



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

**Facultad de Traducción e Interpretación**

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

MEMORIA DE TRABAJO FIN DE GRADO

***Detroit – Become Human: análisis de la  
terminología del juego original en  
inglés y sus versiones localizadas en  
español y árabe***

Presentado por:

**D. Ahmed Elsayed Ahmed Sayed**

Tutor:

**Prof. Dra. Clara Inés López Rodríguez**

Curso académico 2023/2024

# Índice

|   |   |
|---|---|
| 1. Introducción .....   | 3 |
| 1.1. Objetivo del trabajo.....  | 3 |
| 2. Proceso metodológico.....  | 4 |
| 2.1. Creación del glosario, documentación y recursos usados.....                                  | 4 |
| 2.2. Extracción de terminología y análisis .....  | 5 |
| 2.3. Encuesta sobre la traducción de términos en el videojuego <i>Detroit: Become Human</i> ..... | 5 |
| 3. Resultados .....   | 5 |
| 4. Conclusiones.....  | 6 |
| 5. Bibliografía.....  | 7 |

## 1. Introducción

La calidad de la localización depende mayormente de la cantidad de inversión decidida por los desarrolladores, los cuales muchas veces prefieren ahorrar dinero en la contratación de traductores a costa de la calidad de la localización. Debido a eso, cuanto menos se invierte en la localización de un juego, peor calidad tendrá y más errores presentará. Además de los retos lingüístico-textuales, culturales, comerciales y legales, hay otros obstáculos técnicos en la localización como el código informático que no se puede separar del texto localizable del juego (por ejemplo, marcas de formato, variables, etiquetas, etc.). (López-Rodríguez, 2023)

Según Bernal-Merino (2007, p. 3), existen dos tipos de videojuegos en este contexto: aquellos en los que el traductor necesita llevar a cabo más investigación y tiene menos libertad para aplicar soluciones creativas, y aquellos que permiten ser más creativo y requieren menos investigación. Según el mismo autor, esto se debe a que, en algunos videojuegos que presentan elementos de cultura popular, es necesario comprender los términos relacionados con estos elementos, como películas, deportes o literatura. En el caso del juego objeto de este estudio, cuya narrativa nos introduce en un mundo completamente basado en la inteligencia artificial y sus tecnologías, encontramos una variedad de terminología en la que se destaca el uso de la creatividad.

Dado el aumento de la complejidad de videojuegos y las infinitas posibilidades de crear conceptos y términos completamente nuevos, resulta imprescindible estudiar su significado y cómo se adaptan a otros idiomas, en los que, seguramente, no será sencillo ofrecer al jugador una versión que se pueda comprender sin que los jugadores tengan que esforzarse para averiguar el significado y función de dichos términos.

### 1.1. Objetivo del trabajo

El objetivo general de este Trabajo Fin de Grado es analizar la terminología del juego *Detroit: Become Human* (DBH) en tres idiomas: inglés, español y árabe. Para ello, se ha creado un glosario terminológico multilingüe que permitirá extraer los términos más relevantes a lo largo de la trama del juego. Este glosario especifica los capítulos en los que aparecen los términos, proporciona definiciones de estos y añade comentarios breves.

Además del glosario terminológico para el juego, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Analizar las estrategias aplicadas en la localización de esos términos del inglés al español y al árabe.
- Llevar a cabo una encuesta para los jugadores “casuales” y los interesados en la temática del juego para conocer sus opiniones y permitirles comentar algunos ejemplos para posibles mejoras.

## 2. Proceso metodológico

### 2.1. Creación del glosario, documentación y recursos usados

Tras la instalación de DBH en mi PC (ordenador portátil) desde la plataforma de Steam y documentarme sobre la historia de la localización, creé un archivo Excel para el glosario, cuyas entradas incluyen los siguientes campos:

- **Nº:** Número de identificación del término en la tabla del glosario, para así facilitar su búsqueda.
- **Término\_EN:** Término en inglés, tal como aparece en la versión original del juego.
- **Término\_ES:** Traducción del término en español que aparece en el juego.
- **Término\_AR:** Traducción del término en árabe publicada en DBH.
- **Transliteración\_AR:** Transliteración del árabe al español según las recomendaciones de la edición de la Casa de Velázquez<sup>1</sup> para facilitar la lectura a hablantes no nativos de árabe.
- **Retrotraducción\_AR-ES:** Traducción inversa del árabe al español para identificar y documentar posibles errores de traducción.
- **Definición:** Definición del término según fuentes en internet o, en su defecto, según su funcionalidad dentro del juego.
- **Campo temático:** Campo temático del término determinado con la ayuda de ChatGPT.
- **Capítulo/Fuente del término:** Fuente del término extraído donde se especifica el nombre del capítulo o, si aplica, se indica que proviene de los menús del juego.
- **Fuente de documentación:** Fuentes consultadas para definir cada término. En ausencia de una fuente externa, se ha proporcionado una definición basada en el contexto del juego.
- **Estrategia empleada (AR y ES):** Estrategias de traducción aplicadas para adaptar los términos del inglés al español y al árabe según la clasificación de Méndez González (2016, pp. 746–750) de las dinámicas de trabajo con referentes culturales.
- **Observaciones (AR y ES):** Errores de traducción detectados tanto en la versión en español como en la versión en árabe.

