

Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Facultad de Traducción, Interpretación
y Ciencias de la Comunicación.

Escuela Profesional de Traducción e Interpretación

ANÁLISIS DE LAS TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN DEL DOBLAJE
AL ESPAÑOL DE UN VIDEOJUEGO, LIMA 2023

Tesis presentada por:

ANDREA MILAGROS CASTRO HILARIO

Para obtener el Título Profesional de Licenciada en Traducción e
Interpretación

Línea de Investigación:
Traducción e interpretación especializadas

Asesor(a)
Dr. Jesús Fernando Cornejo Sánchez
Cód. ORCID:
0000-0003-3468-8854

Lima – Perú
2024

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y el contenido de la tesis sustentada por:

ANDREA MILAGROS CASTRO HILARIO

JESÚS FERNANDO CORNEJO SÁNCHEZ

Asesor: Nombre(s) y Apellidos

ROSSANA MARÍA SORIANO VERGARA

Presidente de Jurado: Nombre(s) y Apellidos

GABRIELA VICTORÍA GARCÍA SALAZAR

Miembro de Jurado 1: Nombre(s) y Apellidos

MARTÍN LUTERO MONCADA MENDOZA

Miembro de Jurado 2: Nombre(s) y Apellidos



Rossana Soriano Vergara
Decana de la Facultad de Traducción,
Interpretación y Ciencias de la
Comunicación

Declaratoria de Originalidad del Asesor

Facultad o Escuela de Posgrado:	Traducción, Interpretación y Ciencias de la Comunicación								
Escuela Profesional o Programa Académico:	Traducción e Interpretación								
Dependencia a la que pertenece el docente asesor:	Departamento Académico de Idiomas y Ciencias de la Comunicación								
Docente asesor que verifica la originalidad:	Dr. Jesús Fernando Cornejo Sánchez								
ORCID:	0000-0003-3468-8854								
Título del documento:	ANÁLISIS DE LAS TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN DEL DOBLAJE AL ESPAÑOL DE UN VIDEOJUEGO, LIMA 2023.								
Autora(s) del documento:	Andrea Milagros Castro Hilario								
Mecanismo utilizado para detección de originalidad:	Software Turnitin								
N.º de trabajo en Turnitin: (10 dígitos)	2362714073								
Porcentaje de similitud detectado:	16 %								
Fuentes originales de las similitudes detectadas:	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td>Fuentes de internet =</td> <td style="text-align: right;">15 %</td> </tr> <tr> <td>Publicaciones =</td> <td style="text-align: right;">1 %</td> </tr> <tr> <td>Trabajos del estudiante =</td> <td style="text-align: right;">8 %</td> </tr> </table>	Fuentes de internet =	15 %	Publicaciones =	1 %	Trabajos del estudiante =	8 %		
Fuentes de internet =	15 %								
Publicaciones =	1 %								
Trabajos del estudiante =	8 %								
<p>(imagen del % similitud y fuentes detectadas)</p> <p>tesis Andrea</p> <hr/> <p style="color: red; font-size: small;">ORIGINALITY REPORT</p> <hr/> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="font-size: 2em; color: red; font-weight: bold;">16%</td> <td style="font-size: 2em; color: red; font-weight: bold;">15%</td> <td style="font-size: 2em; color: red; font-weight: bold;">1%</td> <td style="font-size: 2em; color: red; font-weight: bold;">8%</td> </tr> <tr> <td style="font-size: small;">SIMILARITY INDEX</td> <td style="font-size: small;">INTERNET SOURCES</td> <td style="font-size: small;">PUBLICATIONS</td> <td style="font-size: small;">STUDENT PAPERS</td> </tr> </table> <hr/> <p style="color: red; font-size: small;">MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)</p> <hr/> <p style="font-size: small;">% hdl.handle.net ternet Source</p> <hr/> <p style="font-size: small;">Exclude quotes <input type="checkbox"/> On Exclude matches < 15 words Exclude bibliography <input type="checkbox"/> On</p>		16%	15%	1%	8%	SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
16%	15%	1%	8%						
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS						
<p>El docente asesor declara ha revisado el informe de similitud y expresa que el porcentaje señalado cumple con las “Normas Internas de Investigación e Innovación” establecidas por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.</p>									
Fecha de aplicación en Turnitin:	26-abril-2024								

RESUMEN

Este trabajo es un proyecto de investigación que tiene como objetivo analizar las técnicas de traducción del doblaje al español de la primera campaña del videojuego Left 4 Dead 2. La metodología del presente trabajo tiene un enfoque cualitativo, de tipo básico y de nivel descriptivo, y su diseño es el de un estudio de caso instrumental. El corpus de este estudio está compuesto por 50 segmentos, entre diálogos, oraciones y frases del videojuego, tanto en su versión en inglés como en español. Este corpus genérico fue analizado con una ficha de análisis. Los resultados de este estudio reflejan que la técnica más empleada fue la traducción literal (31.75 %), seguida de la creación discursiva (19.05 %), la modulación (14.29 %), la adaptación (11.11 %), la reducción (7.94 %), el préstamo (6.35 %) y la transposición (3.17 %). Las técnicas menos utilizadas (1.59 %) fueron la traducción palabra por palabra, la ampliación, la variación y la generalización.

Palabras clave: traducción audiovisual, videojuegos, doblaje, técnicas de traducción.

ABSTRACT

This work is a research project aimed at analyzing the translation techniques used in the Spanish dubbing of the first campaign of the video game Left 4 Dead 2. The methodology of this work has a qualitative, basic, and descriptive approach, and its design is an instrumental case study. The corpus of this study consists of fifty segments, including dialogues, sentences, and phrases from the video game, both in its English and Spanish versions. This generic corpus was analyzed using an Analysis form. The results of this study reflect that the most used techniques were literal translation (31.75%), discursive creation (19.05%), modulation (14.29%), adaptation (11.11%), reduction (7.94%), loan (6.35%), and transposition (3.17%). The least used techniques (1.59%) were word-by-word translation, enlargement, variation, and generalization.

Keywords: audiovisual translation, videogames, dubbing, translation techniques

*Agradezco inmensamente a los seres que amo
por darme la motivación, el espacio y las facilidades
para iniciar y concluir con este trabajo.*

*Agradezco a mi asesor por su conocimiento, colaboración y tiempo;
así como a los profesionales que cooperaron conmigo para hacer esto posible.*

*Agradezco, finalmente, a mis amigos, por alentarme a jugar videojuegos.
Sin ellos, no hubiera podido encontrar la inesperada comodidad
en esta área de trabajo y de entretenimiento.*



ÍNDICE

RESUMEN	4
ÍNDICE	6
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1 Planteamiento del problema	12
1.1.1 Problema general	15
1.2. Justificación y delimitación del estudio	15
1.3. Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos.....	16
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes del estudio.....	18
2.2 Bases teóricas.....	22
2.2.1 Traducción.....	22
2.2.2 Técnicas de traducción.....	23
2.2.3 Traducción audiovisual.....	30
2.2.4 Doblaje.....	31
2.2.5 Videojuegos.....	34

2.3 Definición de términos.....	36
2.4. Hipótesis.....	37
2.5 Operacionalización de la categoría.....	37
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	40
3.1 Nivel de profundidad, tipo y diseño de la investigación	40
3.2 Corpus genérico	41
3.3 Métodos e instrumentos de recolección de datos	42
3.4 Procedimiento	43
3.5 Aspectos éticos	44
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	46
4.1 Resultados del objetivo general	46
4.2 Resultados de los objetivos específicos	47
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	64
5.1 Discusión del objetivo general	64
5.2 Discusión de los objetivos específicos.....	65
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	75
6.1 Conclusiones.....	75
6.2 Recomendaciones.....	77
REFERENCIAS.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Técnicas de traducción según Molina y Hurtado (2002) y Martí (2006)	24
Tabla 2 <i>Operacionalización de la categoría</i>	37
Tabla 3 <i>Corpus genérico del videojuego</i>	42
Tabla 4 <i>Capítulos del corpus específico</i>	42
Tabla 5 <i>Técnicas de traducción identificadas en el doblaje de un videojuego según la taxonomía de Martí (2006)</i>	46
Tabla 6 La técnica de adaptación en el doblaje al español de un videojuego..	48
Tabla 7 <i>La técnica de ampliación en el doblaje al español de un videojuego.</i> .	50
Tabla 8 <i>La técnica de creación discursiva en el doblaje al español de un videojuego</i>	50
Tabla 9 La técnica de generalización en el doblaje al español de un videojuego.	53
Tabla 10 <i>La técnica de modulación en el doblaje al español de un videojuego.</i>	54
Tabla 11 <i>La técnica del préstamo en el doblaje al español de un videojuego.</i>	55
Tabla 12 <i>La técnica de reducción en el doblaje al español de un videojuego.</i>	56
Tabla 13 <i>La técnica de traducción literal en el doblaje al español de un videojuego</i>	58
Tabla 14 <i>La técnica de traducción palabra por palabra en el doblaje al español de un videojuego</i>	61
Tabla 15 <i>La técnica de transposición en el doblaje al español de un videojuego.</i>	62
Tabla 16 <i>La técnica de variación en el doblaje al español de un videojuego</i> ..	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Procedimiento de la investigación</i>	43
Figura 2 <i>Técnicas de traducción aplicadas según Martí (2006) en un videojuego.</i>	47



