | kyungsoon and i were just talking about our favorite foods. | kyungsoon y yo estábamos hablando sobre nuestra comida favorita. |
| #289 (kyungsoon) | Kyungsoon | i think mine is bulgogi | creo que la mía es el bulgogi |
| #290 (kyungsoon) | Numa | what's that? | ¿qué es el bulgogi? |
| #91(kyungsoon) | Kyungsoon | marinated korean pork | cerdo coreano marinado |

Tabla 9. Ejemplo de extranjerización o préstamo por cuestiones de caracterización.

Fuente: elaboración propia.

En algunos casos, se ha optado por mantener la referencia cultural tal y como aparece en el original. Por ejemplo, en la tabla 9 se muestra una interacción entre Numa y Kyungsoon, quien menciona el *bugolgi*, un plato típico coreano. Esta referencia se ha mantenido por cuestiones de caracterización del personaje y por respeto a su cultura de origen. Es, además, una referencia que se aclara en el propio TO, por lo que no hay razón para cambiarla.

Para otras referencias, en cambio, se ha podido aplicar la técnica de domesticación. Esta adaptación cultural ha dependido en gran medida del encargo, ya que, al ser una traducción a la variedad europea del español, se ha hecho alusión directa a la cultura española en más de una ocasión.

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|-------------|-----------|--|--|
| #160 (sean) | Sean | i got sweet dreams stuck in my head | se me ha pegado 20 de abril de los celtas cortos |
| #161 (sean) | tú | sweet dreams are made of cheeese | ¿recuerdas aquella noche en la cabaña de turbo? |
| #162 (sean) | Sean | you mean these? | querrás decir de turmo |
| #163 (sean) | tú | huh? | ¿eh? |
| #164 (sean) | Sean | sweet dreams are made of these | "¿recuerdas aquella noche en la cabaña de turmo?" |
| #165 (sean) | Sean | right? | ¿no? |
| #166 (sean) | Elijah | i thought it was "sweet dreams are made of this" | yo pensaba que decía "¿recuerdas aquella noche en la cabaña de turno?" |
| #167 (sean) | Sean | no way | no, tío |
| #168 (sean) | Sean | it's definitely these | es de turmo |

| | | | |
|-------------|--------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| #169 (sean) | Elijah | mmm that's not how i remember it | puesss yo creo que no. |
| #170 (sean) | tú | omg | dios mío |
| #171 (sean) | tú | i always thought it was cheese | te juro que pensaba que era turbo |

Tabla 10. Ejemplo de domesticación. Fuente: elaboración propia.

En el caso de la canción *Sweet Dreams (Are Made of This)* (1983) del dúo británico Eurythmics, se ha decidido adaptar la referencia a pesar de tratarse de una pieza conocida también en la cultura meta porque la gracia del diálogo reside en las distintas interpretaciones que los personajes le daban a la letra, un juego de palabras que no tendría sentido alguno traducido al español. Para sustituir esta referencia, se recurrió a *20 de abril* (1991) del grupo español Celtas Cortos, una canción ampliamente conocida en la cultura meta y cuya letra suscita una confusión similar a la expuesta en el TO. El verso que abre el estribillo, «¿recuerdas aquella noche en la cabaña de Turmo?», hace referencia a un lugar en el que Jesús Cifuentes, cantante de la banda, pasó el fin de semana que relata con nostalgia en la canción (HappyFM, 2021); sin embargo, este verso se pronuncia tan deprisa que el oyente medio, a menos que consulte la letra, no termina de entender bien: ¿la cabaña es de turbo, de turno o de Turmo?