Posteriormente, comencé a jugar desde el primer capítulo de la historia, y cada vez que aparecía una palabra o término llamativos pausaba el juego y tomaba capturas de pantalla. Para documentarme, he aprovechado los recursos propuestos por mi tutora, así como la investigación y búsqueda en internet en varios diccionarios, artículos, noticias y wikis.

Los recursos utilizados incluyen el juego en Steam, diccionarios especializados como DeVuego para términos en español y Almaany para términos en árabe, Formularios de Google y ChatGPT. Los diccionarios me han sido útiles para definir términos y detectar errores, mientras que los Formularios de Google se emplearon para crear encuestas relacionadas con los términos que presentaban errores traductológicos en las dos

---

<sup>1</sup> [EdCVZ\\_ES\\_Tab1TransArabe.pdf \(casadevelazquez.org\)](https://casadevelazquez.org/EdCVZ_ES_Tab1TransArabe.pdf)

versiones del juego. En el caso de ChatGPT, ha sido una herramienta valiosa para obtener información sobre los campos temáticos de los términos y también para mejorar la redacción del trabajo.

## 2.2. Extracción de terminología y análisis

A la hora de jugar *Detroit: Become Human*, consideraba llamativos aquellos términos que presentaban errores técnicos o lingüísticos en cualquiera de las dos versiones localizadas, o que estaban relacionados con un área temática especializada. He registrado cada término en la entrada correspondiente del glosario y luego me he documentado sobre ellos a través de búsquedas en internet, aprovechando también mi propia experiencia en videojuegos. En total he analizado 31 términos.

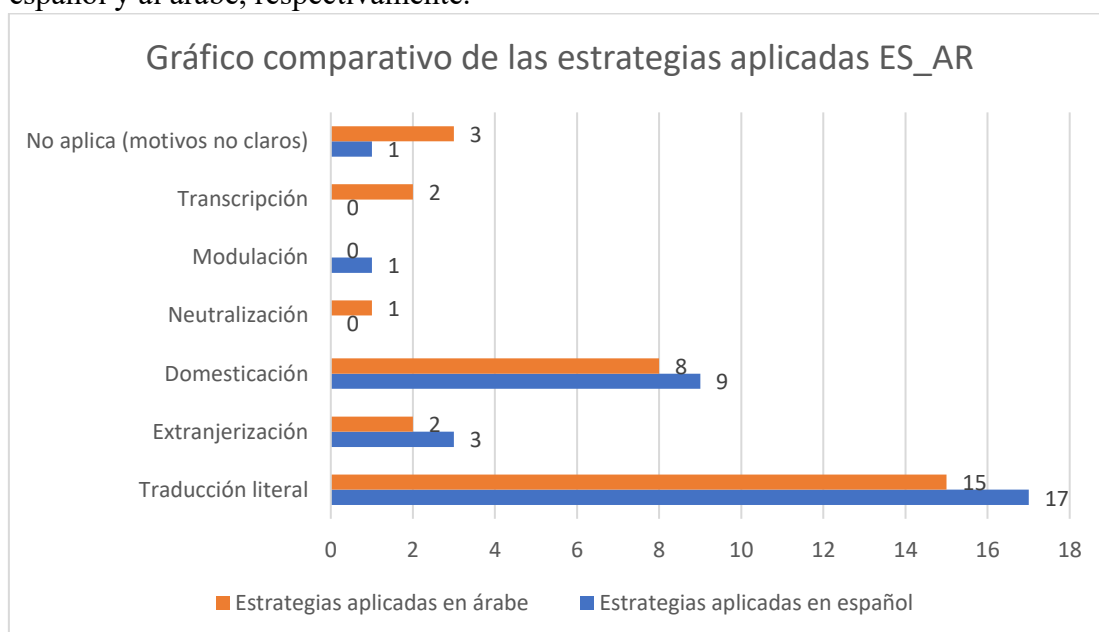
## 2.3. Encuesta sobre la traducción de términos en el videojuego *Detroit: Become Human*

Para conocer las opiniones y preferencias de los jugadores y personas interesadas en los videojuegos, creé mediante los Formularios de Google dos encuestas específicas para hablantes nativos de español y árabe. Ambas versiones contienen preguntas sobre la edad, nivel educativo e interés del participante en el juego, así como sobre una selección de términos problemáticos del juego *Detroit: Become Human*.