INTRODUCCIÓN

La traducción de videojuegos es una actividad que se desempeña en el rubro de la traducción audiovisual. Esta crece con el paso de los años, gracias al desarrollo de nuevas tecnologías que incrementan la creación, producción y exportación de los juegos en celulares, computadoras y consolas, a nivel global. Según el informe de Facebook Gaming (2022), *Estadísticas sobre el marketing de videojuegos para 2022*, la cuarentena causada por la pandemia del 2020 fue un elemento situacional importante para que jugar videojuegos se volviese una actividad más recurrente. Según aquel informe, la cantidad de jugadores de videojuegos se incrementó. Esta realidad y el hecho de conocer las técnicas de traducción en el juego a estudiar fueron los factores que motivaron el presente trabajo de investigación en el campo de la traducción.

En ese sentido, se llevó a cabo el estudio titulado “Análisis de las técnicas de traducción del doblaje al español de un videojuego, Lima, 2023”. Esta investigación es relevante para la profesión, puesto que entender las técnicas de traducción en un videojuego popularizado respaldarán futuras investigaciones, análisis y propuestas. Asimismo, el análisis del doblaje de este videojuego, *Left 4 Dead 2*, conlleva importancia para el público general y para los fanáticos; ya que, gracias al éxito de esta secuela, se lanzó un nuevo mapa para la precuela, el cual conecta las historias de *Left 4 Dead* y *Left 4 Dead 2*. Además, esto ha mantenido el videojuego en vigencia hasta el día de hoy, a pesar de presentar la misma dinámica de su precuela.

Esta investigación se divide en seis capítulos. En el capítulo I, se comparte el planteamiento del problema: los inicios de los videojuegos, el incremento de jugadores en los últimos años, la presencia de traducción audiovisual y el papel

del traductor en la comercialización del producto. De igual forma, se justifica el estudio, se define la delimitación que se tomó en cuenta y se mencionan los objetivos (el general y los específicos). En el capítulo II, se consignan los antecedentes relacionados con el presente proyecto. Dichos estudios son la base de esta investigación. Asimismo, se exponen los principales conceptos relacionados a esta investigación, como lo son: traducción, traducción audiovisual, técnicas de traducción, doblaje y videojuegos. Luego de presentar estos, se comparte un listado de términos referentes al estudio. En el capítulo III, se detalla la metodología utilizada en esta investigación. Se menciona que este estudio posee un enfoque cualitativo, es de tipo descriptivo y es un estudio de caso instrumental. Además, se comparte el proceso que se realizó para la recolección del corpus específico de la investigación. En el apartado final, se da a conocer los factores éticos que se tomaron en cuenta para realizar este trabajo. En el capítulo IV de este estudio, se presentan los resultados obtenidos, tanto a nivel cualitativo como cuantitativo. Estos resultados están enumerados acorde a los objetivos (general y específicos) de la investigación. En este apartado, se expone que todas las técnicas que pertenecen a los objetivos fueron detectadas en el corpus. Se contabilizó la frecuencia de la aplicación de cada técnica, y se logró identificar que la técnica de la traducción literal fue la más utilizada. Asimismo, en este capítulo se analiza el uso de cada técnica en su debido segmento. En el capítulo V, se comparte la discusión de los resultados. Dicha discusión se basa en la comparación metodológica y de los resultados entre las investigaciones que se consideraron como antecedentes y la información que esta tesis presenta. Finalmente, en el capítulo VI, se presentan la conclusión y las recomendaciones.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Los videojuegos son creaciones populares de los últimos cien años que, actualmente, cumplen un rol importante en el ocio y entretenimiento de las personas. Según G.M. (2024), los primeros videojuegos que se crearon no tenían la intención de ser productos lúdicos o comerciales, sino que servían como investigación entre estudiantes de programación. Fue recién en la década del 70 que se presentó el primer videojuego neto, basado en el juego ping pong, *Pong*. Este fue creado por la compañía Atari para el consumo del público y fue un éxito. Desde entonces, la industria que concibe los videojuegos y estos mismos han eclosionado significativamente. Al mismo tiempo, las generaciones se han adaptado. En la actualidad, es inevitable darse cuenta de que este elemento interactivo es parte importante del tiempo libre y la afición de algunas personas. Ahora, tanto por la población, globalización y tendencias, el público ha aumentado indudablemente.

Según la información recopilada por Facebook Gaming (2022), se ha confirmado que, durante la pandemia del año 2020, hubo un incremento en el consumo de videojuegos en todas sus plataformas. Asimismo, estos ganaron nuevos jugadores. Según este reporte de Facebook, países como Estados Unidos, Corea del Norte, Reino Unido y Alemania tuvieron un crecimiento del público de videojuegos, desde marzo de 2020, de mínimo el 28%. Este informe también reveló que tanto jugadores nuevos como antiguos hacen uso de los videojuegos, principalmente, porque quieren pasar el rato; es decir, es una actividad de ocio para ellos.

El hecho de que, en la actualidad, exista un incremento de jugadores sugiere que hay una mayor demanda de videojuegos. Esto se evidencia en un informe publicado por Video Games Insights (2022), el cual resume las tendencias de juegos del 2017 al 2021. Como primera información, se destaca que, solo en el año 2021, se lanzaron 11 mil 773 juegos en Steam (plataforma de descarga de videojuegos para ordenador).

Dado que la industria del videojuego es actualmente notable, esta investigación se concentra en uno de sus productos relativamente popular en el Perú: Left 4 Dead (o también Left 4 Dead 2, su secuela). Según Marcelo (2021), este videojuego, a pesar de haberse lanzado en 2009 (y la precuela en 2008), sigue siendo jugado con una frecuencia significativa. El autor destaca que el éxito se debe a la combinación de juego cooperativo, juego de disparos en primera persona, varios modos de juego que incluyen el enfrentamiento de equipos en tiempo real y muchas cosas más.

En línea con todo lo ya mencionado, es primordial destacar que la traducción juega un papel fundamental a la hora de comercializar o desarrollar un videojuego. En un artículo sobre la traducción de videojuegos, Ibanez (2020) señala que es necesario que un videojuego se traduzca y adapte al público meta, en una etapa previa a su comercialización a nivel internacional. El autor también resalta que un traductor de videojuegos debe tener como habilidad el poder recrear el universo del juego en el idioma meta. Asimismo, hace hincapié en la importancia de la traducción audiovisual, que supone un ámbito como este; ya que, el traductor de videojuegos tendrá que traducir contenido en una diversidad de formatos. Ibanez (2020) también comparte en su artículo los siete pasos para

realizar el doblaje de un videojuego y demuestra que al principio de todo el proceso se encuentra la traducción.

Puesto que el traductor de videojuegos es un profesional esencial durante el proceso de comercialización y el éxito del juego, se podría incluso afirmar que es un agente principal en la producción y publicación de cualquier producto con contenido oral o escrito. Por lo mismo, es imperativo destacar que, en este ámbito de la traducción, existen importantes retos. El principal de ellos es el que señala Ibanez (2020): no alterar la experiencia del usuario. Este autor también recuerda al lector que los traductores no solo reproducen el texto al idioma meta, sino que lo adaptan a los formatos necesarios (sean cuadros de diálogo, subtítulos o doblaje), y al propósito o contexto (ya sea instruir, guiar, ambientar, entre otros), sin alterar la forma original (una canción, un chiste, una frase irónica, etc.).

Dado que es tan crucial la labor de la traducción en el sector de los videojuegos, es imposible pasar por alto el hecho de que las técnicas de traducción son el pilar de todo traductor durante la ejecución de su trabajo. Según Hurtado (2001), las técnicas de traducción son aquellos procesos verbales que se llevan a cabo durante la traducción y que son detectables en el resultado. Estas técnicas se encuentran dentro de un entramado de información que todo traductor profesional ha estudiado y repasado durante sus años de formación académica. Luego, el profesional la refuerza consciente o inconscientemente, en sus años de práctica y trabajo en el mercado. Estas técnicas constituyen las bases teóricas, no solo porque todos los traductores profesionales las conocen, sino también porque la mayoría de ellas, si no son todas, se utilizan en el amplio abanico de áreas de la traducción.