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|--------------------|-----------|--------------------------------|---------------------------------|
| #455 (kyungoon) | Numa | is yours good? | ¿está bueno lo tuyo? |
| #456 (kyungoon) | Kyungsoon | hell yes | vaya que sí |
| #457 (kyungoon) | Kyungsoon | not as good as upcat though | aunque no tanto como la ruca |
| #458 (kyungoon) | Numa | what's upcat? | ¿la ruca? |
| #459 (kyungoon) | Kyungsoon | ...uh | ... oh |
| #460 (kyungoon) | Numa | what? what's upcat? | ¿qué pasa? ¿qué es la ruca? |

| | | | |
|---------------------|-----------|--|---|
| #461 (kyungsoon) | Numa | aaa did i say something wrong?? | aaa ¿he dicho algo raro? |
| #462 (kyungsoon) | Kyungsoon | no no | no, no |
| #463 (kyungsoon) | Kyungsoon | i just didn't think i'd get this far... | es que no esperaba llegar tan lejos... |

Tabla 11. Domesticación de una referencia con un juego de palabras. Fuente: elaboración propia.

Este último ejemplo se sitúa en los límites de las referencias intertextuales y los juegos de palabras. En este diálogo, Kyungsoon utiliza la expresión «upcat», una clara referencia al chiste anglosajón de «updog» (UrbanDictionary, 2018), que se suele contar de la siguiente forma:

- It's good, but not as good as updog.
- + What's updog?
- Not much, what is up with you?

Aquí se hace un juego de palabras que parte de la expresión «what's up?». Mencionando la palabra «updog» (o su versión gatuna «upcat», en el caso que nos ocupa) se incita a la otra persona a que pregunte qué es «updog», de modo que, sin darse cuenta, formule la pregunta «what's up, dog?». En esta escena, Kyungsoon no concluye su chiste porque se sorprende de que Numa haya caído en su trampa. En la versión localizada se ha optado por el chiste de la «ruca»:

- Está bien, pero no tanto como la ruca.
- + ¿La ruca?
- Mi polla con peluca.

Este juego de palabras opera de manera similar al «updog», pero su conclusión es considerablemente más obscena. Esta elección se puede justificar desde varios frentes: 1) la «ruca» (también conocida como «ruka») es una referencia moderadamente conocida en la cultura meta gracias una interacción de Twitter entre las cuentas oficiales de Mediamarkt España y Alcampo, que se hizo viral en 2014 (Alcampo, 2014); 2) Kyungsoon, como ya hemos visto, tiene una personalidad tosca y, de hecho, es de los pocos personajes que utilizan palabras malsonantes en alguna ocasión, por lo que esta

broma entraría dentro de su repertorio; y 3) de todas formas, el chiste no acaba, sino que deja la conclusión a la imaginación de quien lo lea en lugar de explicitarla.

3.2.4. Juegos de palabras

En el último ejemplo del apartado anterior, hemos visto la importancia de manejar los referentes culturales a la hora de adaptar un producto cuya intención es llegar al público. Y es que las bromas y los juegos de palabras son fundamentales para *Purgatory*; sin ir más lejos, el propio título nos sugiere que nos toparemos con algún que otro chiste gatuno en el camino. Con esto en mente y sin menosprecio de las técnicas ya mencionadas, en este apartado sobre traducción del humor la perspectiva de la transcreación ha sido la protagonista.



Imagen 5. Limitación de la imagen: Tori y el pie. Fuente: *Purgatory* (versión de Steam).

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|-------------|-----------|--|---|
| #236 (tori) | (ninguno) | you found... | has encontrado... |
| #237 (tori) | (ninguno) | a foot! | ¡un pie! |
| #238 (tori) | tú | ...i'm just going to leave that where i found it | ... me parece que lo voy a dejar donde estaba. |
| #239 (tori) | Tori | you mean you're not going to [i]toe[/i] it away? | ¿te has levantado con el [i]pie[/i] izquierdo o algo? |

| | | | |
|-------------|------|--------------------------|--|
| #240 (tori) | tú | wait, was that a pun?? | espera... ¿¿acabas de hacer un chiste malo?? |
| #241 (tori) | Tori | oh god | cielo santo. |
| #242 (tori) | Tori | you're rubbing off on me | me lo estás pegando. |

Tabla 12. Ejemplo de transcreación dependiente de la imagen. Fuente: elaboración propia.