## 3. Resultados

Una vez completada la tabla del glosario terminológico y finalizado el proceso de documentación, he presentado los términos que presentaban errores traductológicos y he citado fuentes que documentan la variedad de terminología. Además, he señalado la falta de fuentes en algunos casos donde no se ha empleado la creatividad o no ha sido posible su implementación. Luego, he identificado los términos más problemáticos y los he incluido en las encuestas correspondientes para conocer las opiniones y preferencias de los jugadores. En el cuestionario en español se señalaron 4 términos problemáticos y en el correspondiente a la lengua árabe, 6. Según los encuestados cuya lengua materna es el español, la introducción de una traducción diferente mejoraría su experiencia de juego en 2 términos de un total de 4. En el caso del árabe, 5 términos de un total de 6 fueron percibidos por los encuestados como susceptibles de mejora. En las observaciones del glosario terminológico se han documentado dos errores traductológicos en la versión del juego en español. Estas incorrecciones (que marcamos con un asterisco) incluyen un error ortográfico (los SEAL de la \*marina > Los SEAL de la Marina) y un uso inapropiado de terminología (\*Tabla de flujo > Diagrama de flujo o Flujograma). En cuanto a la versión en árabe, se han identificado 7 errores traductológicos relacionados con estilo, terminología y significado. Entre los más problemáticos se encuentran la traducción incorrecta de la expresión “Mind palace” como “جدار الذاكرة” (ḡidār addākira), que significa “Pared de la memoria”, y la traducción errónea de “Right click” como “المفتاح التالي” (al-miftāḥ attālī), que significa “El siguiente botón”.

En la Figura 1 se muestran las estrategias aplicadas al traducir DBH del inglés al español y al árabe, respectivamente.



**Figura 1.** Comparación del número de estrategias aplicadas en las versiones localizadas del juego en español y árabe

De los 31 términos que conforman el glosario, tanto en español como en árabe, la estrategia más empleada es la traducción literal (con 17 y 15 casos, respectivamente) y la domesticación (9 y 8 casos).

#### 4. Conclusiones

Este trabajo ha contribuido a la reflexión sobre la localización de videojuegos en español y árabe en el sentido de que se han proporcionado soluciones para errores traductológicos detectados y se han elaborado encuestas que pretenden estudiar las opiniones de jugadores y lingüistas con respecto a ejemplos de terminología extraídos de *Detroit: Become Human*. Asimismo, este estudio me ha permitido profundizar en la industria de la localización de videojuegos, conocer su historia e impacto como un sector emergente que, en algunos países, ya supera al cine en términos de beneficio económico. Siendo el árabe mi lengua materna y como jugador apasionado de diversos géneros de videojuegos durante más de diez años, he comprendido la importancia de seguir investigando sobre la localización de videojuegos en árabe.

En mi experiencia jugando en árabe, cuando el juego ofrecía esta opción, he encontrado numerosos ejemplos de traducciones literales de referencias culturales o términos básicos que, en ocasiones, resultaban insatisfactorios. Es el caso de palabras que no tienen sentido en el contexto del juego (por ejemplo, el caso ya mencionado de la palabra “Dent” que fue traducida a “sinn” en árabe, y que se debería haber traducido como “inbi‘āy”). En otros casos, la localización resultaba cómica, como la traducción literal de nombres de marca (por ejemplo, el nombre de una pistola modelo “MS853 BLACK

HAWK” fue traducido al árabe palabra por palabra como “م.س. 853 صقر أسود”, [transliterado a “imm iss 853 šaqr aswad”], que significa “MS853 Halcón Negro”), un problema también presente en DBH. Aunque como jugador uno tiende a centrarse en los gráficos, la trama y el sistema de juego, mi perspectiva cambió considerablemente al centrarme en la calidad de la localización. Esta necesidad de prestar atención a los detalles de la traducción reducía significativamente el disfrute y la inmersión en el juego, lo que ha afectado negativamente la experiencia de entretenimiento.

Respecto a la calidad de localización del juego, la versión en árabe me ha decepcionado debido a la significativa cantidad de errores observados en comparación con la versión en español. Además, el cambio inesperado en el texto de los subtítulos en la segunda mitad de la historia, donde aparece el árabe clásico en lugar del dialecto egipcio empleado para la primera mitad de la historia y el doblaje, sugiere que el texto localizable no fue traducido por el mismo equipo de localización. Asimismo, parece que, dada la gran diferencia observada, la única explicación para la incoherencia en el dialecto árabe empleado es que el equipo de localización no dispuso de suficiente tiempo para aplicar un control de calidad completo. Esto se evidencia en malas traducciones, como el caso de “Dent” y “sinn”, lo que sugiere el uso de traducción automática no revisada. Sin embargo, la calidad del doblaje en árabe era excelente en cuanto a la sincronía de contenido, sincronismo visual y acústico.

Este trabajo no solo me ha permitido identificar estas deficiencias, sino también reconocer el valor de una localización de alta calidad que respete las particularidades lingüísticas y culturales de los jugadores. Por tanto, considero fundamental seguir investigando y mejorando la localización de videojuegos en árabe para proporcionar una experiencia de juego más satisfactoria y auténtica.

## 5. Bibliografía

- Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of video game. *Tradumàtica*, (5), 2-6.
- López-Rodríguez, C. I. (2023). *Localización para lingüistas y traductores*. Comares.
- Méndez González, R. (2015). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas. Revista de Traducción y Comunicación Intercultural*, (7-8), 741-759.
- OpenAI. (2024). ChatGPT (GPT-3.5 y GPT-4o). [ChatGPT](#)