Esta investigación aporta el análisis del corpus genérico de un videojuego al campo de la investigación sobre traducción en el Perú y en el extranjero. Este proyecto presenta teorías relacionadas a la traducción audiovisual, las técnicas de traducción y el doblaje para el campo especializado con el fin de brindar la información necesaria para el estudio y beneficiar a estudiantes, académicos y profesionales de la traducción audiovisual.

1.1.1 Problema general

¿Cómo se manifiestan las técnicas de traducción en el doblaje al español de un videojuego?

1.2. Justificación y delimitación del estudio

Este proyecto de tesis se llevó a cabo en la Universidad Femenina del Sagrado Corazón, se desarrolló en el año 2023 y analizó las técnicas de traducción de un corpus genérico.

En cuanto al aspecto teórico, la presente tesis se enfocó en presentar una base teórica para futuras investigaciones de traductores audiovisuales, gracias a los conceptos presentados y descritos en el marco teórico. Este último no solo es pieza fundamental para profundizar en las técnicas de traducción implicadas en la traducción audiovisual, sino que también comparte las definiciones para brindar un contexto único de la investigación, con el fin de que los lectores y/o futuros investigadores comprendan, de manera acertada, el presente proyecto, su planteamiento y conclusión. Las técnicas que se abordaron se basan en la teoría y taxonomía realizada por el traductor audiovisual Martí (2006).

Respecto al aspecto práctico, esta investigación analizó las técnicas de traducción del doblaje al español de un videojuego. La información que se obtuvo en este criterio es crucial para comprender el nivel de interacción que tiene el

jugador con el videojuego. Dicha información, al ser analizada desde el punto de vista de la traducción, beneficiará a los actuales y futuros profesionales de la traducción audiovisual.

Esta tesis también tuvo el propósito de ser una contribución al campo de la traducción audiovisual, rama de la traducción que tiene una gran demanda debido a la transformación del mundo natural a uno digital. Esto se evidencia cada día. Además, aquello incrementó desde la pandemia. De esta manera, al tener una investigación referente a este campo de la traducción, es posible, tanto para estudiantes como para profesionales de la traducción, obtener información cercana y, en este caso, de un tema referente a los videojuegos (los cuales están presentes en casi todas partes del mundo, al igual que la labor del traductor).

En referencia al aspecto metodológico, es fundamental destacar el análisis del contenido del videojuego con el uso de fichas de análisis. Con este formato, se logró demostrar los objetivos del presente trabajo de investigación, el mismo que tiene como corpus genérico las frases, oraciones o diálogos de un videojuego.

1.3. Objetivos de la investigación

Este proyecto considera los siguientes objetivos:

1.3.1 Objetivo general

Analizar las técnicas de traducción en el doblaje al español de un videojuego.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Analizar la técnica de la adaptación en el doblaje al español del videojuego.

2. Analizar la técnica de la ampliación en el doblaje al español del videojuego.
3. Analizar la técnica de la creación discursiva en el doblaje al español del videojuego.
4. Analizar la técnica de la generalización en el doblaje al español del videojuego.
5. Analizar la técnica de la modulación en el doblaje al español del videojuego.
6. Analizar la técnica del préstamo en el doblaje al español del videojuego.
7. Analizar la técnica de la reducción en el doblaje al español del videojuego.
8. Analizar la técnica de la traducción literal en el doblaje al español del videojuego.
9. Analizar la técnica de la traducción palabra por palabra en el doblaje al español del videojuego.
10. Analizar la técnica de la transposición en el doblaje al español del videojuego.
11. Analizar la técnica de la variación en el doblaje al español del videojuego.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

En este segundo capítulo, se procede a compartir las investigaciones que sostienen, inspiran y fortalecen las bases y temas específicos de esta tesis. En esta sección, se describen y explican los términos y conceptos de mayor relevancia en el presente trabajo. Dichas explicaciones abarcan desde aspectos generales hasta particulares, con la finalidad de proporcionar un contexto más completo y esclarecedor sobre el tema objeto de estudio.

2.1 Antecedentes del estudio

Para el presente trabajo de investigación, se han considerado cinco investigaciones nacionales y cinco internacionales como antecedentes. Dichos estudios se presentan a continuación, respectivamente, y por orden de año de publicación. Cada investigación se basa en un eje específico relevante y relacionado con este trabajo de tesis.

Como primer antecedente nacional, se presenta la investigación de Mego (2019). Este trabajo se centró en el análisis de la traducción de un videojuego. Asimismo, obtuvo, como resultado, que la técnica de adaptación se encontraba en la traducción estudiada. El tipo de método utilizado para dicho trabajo fue el analítico-sintético. El resultado se consiguió gracias al aspecto metodológico del análisis, el cual consistió en el diseño y uso de fichas de análisis de contenido. Estas ayudaron a reconocer la técnica de traducción debido a las subdimensiones que se analizaron: aspectos culturales y lingüísticos.

En el segundo antecedente nacional, un estudio de Pedroza (2019), la investigadora se centró en identificar las técnicas de traducción más utilizadas en el videojuego elegido. Para ello, se aplicó un enfoque descriptivo, aplicado y transversal a la investigación. Asimismo, se hizo uso de las fichas de análisis

para reconocer los detalles de la traducción del doblaje. Como resultado, se obtuvo que las técnicas empleadas en el videojuego fueron la adaptación, elisión, equivalente acuñado, reducción, particularización, descripción, transposición, modulación y la creación discursiva. Finalmente, se concluyó que las técnicas con más recurrencia en la traducción fueron la adaptación, modulación y creación discursiva.

Como tercer antecedente nacional, se considera la tesis de bachiller de Quiñones y Cabada (2019), único documento que analiza de manera específica la técnica de la variación en una traducción audiovisual, en este caso, de una película. La investigación fue de enfoque cualitativo y el diseño fue un estudio de caso. Su corpus genérico estuvo constituido de diálogos exclusivamente entre dos personajes, con el fin de analizar la variación lingüística. En los resultados, se encontró que la variación fue aplicada con el fin de neutralizar el dialecto sureño del guion. Por último, los investigadores tomaron como base la taxonomía de técnicas de traducción de Hurtado y Molina (2002).

Como cuarto antecedente nacional, se describe el estudio de Salvador (2021). El autor se planteó identificar las técnicas de traducción con más recurrencia en el corpus genérico de una película, específicamente, en su doblaje al español latinoamericano. El método que tuvo esta investigación fue de tipo lógico-inductivo, y el enfoque, de tipo cuantitativo. Asimismo, su diseño fue descriptivo y transversal. El resultado que se obtuvo de esta investigación reflejó que las técnicas que tuvieron mayor uso fueron la transposición, la modulación y la creación discursiva.

Como último antecedente nacional, se ha considerado la tesis de Sobero (2021). Este estudio tuvo un diseño transversal descriptivo y su metodología fue

de tipo básica. Se focalizó en identificar las técnicas de traducción que se utilizaron en el doblaje de una película. El corpus genérico que se recopiló del caso contó con 50 segmentos. Durante la investigación, la autora incluyó, en el marco teórico, la taxonomía de técnicas de traducción de Vinay y Darbelnet (1958), Hurtado (2001) y Vásquez (1977). Como resultado, se identificó que la adaptación, la traducción literal y la modulación fueron las técnicas aplicadas con más recurrencia.

El primer antecedente internacional es una investigación de Erasmy (2018). Dicho estudio se concentró en analizar las técnicas de traducción que se aplicaron en la traducción del videojuego World of Warcraft y compararlas entre las versiones de localización al español ibérico y latinoamericano. La metodología de aquella investigación fue de tipo descriptiva y tuvo un enfoque cualitativo. El listado de técnicas de traducción que se utilizó en este estudio fue la de Vinay y Darbelnet (1958). En los resultados, se evidenció que la técnica de traducción más aplicada en ambas localizaciones fue la técnica de la traducción literal. Asimismo, se encontró que la transcreación fue una técnica recurrente en la localización al español de Latinoamérica.

Como segundo antecedente internacional, se describe el trabajo final de grado de Esteban (2019). En este estudio, la autora llevó a cabo la traducción y localización del corpus genérico rescatado de este videojuego, con el fin de analizar los retos, competencias y técnicas involucradas en la tarea, los mismos que se reflejaban en el texto meta. En la conclusión, la investigadora destaca que, al realizar dicho estudio, obtuvo valiosos conocimientos sobre el proceso requerido en la localización de videojuegos. Además, destacó que las técnicas

aplicadas en los segmentos expuestos que se tradujeron eran la adaptación, descripción, particularización, traducción literal, omisión y transposición.