Si bien cada juego de palabras presente en el juego depende de un factor externo al que hace inevitable referencia (una imagen, un personaje, un contexto específico, etc.), ha habido casos más complejos que otros. Un ejemplo de traducción dependiente de la imagen se da cuando Tori le pide al PP que le ayude a excavar una salida del purgatorio en el parque. En esta búsqueda, encontramos varios objetos: una roca, una moneda, un reloj con forma de gato, etc. Pero el objeto que nos ocupa es un pie, sobre el cual Tori hace un chiste que sorprende hasta al PP: «you mean you're not going to *toe* it away?», en referencia al *phrasal verb* «to tow away» (remolcar). Al principio se barajó la traducción «¿no le vas a dar la patada?», pero finalmente se ha optado por una referencia más transparente con la expresión «¿te has levantado con el pie izquierdo o algo?».

| Segmento | Personaje | TO | TM |
|----------------|-----------|--|---|
| #662 (ending2) | (ninguno) | lucifur snaps and an eight-sided die appears in his hand. your names are printed on the sides. | lucifur chasquea los dedos y aparece en su mano un dado de ocho caras con vuestros nombres. |
| #663 (ending2) | Lucifur | sinners! if you believe in benevolent forces, pray to them now... | ¡almas pecaminosas! si creéis en alguna fuerza benévola, es hora de rezarle... |
| #664 (ending2) | Lucifur | because not even god can bend the whims of random chance! | ¡porque ni siquiera dios es capaz de doblegar a la suerte y el azar! |

| | | | |
|----------------|-----------|--|--|
| #665 (ending2) | Lucifur | when this dice finishes tumbling, one of you shall be delivered unto heaven above! | ¿cuando este dodecaedro termine de dar vueltas, una personita de aquí se irá directa al cielo! |
| #666 (ending2) | Lucifur | and the rest of you- | y el resto se... |
| #667 (ending2) | Oliver | do you mean die? | ¿te refieres al octaedro? |
| #668 (ending2) | Lucifur | sorry? | ¿perdón? |
| #669 (ending2) | Oliver | um, dice is the plural. i think you meant \"when this die finishes tumbling.\" | este... has dicho dodecaedro, pero este es un octaedro porque tiene ocho caras. |
| #670 (ending2) | Oliver | sorry | disculpa. |
| #671 (ending2) | Lucifur | oh, god dammit. i always get those mixed up | me cago en la leche, siempre me confundo. |
| #672 (ending2) | Lucifur | you said die is the plural one...? | ¿entonces dodecaedro es que tiene...? |
| #673 (ending2) | Oliver | um, dice. | doce caras. |
| #674 (ending2) | Lucifur | right, right. one die, two dice. | claro, claro, octa es de ocho... |
| #675 (ending2) | Lucifur | anyway, i'm going to roll it now. | bueno, que lo voy a tirar. |
| #676 (ending2) | (ninguno) | lucifur throws the die, which rolls under a chair. | lucifur lanza el dado y este rueda bajo una silla. |
| #677 (ending2) | Lucifur | fuck | joder |
| #678 (ending2) | Lucifur | hold on | un momento |

| | | | |
|----------------|-----------|--|--|
| #679 (ending2) | (ninguno) | lucifur crouches and sticks his arm under the chair. | lucifur se agacha y mete el brazo debajo de la silla. |
| #682 (ending2) | Lucifur | where is this goddamn dice?? | a ver dónde está esto ahora. y yo que quería pasar por aquí como gato sobre pasas... |
| #683 (ending2) | Oliver | die | brasas. |
| #684 (ending2) | Lucifur | wha -- well, that's just uncalled for! | ¡oye, sin insultar! |
| #685 (ending2) | Oliver | huh? no, i mean-- | ¿eh? no, lo que digo es que... |
| #686 (ending2) | Elijah | i think i see it over on the mat. | creo que está en la alfombra. |
| #687 (ending2) | Lucifur | oh! thank you. | ¡oh! gracias. |

Tabla 13. Ejemplo de compensación y de transcreación dependiente del contexto.

Fuente: elaboración propia.

Este ejemplo reúne varios puntos interesantes. El contexto dado es que Lucifur no ha podido emitir un juicio claro sobre quién debe quedarse y quién debe marcharse del purgatorio, por lo que concluye que la suerte será la que decida el destino de un personaje. El problema principal de este fragmento se da por la contraposición de «die» (dado) y «dice» (dados). Puesto que en español estas dos palabras no se prestan a la confusión que suscita el inglés, se ha optado por un juego que funcione de manera similar en la traducción: «dodecaedro» y «octaedro» para referirse al número de caras del dado.

Sin embargo, esta decisión llevaba implícita la omisión de una referencia que también encontramos en el mismo fragmento. Más tarde, cuando Lucifur está buscando el dado, reincide en el error de utilizar «dice» como forma singular, a lo que Oliver le contesta con la corrección «die», que Lucifur interpreta como un ataque, pues piensa que Oliver le está diciendo que se muera. Para compensar esta omisión, se ha aprovechado un rasgo particular del habla de Lucifur: puesto que siempre está utilizando expresiones relativas a los gatos, se ha introducido la frase hecha «pasar como gato sobre brasas», referida a pasar rápidamente por un asunto sin profundizar (Buitrago, 1995). En la versión en español, Lucifur confunde la última palabra de la expresión por «pasas»; al corregirle

Oliver con «brasas», Lucifur se lo toma como un insulto, atendiendo a su definición popular: «ser un brasas» significa ser un pesado, un «palizas» (Cerros de Úbeda, 2019).

4. Conclusiones

En la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado y de su correspondiente proyecto de localización, se han puesto en práctica las competencias adquiridas a través del grado en la asignatura de traducción multimedia y de cursos externos dedicados a la materia. Además, se ha profundizado teóricamente no solo en la localización de videojuegos, sino también en la traducción del lenguaje inclusivo y las técnicas de transcreación y en cómo estos campos pueden ser relevantes para este ámbito.

Por otro lado, se ha trabajado en un encargo real de localización y se han aplicado y analizado las técnicas empleadas para llegar al público objetivo. De esta manera, se ha contribuido a la difusión de medios independientes con representación positiva del colectivo LGBT+, otro de los grandes objetivos del proyecto.

En definitiva, este acercamiento al mundo laboral de la localización de videojuegos ha sido una experiencia enriquecedora, ya que, a pesar de no ser un trabajo remunerado, ha servido para ampliar conocimientos y estrechar lazos con un desarrollador independiente con el que cabrían expectativas de volver a trabajar en un futuro.

5. Bibliografía

- Alcampo [@alcampo]. (11 de diciembre de 2014). @MediaMarkt_es ¿y ruka? [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/alcampo/status/543115569999126528?s=20&t=-XLh3xikuEIKeURE_KSfpQ [Consulta 12/06/2022].
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2021). *La industria del videojuego en España: Anuario 2020*. Autor. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf [Consulta 26/04/2022].
- AT Language World. (2021). Transcreación: la clave para adaptar tus textos a varios idiomas. *AT Language Solutions*. <https://www.at-languagesolutions.com/atblog/transcreacion/> [Consulta 02/05/2022].
- Buitrago, A. (1995). *Diccionario de dichos y frases hechas: 5 000 dichos y frases hechas diferentes y 3 000 variantes de los mismos*. (3ª edición). Salamanca: Espasa.
- Celtas Cortos. (1991). 20 de abril [Canción]. *Cuéntame un cuento*. Discos Radiactivos Organizados.
- Centro de Promoción de Empleo y Prácticas de la Universidad de Granada. (2021). Distribución de egresados por titulación. *Observatorio de Empleo de la*