Como tercer antecedente internacional, se considera el trabajo de García (2020). Dicha investigación se centró en estudiar la localización de elementos culturales, así como analizar las técnicas de traducción aplicadas durante la traducción del videojuego. Tuvo una metodología empírica. La autora recopiló el corpus a analizar con el fin de realizar una comparación de la traducción con la teoría. En el marco teórico se explicaron distintos aspectos de la localización, incluida la taxonomía de técnicas de traducción de Hurtado (2011). Según los resultados de la autora, se encontró una recurrencia de la traducción literal del 50 % en el corpus, seguida del equivalente acuñado con un 21 %. Finalmente, en una medida menor, se halló la adaptación y la castellanización.

La investigación de González (2021) es el cuarto antecedente internacional. En este estudio, el investigador estudia la traducción, el doblaje y la localización del videojuego llamado *The binding of Issac*. En este estudio, el autor recopiló el corpus del videojuego con el fin de traducirlo. A lo largo del proceso de traducción, el autor dividió los retos por técnica de traducción utilizada. La taxonomía de técnicas que se utilizó fue la propuesta de Hurtado (2018). Las técnicas que el autor utilizó fueron: el préstamo, la transposición, la equivalencia acuñada, la modulación y la adaptación.

El quinto antecedente internacional es la tesis de maestría de Gil (2021). Esta investigación se focalizó en encontrar la relación entre las técnicas de traducción aplicadas en un videojuego y sus elementos traducibles. Para lograr este objetivo principal, la autora tuvo como base la taxonomía de técnicas de traducción de Molina y Hurtado (2002). Se recopilaron 30 segmentos de cadenas

de texto para observar si existe el patrón de traducción. La tabla de análisis estuvo conformada por los campos: TO, TM, número de segmento, y tipo de técnica. Finalmente, se pudo identificar que las técnicas de traducción que se aplicaron fueron la traducción literal, la ampliación y la creación discursiva.

2.2 Bases teóricas

A continuación, se presentan los siguientes conceptos con el objetivo de contextualizar e informar, tanto de manera general como específica, sobre los fundamentos y palabras claves referentes a esta investigación.

2.2.1 Traducción

Selva (2010) conceptualiza la traducción como una actividad que va más allá de transferir palabras con equivalentes, de forma literal o fielmente, ya que la traducción también permite la conexión entre el tiempo y el espacio, y los humanos y su cultura.

Años atrás, la traductora y traductóloga Hurtado (2001) compartió su concepto de traducción. La profesional mencionaba que la traducción en realidad se trata de una acción conjunta: saber y hacer, más que tan solo una habilidad. Explicó que el saber y el hacer en simultáneo deben demostrarse a lo largo y ancho del proceso de la traducción, ya que incluye la resolución de problemas específicos de traducción. El proceso traductor al que la autora se refiere está compuesto por etapas: comprensión, desverbalización y verificación, según Deslile (1980, citado en Hurtado, 2001). Estas son necesarias de atravesar, para traducir, de manera adecuada y eficaz, y brindar una traducción de calidad.

Teniendo en cuenta estos conceptos, se puede afirmar que la traducción es una habilidad que permite la transferencia de un mensaje en otro idioma y

que toma en cuenta los diversos aspectos humanos involucrados para una óptima equivalencia.

En el capítulo VI del mismo libro, Hurtado (2001) presenta el proceso traductor diciendo que se debe tener en cuenta el desarrollo mental que realiza el traductor o intérprete para traducir, pero también las capacidades necesarias para llevar a cabo la labor correctamente. Esto implica que los traductores poseen estas capacidades y las aplican, de manera automatizada, para traducir. Estas capacidades se encuentran incluidas en las competencias traductoras.

2.2.2 Técnicas de traducción

Chaume (2005) conceptualiza las técnicas de traducción como herramientas para obtener el resultado final y categorías que sirven para identificar aquello que se ha modificado del texto origen al texto meta.

Hurtado (2001) describe, en su libro *Traducción y Traductología*, la existencia de algunas técnicas de traducción importantes para el proceso traductor. La autora incluye las teorías de Vinay y Darbelnet, las cuales explican que estas técnicas pueden agruparse dependiendo de tres elementos: el léxico, el morfológico y sintáctico, y el mensaje. Asimismo, detalla que estos autores establecen siete procesos fundamentales que están divididos entre la traducción directa y la oblicua.

Según estas definiciones, se puede deducir que las técnicas de traducción son elementos detectables en la versión final de un texto traducido. Dichas técnicas también son alternativas que se consideran durante el proceso traductor con el fin de traducir de forma eficaz.

En 2002, Molina y Hurtado compartieron su propuesta de técnicas de traducción con base en la teoría de Vinay y Darbelnet. Dicha nueva propuesta

por parte de las traductoras presenta técnicas de traducción generales, es decir, no están inclinadas a describir un área de la traducción en específico.

Por otro lado, Martí (2006), traductor audiovisual, realizó una taxonomía de las técnicas de traducción. El traductor recapitula en su estudio diversos trabajos y estudios sobre el concepto de las técnicas y su clasificación. En dicho estudio, se incluye la teoría y clasificación de Molina y Hurtado, entre otros traductores. Habiendo repasado varias teorías, Martí (2006) propone un listado de técnicas de traducción orientadas al ámbito de la traducción audiovisual, específicamente, para el subtitulado y doblaje:

Tabla 1

Técnicas de traducción según Molina y Hurtado (2002) y Martí (2006)

Técnicas de traducción según Molina y Hurtado (2002)		Técnicas de traducción según Martí (2006)	
Adaptación	Técnica en la que se adapta un concepto cultural en el TM dependiendo del público.	Adaptación	Técnica en la que el contenido cultural del TO se adapta al TM.
Ampliación lingüística	Técnica en la que se usa más palabras para expresar el equivalente del	Ampliación	Técnica en la que se añade algún elemento fático o redundante del TO al TM.

	elemento en el TM.		
Amplificación	Técnica en la que se introducen elementos no presentados en la LO, tales como los pies de página.	Amplificación	Técnica en la que se introduce información de función metalingüística en el TM.
Calco	Se traduce literalmente una palabra o sintagma con un equivalente ya determinado en la LM.	Calco	Técnica en la que se traduce literalmente una palabra o sintagma del TO.
Compensación	Técnica en la que se introduce un elemento o información del TO en otro lugar del TM para reflejarlo de manera más precisa.		
Compresión lingüística	Técnica en la que se usa menos palabras para expresar el	Compresión	Técnica en la que se omiten elementos del TO en el TM.

	equivalente del elemento en el TM.		
Creación discursiva	Técnica que propone una nueva y única equivalencia al TM que es adecuada según el contexto	Creación discursiva	Técnica en la que se crea un equivalente específico que funciona por esa vez y en ese contexto en el TM.
Descripción	Técnica en la que el texto original se traduce por una descripción	Descripción	Técnica en la que se opta por describir una palabra o sintagma del TO en el TM.
Equivalente acuñado	Se trata del uso de equivalencias acuñadas en el TM.	Equivalente acuñado	Técnica en la que se transfiere una palabra o sintagma del TO con su equivalente establecido en el TM.
Generalización	Técnica en la que se traduce un elemento o	Generalización	Técnica en la que se utiliza un término general o

	información de forma general o neutral.		hiperónimo para reemplazar la palabra o sintagma del TO.
Modulación	Se trata del cambio de categorías cognitivas (de pensamiento), de enfoque o de vista en el teto meta	Modulación	Técnica en la que se cambia la percepción, enfoque o categoría del TO.
		Omisión	Técnica en la que se omite información del TO en el TM.
Particularización	Técnica en la que un elemento o información se traduce de forma específica.	Particularización	Técnica en la que se utiliza un término más específico en el TM.
Préstamo	Se transcribe la palabra del TO en el TM.	Préstamo	Técnica en la que se integra la palabra del TO al TM, con o sin modificaciones.

Reducción	Omite elementos presentados en la LO de manera total o parcial.	Reducción	Técnica en la que no se menciona alguna información en el TM.
Substitución	Cambia elementos lingüísticos por paralingüísticos o viceversa.	Substitución	Técnica en la que se cambian elementos lingüísticos por paralingüísticos.
Traducción literal	Traducción palabra por palabra de un sintagma o expresión.	Traducción literal	Técnica en la que se traduce literalmente el TO al TM, pero el número de palabras y orden de ellas se ha alterado.
		Traducción palabra por palabra	Técnica en la que se traduce literalmente y el orden de las palabras del TO en el TM coincide.

		Traducción uno por uno	Técnica en la que se traduce cada palabra en su orden, pero estas palabras tienen significados diferentes fuera de contexto.
Transposición	Técnica en la que se modifica la categoría gramatical.	Transposición	Técnica en la que se cambia de categoría gramatical o la voz pasiva o activa.
Variación	Técnica en la que se modifican elementos del TO para no alterar la información lingüística en el TM.	Variación	Técnica en la que se cambian elementos lingüísticos, paralingüísticos o el registro del TO en el TM.

Si bien es cierto que existen más listados de técnicas de traducción específicas para la traducción audiovisual, la presente tesis contó con las técnicas de Martí (2006) para el estudio del corpus genérico.

2.2.3 Traducción audiovisual

Chaume (2013) define la rama de la traducción audiovisual (TAV) como el traslado lingüístico de contenido con característica audiovisual, en el que se consideran aspectos interlingüísticos, intralingüísticos y semióticos. Dicho contenido, explica el autor, puede presentarse de distintas formas: como doblaje, subtítulo, o incluso como rehablado o audiosubtitulación.

Mayoral (2001) destaca que el estudio de la TAV se originó durante el estudio de la traducción cinematográfica. El autor menciona que la traducción audiovisual en sí nace en el momento en el que la traducción se incorpora al video y la televisión, y que dicho campo de la traducción incluye el doblaje, el subtítulo, el *voice-over*, la narración, y muchos más. Asimismo, la TAV puede abarcar una gran variedad de géneros como la ficción, la publicidad, los documentales, etc.

Aranda (2013), por su parte, considera peculiar esta rama de la traducción. El autor explica que la traducción de tipo audiovisual es una rama de la traducción en la que el traductor se ve obligado a considerar dos canales (el acústico y el visual) para producir la versión final. Esto se debe a que el público espera concordancia entre lo que ve y escucha.

Dadas estas afirmaciones, se puede constatar que la traducción audiovisual es la actividad de la traducción que tiene como texto origen y meta aspectos sonoros y visuales que deben ser tomados en cuenta en el momento del proceso traductor. De igual manera, puede decirse que existen diversas áreas dentro de la misma especialidad de la TAV en la que el profesional puede desempeñarse.

2.2.4 Doblaje

Chaume (2005) define el doblaje como una de las formas de traducción audiovisual más practicada a nivel mundial. El autor explica que el doblaje es una de las representaciones de TAV más antiguas y que este se originó gracias a la necesidad de exportar productos sonoros y audiovisuales.

Según Del Águila y Roderó (2005, citado en Aranda, 2013), el doblaje se trata de la sustitución de la banda lingüística con aspecto interlingüístico, con contenido que requiere de una adaptación a nivel cultural, de un producto audiovisual que cuenta con actores de imagen y voz.

Aranda (2013) destaca que es primordial que el doblaje sea considerado más que solo traducción oral, puesto que es necesario atender los factores lingüísticos e interlingüísticos para obtener un resultado óptimo.

En línea con estas definiciones, se puede entender que el doblaje es una forma de traducción. Esta actividad necesita de la voz de una persona, en este caso, un actor o actriz de doblaje profesional, con el fin de obtener una nueva versión sonora para añadir a la banda original. Es cierto que es más común pensar en actores de doblaje para películas, series o televisión. Sin embargo, Chaume (2013) argumenta que últimamente, los actores de doblaje pueden desempeñarse en rubros más complejos como la localización de videojuegos.

El doblaje es una actividad importante para la comercialización de un videojuego. Del Águila y Roderó (2005, citado en Aranda, 2013) comparten las fases del proceso de doblaje:

1. Traducción, la cual incluye la traducción del guion y de los ambientes.
2. Ajustes, los cuales incluyen el *Time Code Recording* (TCR) y el encaje labial.

3. Marcaje, el cual incluye el pautado y las escenas distribuidas en fragmentos para doblar.
4. Dirección, paso en el que el director de doblaje realiza el *casting* de actores y actrices de doblaje y dirige las escenas de doblaje.
5. Doblaje en sala, el cual se refiere al momento de grabación de voz por parte de los actores y actrices de doblaje.
6. Mezcla, que es cuando se añaden las voces a la pista de sonido del producto.

Respecto a esta información, se puede concluir que el doblaje en sí es el proceso por el cual se reemplazan voces en un idioma a otro con el fin de comercializar un producto. Asimismo, el proceso de doblaje requiere que todos los profesionales involucrados cumplan las necesidades y deberes de su rol, con el fin de obtener un buen producto final.

Al respecto de estos deberes, Castro (2001) señala que el ámbito de trabajo del traductor audiovisual para doblaje puede ser complicado. El autor explica que la traducción para doblaje está sujeta a muchos cambios, puesto que debe adaptarse al tiempo y habla de cada personaje interpretado por el actor de voz. El traductor destaca que uno de los problemas principales y más evidentes durante la traducción del nuevo guion de doblaje es la sincronía labial, puesto que la pronunciación puesta en escena visual actúa como base para la pronunciación en el idioma meta. El autor recalca que estos desafíos tienen el poder de condicionar la traducción realizada y que muchas veces la mejor opción es que el propio profesional de la traducción lo solucione, antes de que el director de doblaje pueda decidir algo diferente sin tener el mismo conocimiento lingüístico y extralingüístico que requiere la resolución de la traducción.

Chaume (2005) define estos elementos a considerar como ajustes en el doblaje. Estos ajustes, según el autor, suponen restricciones a la hora de traducir. Chaume clasifica las restricciones en tres tipos:

- a) sincronía cinésica (el texto meta se adapta para ser hablado junto con un movimiento físico en la escena)
- b) isocronía (el texto meta se adapta para ser hablado durante el mismo tiempo que el texto origen)
- c) sincronía labial (el texto meta se adecúa a los movimientos labiales en escena)

Para garantizar un doblaje de calidad, estas restricciones deben ser tomadas en cuenta durante la traducción para el doblaje. Castro (2001) menciona que, durante este proceso, los traductores de doblaje utilizan códigos que indican los ajustes para las restricciones. Un par de ejemplos de estos códigos son los códigos paralingüísticos (se marca con abreviaturas si la acción que se traduce se lleva a cabo dentro de la escena visual) y los de colocación del sonido (se marca si el sonido que se ha traducido se encuentra dentro del campo visual). En relación con este último punto, se debe tener en cuenta que esta tesis analizará el corpus genérico obtenido del videojuego, sin tener en cuenta dichas restricciones.

A través de la experiencia personal, se observó que el videojuego elegido para esta tesis cuenta con nulas restricciones, algo que difiere con otros tipos de doblaje (como los de películas, series, etc.). Este detalle fue considerado por el traductor para la traducción del doblaje. Por lo tanto, esta investigación tomará en cuenta estos detalles para el análisis de las técnicas de traducción empleadas.

Los elementos que evidencian nulas restricciones para la traducción del doblaje fueron los siguientes:

- a) Los personajes en el videojuego no mueven la boca a la par del sonido de las palabras, es decir, no se considera la sincronía labial.
- b) La mayoría de los diálogos, frases u oraciones se mencionan fuera del campo visual. El traductor pudo prescindir de ajustes por isocronía y sincronía cinésica.
- c) Algunos sonidos (frases, diálogos u oraciones) pueden escucharse desfazados o cortados. Esto se debe a que los personajes pueden llegar a realizar una secuencia de acciones muy rápido, a lo que la inteligencia artificial responderá reproduciendo las frases asociadas a las acciones de igual manera. Puede llegar a escucharse una frase sobre otra o una frase cortando la anterior. Este hecho también supone que se puede prescindir de ajustes por isocronía y sincronía cinésica.

2.2.5 Videojuegos

El videojuego, según López et al. (2022), es un juego que se encuentra dentro del espectro digital. Este objeto o producto se basa en tecnología de aspecto informático. Tiene como objetivo que jugadores y jugadoras interactúen con el producto y entre ellos mediante diversas plataformas o dispositivos. El fin principal de hacer uso de un videojuego es el entretenimiento y la diversión.

Por otro lado, Frasca (2001, citado por Eguia et al., 2013) conceptualiza al videojuego como cualquier software de entretenimiento computacional, empleado en alguna plataforma electrónica, que implique la participación de uno o varios jugadores dentro de un entorno.

Con respecto a los aspectos generales que conforman un videojuego, Eguia et al. (2013) consideran algunos conceptos básicos como la jugabilidad, la experiencia de juego y las reglas dentro del videojuego. La jugabilidad, como la describe, es independiente a los gráficos y la trama o narrativa, y se concentra en la facilidad que tiene el jugador para desenvolverse en el videojuego. La experiencia de juego se basa en aspectos más variables en torno al jugador, como la afinidad con otros jugadores, la situación en la que el jugador juega, y demás. Finalmente, exponen que hay videojuegos con reglas y otros sin reglas, ya sean obligatorias o no en cualquiera de los casos.

Considerando estos aspectos, se entiende que un videojuego es un juego dentro de una interfaz digital que le permite al jugador entretenerse. Dicho jugador puede vivir distintas experiencias con respecto al juego gracias a aspectos como la jugabilidad, la afinidad entre jugadores y las diversas situaciones que propone el videojuego en sí.