- Universidad de Granada. <https://empleo.ugr.es/observatorio/consulta/> [Consulta 12/06/2022].
- Cerros de Úbeda. (14 de octubre de 2019). No seas brasas [Publicación en un foro en línea]. *WordReference*. <https://forum.wordreference.com/threads/no-seas-brasas.3623471/> [Consulta 12/06/2022].
- Di Biase, C., Morales, T., Panero, C. y Terceros, Y. (2021). Neutralidad de género en localización de videojuegos. *Derivas: concentración y aperturas de los game studies*, 130. 97-114. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi130.4893>
- Eurythmics. (1983). Sweet Dreams (Are Made of This) [Canción]. *Sweet Dreams (Are Made of This)*. RCA Records.
- Fundéu. (2019a). La x, la @, la -e. *Fundéu*. <http://www.fundeu.es/lenguaje-inclusivo/la-x-la-@-la-e.html> [Consulta 02/05/2022].
- Fundéu. (2019b). Lengua y realidad. *Fundéu*. <http://www.fundeu.es/lenguaje-inclusivo/lengua-y-realidad.html> [Consulta 02/05/2022].
- Gaballo, V. (2012). Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation. En *ESP Across Cultures*, 9, 95-113.
- Gil-Berrozpe, J. C. (2020). La transcreación en la localización de videojuegos: la traducción del humor en Undertale y Deltarune. En S. Martínez Martínez (Ed.), *Nuevas tendencias en Traducción e Interpretación: Enseñar, aprender e investigar en la Revolución Digital* (pp. 149-167). Granada: Comares.
- Gil Sánchez, M. (2019). Representación LGTBI+ en los videojuegos actuales: Codificación, cosificación y miedo en la creación de personajes. *Gametopia*. <https://www.gametopia.es/beyond/article/06/2019/12/representacion-lgtbi-en-videojuegos> [Consulta 26/04/2022].
- Henderson, T. (7 de Agosto de 2020). 10 Percent of Gamers are LGBTQ+ Nielsen Study Shows. *Out*. <https://www.out.com/tech/2020/8/07/10-percent-gamers-are-lgbtq-nielsen-study-shows> [Consulta 02/05/2022].
- Heo, D. [Niv]. (2021). *Purgatory* (Versión para PC) [Videojuego].
- Hernández, L. (20 de abril de 2021). ‘20 de abril’, de Celtas Cortos: letra, historia y vídeo. *Happyfm*. <https://happyfm.es/musica/lyrics/20-de-abril-de-celtas-cortos-letra-historia-y-video-187157/> [Consulta 12/06/2022].
- Higginbotham, W. (1958). *Tennis for Two* [Videojuego]. Laboratorio Nacional de Brookhaven.
- Holowka, A., Benson, S. y Hockenberry, B. (2017). *Night in the Woods* [Videojuego]. Infinite Fall y Finji.
- KnowYourMeme. (13 de junio de 2019). *Your Mom Jokes*. <https://knowyourmeme.com/memes/your-mom-jokes> [Consulta 12/06/2022].