Pérez (2010) propone una clasificación de los videojuegos teniendo la traducción como enfoque. La autora divide los videojuegos en tres grandes grupos:

- a) “Tipos de videojuegos según la interfaz utilizada para jugar”, los cuales incluyen juegos para PC, para máquinas de lugares públicos, para consolas, para consolas portátiles, para teléfonos móviles y los juegos *offline*.
- b) “Tipos de videojuegos según la temática”. Este grupo incluye las temáticas de acción, rol, aventura, estrategia, deportes, plataformas, simuladores y juegos de lógica o preguntas.

c) “Tipos de videojuegos según el público al que van dirigido”. Este último grupo considera los sistemas de clasificación de videojuegos. Dichos sistemas de clasificación varían entre país y país, pero tienen como objetivo general o mayoritario clasificar el videojuego, en base a su contenido, para el público. Se distingue que las clasificaciones se hacen en base a la edad del público y se puede identificar que las más recurrentes son: para público general, de 12 años a más, de 15 años a más y de 18 años a más.

2.3 Definición de términos

- Banda sonora: franja de una película o contenido audiovisual en la cual el sonido se ha registrado (Marcé et al, s. f.).
- Doblaje: sustitución de contenido lingüístico en formato sonoro, de un idioma a otro, por medio del cambio de bandas sonoras, Águila y Rodero (citado en Aranda, 2013).
- Equivalente: relación única, global e irrepetible para un binomio textual en el área traductora, Rabadán (citado en Jordà, 2016).
- Traducción audiovisual: rama de la traducción que se encarga de la transferencia de información que se presenta en medios audiovisuales (Chaume, 2013).
- Técnicas de traducción: solución específica a un problema de traducción, Martí (citado en Martínez, 2017)
- Videojuego: es un juego en formato digital en el que los jugadores interactúan a través de diferentes aparatos electrónicos (López et al., 2022).

2.4. Hipótesis

El presente trabajo de investigación no posee una hipótesis dado que es una investigación de tipo cualitativa. Monje (2011) describe que no es necesario el planteamiento de una hipótesis para este tipo de investigación ya que no se realizan suposiciones previas y dicho tipo tiene como objetivo visibilizar información.

2.5 Operacionalización de la categoría

La presente investigación cuenta con las siguientes técnicas de traducción como categoría. La definición, descripción y conceptos de las subcategorías se describen en la siguiente tabla:

Tabla 2

Operacionalización de la categoría

Categoría	Definición	Subcategorías	Conceptualización de las subcategorías
Técnicas de traducción	Las técnicas de traducción son las soluciones específicas que se toman en cuenta para resolver problemas de traducción concretos,	Adaptación	Técnica de traducción en la cual el contenido cultural del TO se adapta al contexto sociocultural de la lengua meta.
		Ampliación	Técnica de traducción en la cual se añade algún elemento fáctico o sin carga informativa al TM.
		Creación discursiva	Técnica de traducción en la cual se crea un equivalente

generalmente microtextuales, durante el proceso de traducción. (Martí, 2010 citado en Martínez, 2017).		que funciona en un contexto específico para el TM.
	Generalización	Técnica en la cual se utiliza un hiperónimo o término general para reemplazar la palabra o sintagma del TO.
	Modulación	Técnica de traducción en la cual se cambia la percepción, enfoque o categoría del pensamiento del TO, de forma léxica o estructural.
	Préstamo	Técnica de traducción en la cual se integra la palabra del TO al TM, con o sin modificaciones.
	Reducción	Técnica de traducción en la cual se omite alguna parte de la información en el TM.
	Traducción literal	Técnica en la cual el TO se traduce de manera literal, pero el número de palabras y el orden en el TM no coincide con el TO.

Traducción palabra por palabra	Técnica de traducción en la cual el número de palabras, su orden y significado en el TM coincide con el TO.
Transposición	Técnica de traducción en la cual se cambia de categoría gramatical o la voz pasiva o activa.
Variación	Técnica de traducción en la cual se modifican los elementos lingüísticos, paralingüísticos: el registro, estilo, dialecto, etc., del TO en el TM.



CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

El enfoque que va a tomar en esta investigación es de tipo cualitativo. Según Hernández et al. (2014), una investigación de tipo cualitativa posee las cualidades de recolección y análisis datos con el fin de evidenciar e interpretar la información recopilada del corpus genérico. El presente estudio es de tipo cualitativo porque esta tesis se plantea analizar las técnicas de traducción, de acuerdo con la taxonomía de Martí (2006), del doblaje al español del corpus genérico de un videojuego.

3.1 Nivel de profundidad, tipo y diseño de la investigación

Esta tesis es de nivel descriptiva. Según Hernández et al. (2014) los estudios con esta característica tienen como objetivo exponer las características, cualidades, rasgos o elementos del objeto que se plantea analizar. En línea con esta definición, esta investigación se plantea analizar las técnicas de traducción del corpus genérico recopilado del videojuego escogido.

Asimismo, esta es una investigación de tipo básica puesto que pretende analizar las técnicas de traducción del corpus genérico recopilado. Según CONCYTEC (2020), una investigación básica consiste en realizar un estudio completo con el fin de comprender los fundamentos, componentes o propiedades del objeto de estudio. En esta tesis, aquello que se comprenderá son las técnicas de traducción, basadas en la teoría y taxonomía realizada por Martí (2006), y el objeto de estudio es un videojuego.

El diseño del presente trabajo de investigación es un estudio de caso instrumental. Stake (1995) define el estudio de caso instrumental como un estudio que tiene como objetivo comprender algún aspecto del objeto de estudio mediante el caso. En este tipo estudio, la investigación se centra en que lo que

se desea estudiar del caso, y no en el caso en sí. Asimismo, Remenyi (2012, citado en Codina, 2023) explica que un estudio de caso puede presentar resultados cualitativos, cuantitativos o ambos. Por consiguiente, esta tesis se concentrará en analizar las técnicas de traducción de un corpus genérico recopilado del caso, un videojuego.

3.2 Corpus genérico

El corpus de esta investigación está conformado por las frases, oraciones y diálogos del doblaje al español de la primera campaña del videojuego Left 4 Dead 2. Este videojuego fue creado por Valve y se lanzó al mercado el 16 de noviembre de 2009 después del éxito de su precuela Left 4 Dead. Left 4 Dead 2 tiene como premisa el apocalipsis zombi en Estados Unidos. Pertenece al género de acción y tiene como dinámica de juego el disparo en primera persona en modo individual y cooperativo. También posee distintos modos de juego, niveles de dificultad y contenido adulto: violencia intensa y explícita, escenas gore, sangre y lenguaje soez. El videojuego cuenta con la tecnología de la inteligencia artificial, lo que causa el cambio de situaciones y guion dependiendo de las acciones de los jugadores. Left 4 Dead 2 cuenta con seis campañas y cada campaña está compuesta de tres a cinco capítulos. La traducción del doblaje fue realizada por Ángel Murillo y la casa de doblaje a cargo fue Takemaker.

Este videojuego cuenta con cuatro personajes: Rochelle, Nick, Ellis y Coach. Dichos personajes son los sobrevivientes del apocalipsis zombi en la ciudad de Savannah, Georgia. La primera campaña de Left 4 Dead 2, titulada "Punto Muerto", trata sobre cómo los cuatro personajes de la trama se conocen y se ven forzados a buscar un centro de evacuación, pero al no encontrarlo, intentarán escapar de las hordas de zombis de otra manera.

Tabla 3*Corpus genérico del videojuego*

Título original	Título de la versión doblada	Campaña	Fecha de lanzamiento	Plataforma
Dead center	Punto muerto	1	16 de noviembre de 2009	Steam

Tabla 4*Capítulos del corpus específico*

Número de capítulo	Título de la versión original	Título de la versión doblada	Plataforma
1	Hotel	Hotel	Steam
2	Streets	Calles	Steam
3	Mall	Centro comercial	Steam
4	Atrium	Atrio	Steam

3.3 Métodos e instrumentos de recolección de datos

Esta tesis utilizó el análisis de contenido como método de estudio. El análisis de contenido se trata de una técnica de investigación planteada para ser objetiva y sistemática respecto al corpus genérico que se va a estudiar. Dicha técnica se utiliza para analizar información de una investigación cuantitativa, así como cualitativa (Berelson, citado en Tinto, 2013).

El instrumento del que la presente tesis hace uso es una ficha de análisis. Lucas y Noboa (2013) establecen que las fichas de análisis o registro son

instrumentos en las cuales se puede transcribir el material original con el fin de analizarlo, dependiendo de la técnica de la investigación. Dicha ficha sirve para recolectar los diálogos frases y oraciones del corpus genérico. Teniendo esta ficha, se logró analizar las técnicas de traducción que cada fragmento del corpus genérico contiene.

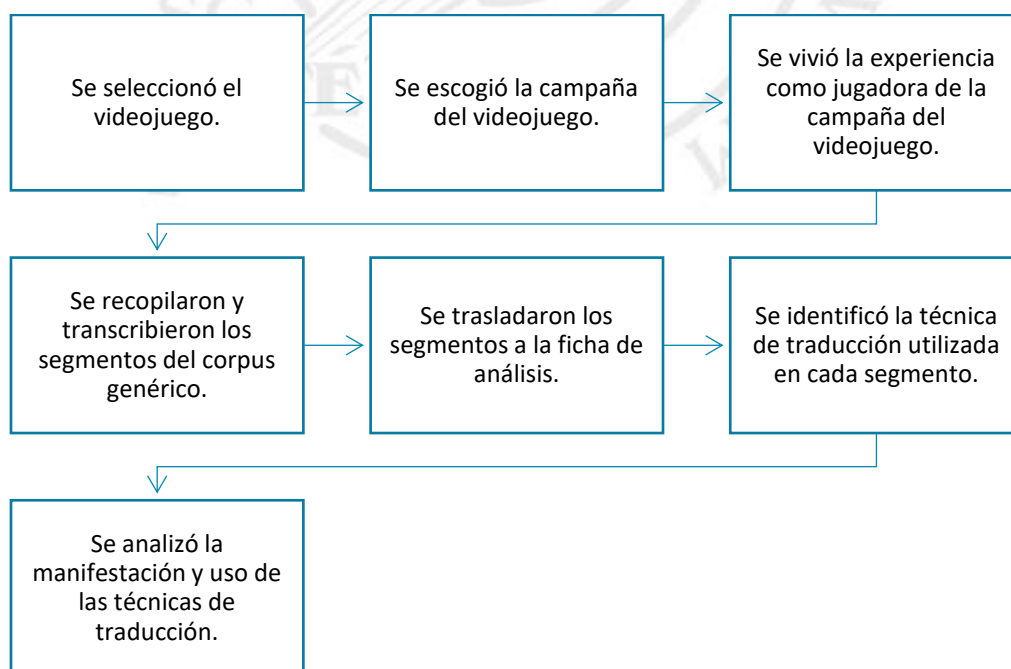
La ficha de análisis de esta investigación cuenta con los siguientes campos: título del videojuego, número de ficha, título de la campaña, número de del capítulo de la campaña, título del capítulo de la campaña, unidad de análisis (diálogo, frase u oración), contexto, versión en inglés y español, técnicas de traducción y el análisis.

3.4 Procedimiento

El siguiente gráfico muestra el procedimiento llevado a cabo en esta investigación.

Figura 1

Procedimiento de la investigación



En la presente investigación, se siguieron los siguientes pasos para llevar a cabo el proceso de recolección. Como primer paso, se eligió de videojuego. La elección de este se basó en la popularidad del juego en Perú, la familiaridad de este con la experiencia personal de la investigadora y la disponibilidad del doblaje en español y el guion. Luego de escoger a Left 4 Dead 2 como el objeto de estudio, se eligió la primera campaña del videojuego puesto que es una de las más populares y cuenta con un doblaje completo al español (a diferencia de otras campañas en Left 4 Dead y Left 4 Dead 2). Una vez elegida la campaña, se procedió a jugar los cuatro capítulos del videojuego y grabar la experiencia con el fin de obtener el corpus genérico, el cual consiste en una variedad de frases, oraciones y diálogos. Este corpus obtenido fue transcrito en su idioma español, y gracias a la disponibilidad del guion en inglés dentro del mismo juego, también se recopiló la versión original en dicho idioma anglosajón. Teniendo todo el guion del videojuego, se ubicó cada frase, oración e intervención de diálogo dentro de la ficha de análisis creada. Se completó la ficha de análisis, en concordancia con la información del videojuego y contexto del contenido, y se detectaron las técnicas de traducción que se habían aplicado en cada segmento durante su traducción. Una vez identificadas las técnicas de traducción, se procedió a realizar el análisis del contenido.

3.5 Aspectos éticos

Según Espinoza y Calva (2020), la forma de evitar malas prácticas durante una investigación es que el investigador posea una sólida formación ética con el objetivo de conocer y cumplir las normas que dirigen su proceso de investigación: la observación y la indagación. Asimismo, los autores señalan que el respeto, la confidencialidad, la competencia profesional, la honestidad, entre

otros, son algunos de los principios a tomar en cuenta a lo largo del desarrollo de una investigación. Con la intención de situarse entre estos principios, la presente tesis considera dos criterios específicos. El primer criterio está relacionado al seguimiento y respeto de las normas APA en su séptima edición, puesto que optar por su uso brinda crédito al trabajo de los autores y sus teorías. Dichos autores e información son importantes ya que brindan soporte y base a este trabajo de investigación. El segundo criterio es el respeto a la procedencia y originalidad del corpus genérico que esta investigación ha recopilado. En ese sentido, no se ha falsificado o manipulado los datos del videojuego de estudio.



CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En este capítulo, se exponen los resultados cuantitativos que se han obtenido en esta investigación y que están relacionados al objetivo general y los objetivos específicos propuestos:

4.1 Resultados del objetivo general

- **Objetivo general:** Analizar las técnicas de traducción del doblaje de un videojuego. Lima, 2023.

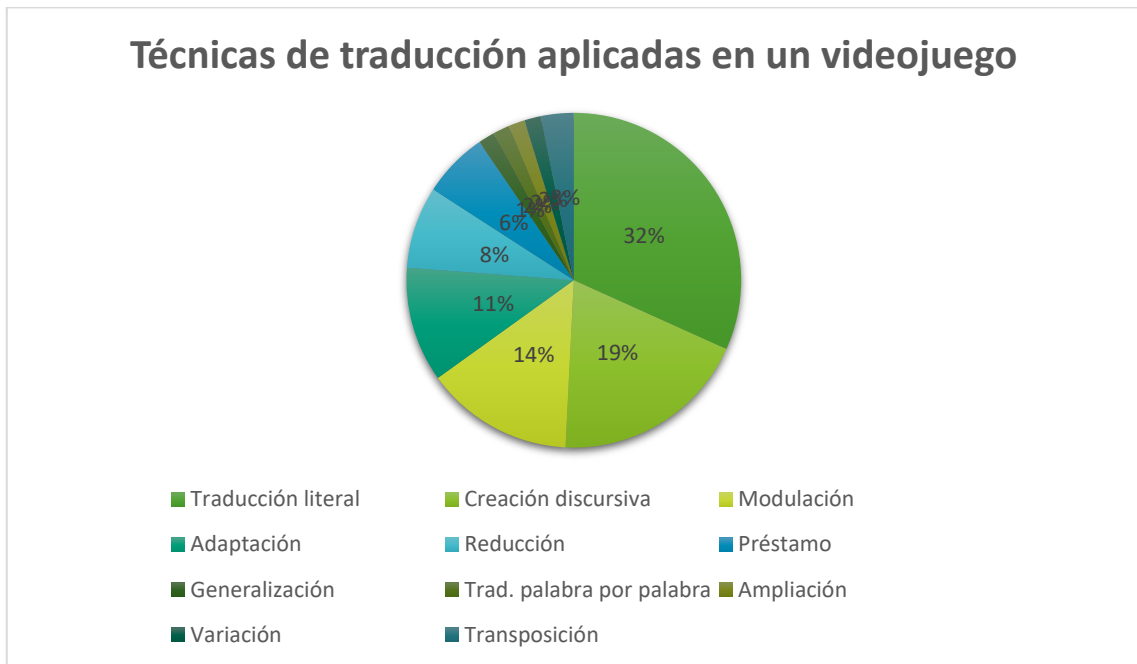
Tabla 5

Técnicas de traducción identificadas en el doblaje de un videojuego según la taxonomía de Martí (2006)

Subcategoría	Frecuencia	Porcentaje
Traducción literal	20	31.75 %
Creación discursiva	12	19.05 %
Modulación	9	14.29 %
Adaptación	7	11.11 %
Reducción	5	7.94 %
Préstamo	4	6.35 %
Transposición	2	3.17 %
Traducción palabra por palabra	1	1.59 %
Ampliación	1	1.59 %
Variación	1	1.59 %
Generalización	1	1.59 %
Total	63	100 %

Figura 2

Técnicas de traducción aplicadas según Martí (2006) en un videojuego.



En la figura 2, se puede observar que la técnica más recurrente en el doblaje del mapa 'Punto Muerto' del videojuego Left 4 Dead 2 es la técnica de la traducción literal (31.75 %). La segunda técnica más recurrente es la técnica de la creación discursiva (19.05 %), seguida de la modulación (14.29 %). Luego se encontró la técnica de la adaptación (11.11 %), seguida de la reducción (7.94 %) y el préstamo (6.35 %). Por último, las técnicas menos utilizadas fueron la transposición (3.17) y la traducción palabra por palabra, la ampliación, la variación y la generalización, cada una con una aplicación del 1.59 % en el corpus. En conclusión, la técnica que se aplicó con mayor frecuencia en el corpus recopilado fue la traducción literal y las menos empleadas fueron la traducción palabra por palabra, la ampliación, la variación y la generalización.