- López, Á. (2019). Tú, yo, elle y el lenguaje no binario. *La Linterna del Traductor*. <http://lalinternadeltraductor.org/n19/traducir-lenguaje-no-binario.html> [Consulta 02/05/2022].
- López, Á. (2020). Cuando el lenguaje excluye: consideraciones sobre el lenguaje no binario indirecto. *Cuarenta Naipes: Revista de Cultura y Literatura*, 3, 295-312. Universidad Nacional de Mar de Plata. <https://doi.org/10.31219/osf.io/t5yxa>
- López León. (2020). *El género no binario en la traducción al español: análisis del uso del lenguaje inclusivo no binario* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de las Palmas de Gran Canaria, Facultad de Traducción e Interpretación.
- Mangiron, C. y O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21.
- Méndez González, R. (2013). Localización de videojuegos: necesidades y posibilidades de traducción del siglo XXI. En X. Montero Domínguez (Ed.), *Traducción para la comunicación internacional*. Granada: Editorial Comares. <https://elibro.net/es/ereader/ugr/162746> [Consulta 25/04/2022].
- Méndez González, R. (2015). *Localización de videojuegos: Fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Vigo.
- Méndez González, R. (2016). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas*, 7-8, 741-759.
- Méndez González, R. (2019). Complejidades de la localización de videojuegos: el problema del género de los personajes. *La Linterna del Traductor*. <http://lalinternadeltraductor.org/n18/genero-videojuegos.html> [Consulta 02/05/2022].
- Méndez González, R. (2020). Localización de videojuegos, intertextualidad y transcreación: fundamentos básicos. En S. Martínez Martínez (Ed.), *Nuevas tendencias en Traducción e Interpretación: Enseñar, aprender e investigar en la Revolución Digital* (pp. 149-167). Granada: Comares.
- Méndez González, R. y Calvo-Ferrer, J. R. (2017). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Comares.
- Muñoz Sánchez, P. (2017). *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- Muñoz Sánchez, R. (4 de marzo de 2021). Cómo usar lenguaje inclusivo o neutro al traducir videojuegos. *Algo más que traducir*. <https://algotrasducir.com/como-usar-lenguaje-inclusivo-o-neutro-al-traducir-videojuegos/> [Consulta 02/05/2022].
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.
- Newzoo. (2021). Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions. *FinancesOnline*. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/> [Consulta 26/04/2022].

- Real Academia Española [@RAEinforma]. (31 de enero de 2020). #RAEconsultas *Quizá tenga la opción de preguntar a la persona cómo desea ser tratada* [Tweet]. Twitter.
<https://twitter.com/RAEinforma/status/1223234112435236864?s=20&t=1a-TITqjgRD1NJA6xRiDNg> [Consulta 02/05/2022].
- Real Academia Española [@RAEinforma]. (12 de agosto de 2021a). #RAEconsultas *Le recomendamos que pregunte a dicha persona cómo desea ser tratada* [Tweet].
https://twitter.com/RAEinforma/status/1425739032252850179?s=20&t=6AIUPnd1oa7VsGb5_sY1iA [Consulta 02/05/2022].
- Real Academia Española [@RAEinforma]. (11 de octubre de 2021b). #RAEconsultas *La forma «elle» y las terminaciones en «-e» en voces con flexión «-o/-a» son recursos facticios* [Tweet]. Twitter.
<https://twitter.com/RAEinforma/status/1447439145320714245?s=20&t=F6UVMlikBJaltC3wii3M2g> [Consulta 02/05/2022].
- Russell, S., Graetz, M., Samson, P. y Witaenem, W. (1962). *Spacewar!* [Videojuego]. Instituto de Tecnología de Massachusetts.
- Somerton, J. [James Somerton]. (2021). *Video Games and the Choice to be Gay* [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=TQNKEkrPEfI&t=1866s&ab_channel=JamesSomerton [Consulta 26/04/2022].
- Supergiant Games. (2020). *Hades* [Videojuego]. Amir Rao.
- UrbanDictionary. (3 de abril de 2018). *Updog*.
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Updog> [Consulta 12/05/2022].
- Wijman, T. (4 de noviembre de 2020). *Global Game Revenues Up an Extra \$15 Billion This Year as Engagement Skyrockets*. *Newzoo*.
<https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/> [Consulta 26/04/2022].
- Yuko, E. (29 de junio de 2021). *Beyond They/Them: What Are Neopronouns?* *RollingStone*.
<https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/neopronouns-they-them-pronoun-alternative-1190069/> [Consulta 02/05/2022].

6. Anexos