4.2 Resultados de los objetivos específicos

A continuación, se explican los resultados de cada objetivo específico de la presente investigación:

Objetivo específico 1: Analizar la técnica de la adaptación en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 6

La técnica de adaptación en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Adaptación	Hey. Name's Rochelle, you?	Eh, me llamo Rochelle, ¿y <u>vosotros</u> ?
Adaptación	<u>Oh Jesus</u> , this zombie spits burning stuff!	¡ <u>Hostia</u> , esta zombi escupe una sustancia ardiente!
Adaptación	There's a gun store on the way to the mall. What do you say we <u>pay it a visit</u> ?	Hay una tienda de armas de camino. ¿Les parece que la visitemos?
Adaptación	Adrenaline shot here!	¡ <u>Chute</u> de adrenalina!
Adaptación	All right, man. I got that dude's cola! Let's go, let's go!	¡Vale! ¡Tengo la coca de ese <u>tío</u> ! ¡Vamos, vámonos!
Adaptación	If the laws of nature allowed it, I would bear that man's children	Si la naturaleza lo permitiera, tendría un hijo de ese <u>tío</u> .
Adaptación	Hey man, we should get goin'.	Saltamos por patas, <u>tíos</u> .

Después de haber analizado la técnica de adaptación en el doblaje al español del primer mapa del videojuego Left 4 Dead 2, se ha identificado siete (7) casos de la aplicación de la técnica de adaptación. Según Martí (2006), esta técnica se usa para transferir un elemento lingüístico cultural del TO en el TM con el equivalente cultural de la lengua meta.

A continuación, se analizan 3 de los casos de la siguiente manera:

1. En el primer segmento presentado, se ha adaptado la expresión “*Oh Jesus*” por “*¡Hostia!*”. Se puede identificar la técnica de la adaptación ya que la palabra ‘hostia’ con una denotación de expresión de sorpresa se utiliza en el contexto sociocultural del país de España, país de la lengua meta.
2. En el siguiente segmento, se presenta la palabra “*chute*” en reemplazo por “*shot*”. Esta palabra, en un ámbito coloquial y en el habla del español ibérico, significa inyección (de alguna droga). Al funcionar de manera natural y conocida solamente en el contexto español de España, se identifica la técnica de la adaptación.
3. Como último ejemplo, se expone la palabra “*tío*” (que naturalmente es un familiar, hermano de uno de los padres de familia) reemplazando a “*dude*”, que se entiende como hombre, amigo, sujeto. El uso de tío en el español ibérico es para señalar aquellos equivalentes, por lo cual se detecta esta adaptación a tal contexto sociocultural.

Objetivo específico 2: Analizar la técnica de la ampliación en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 7

La técnica de ampliación en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Ampliación	What are those guys doing in those suits?	¿Qué hacen con esos <u>trajes puestos</u> ?

Habiendo analizado el corpus y encontrado la técnica de la ampliación en el doblaje al español del videojuego, se ha identificado un (1) caso del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica se usa para añadir elementos sin carga informativa relevante para describir algo con una cualidad obvia.

A continuación, se analiza el ejemplo de la siguiente manera:

1. En el TO, se observa que se mencionan trajes en los infectados “*What are those guys doing in those suits*”, sin embargo, en el TM se menciona que aquellos trajes están puestos en los infectados. Ya que este adjetivo es una característica obvia y no añade información o explicación extra, se detecta la ampliación.

Objetivo específico 3: Analizar la técnica de la creación discursiva en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 8

La técnica de creación discursiva en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Creación discursiva	Great! Infected in <u>hazmat suits</u> .	¡Vaya! Infectados en trajes ignífugos.
Creación discursiva	<u>Christ in a hand basket!</u> I'm goood!	¡Por los clavos de Cristo! ¡Que pringue!

Creación discursiva	What the hell. These things fireproof?	Ignífugos, ¿no se queman?
Creación discursiva	Will you cut that shit out?	Para de una puta vez.
Creación discursiva	Don't make me get ugly with you.	Más te vale no enfadarme.
Creación discursiva	I heard of Jimmy Gibs. That man's <u>stock car LEGEND</u> .	Conozco a Jimmy Gibs. <u>¡Es una leyenda del motor!</u>
Creación discursiva	See that poster? Says here you can get your picture taken with Jimmy Gibs stock car.	Ese cartel dice que puedes sacarte una foto con el coche de Jimmy Gibs.
Creación discursiva	I can't wait to get behind your wheel, darling.	Ya sueño con ponerme al volante.
Creación discursiva	Hey man, we should get goin'.	Salgamos por patas, <u>tíos</u> .

Tras haber analizado el corpus de la investigación y encontrado la técnica de creación discursiva en el doblaje del videojuego, se ha identificado doce (12) casos del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica consiste en transferir el TO al TM con un equivalente único en la lengua meta que funcione en el contexto específico del segmento presentado.

A continuación, se analizan 3 de los segmentos que presentan la técnica en esta investigación:

1. En el primer segmento, se opta por traducir *“hazmat suits”* por *“trajes ignífugos”* a pesar de que *“hazmat suit”* se refiere a un traje que protege contra químicos. El traductor opta por utilizar *“ignífugo”* como descripción del traje ya que aquella palabra se refiere a un traje a prueba de fuego, lo que en este contexto específico funciona ya que los zombis con estos trajes son inmunes al fuego cuando se les intenta atacar con este.
2. En el segmento: *“See that poster? Says here you can get your picture taken with Jimmy Gibs stock car”*, se ha omitido la formulación de la pregunta retórica, se ha tomado el sujeto y se le ha conjugado con su verbo como en una oración simple: *“Ese cartel dice que puedes sacarte una foto con el coche de Jimmy Gibs”*. Esta fusión y mensaje nuevo en el TM funciona en este contexto específico.
3. En el segmento *“That man’s stock car LEGEND”*, se observa que el traductor ha optado por transferir *‘stock car’*, que es *‘auto de carreras’*, como *‘motor’*. Esta palabra, en la frase meta que se construyó, es figurativa para indicar el ámbito de desempeño del sujeto ya que remarca un objeto primordial del sector automovilístico y de carreras. Por consiguiente, se obtiene *“¡Es una leyenda del motor!”*, oración que tiene un sentido, intención y significado similar al TO. Por ser un equivalente único en el contexto para el TO, se ha identificado la técnica de la creación discursiva.

Objetivo específico 4: Analizar la técnica de la generalización en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 9

La técnica de generalización en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Generalización	Now, this ain't the first time I've tried to peel out of a <u>car</u> <u>show</u> .	No es la primera vez que intento pillar un coche en una <u>feria</u> .

Habiendo analizado el corpus y encontrado la técnica de la generalización en el doblaje al español del videojuego, se ha identificado un (1) caso del uso de aquella técnica. Según Martí (2006), esta técnica se utiliza cuando en el TM se usa un hiperónimo o término menos específico que la palabra o sintagma original.

A continuación, la técnica detectada en esta investigación se analiza de la siguiente manera:

1. En el TO, el término es *car show*, sintagma que describe el tipo de evento y su temática. En el TM, dichas palabras fueron traducidas como “feria”, el cual es un elemento lingüístico que no equivale al significado original puesto que prescinde de la especificación de la temática.

Objetivo específico 5: Analizar la técnica de la modulación en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 10

La técnica de modulación en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Modulación	If the world's going to hell, I'm taking a weapon.	Si el mundo se va al carajo, yo prefiero ir armado.
Modulación	Stay with me! That mall's just up ahead.	¡No os separéis! El centro está adelante.
Modulación	Doesn't look like we're getting rescued.	No creo que nos rescaten.
Modulación	Well, trust me-in these parts?	Hazme caso.
Modulación	Well, it beats my idea, staying here and dying in the mall.	Es mejor que mi idea, quedarnos y morir en el centro.
Modulación	Man, I feel like gassin' up royalty.	Es como llenar un coche de la realeza.

Tras haber analizado el corpus de la investigación y encontrado la técnica de la modulación en el doblaje del videojuego, se ha identificado nueve (9) casos del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica consiste en cambiar la percepción, enfoque o categoría del pensamiento del TO, de forma léxica o estructural.

A continuación, se analizan 3 de los segmentos que presentan la técnica en esta investigación:

1. En el primer segmento, se observa la oración “*If the world’s going to hell, I’m taking a weapon*”, la cual se ha traducido como “*Si el mundo se va al carajo, yo prefiero ir armado*”. Se detecta la modulación ya que en el TM se opta por usar verbos y describir al sujeto, a diferencia del TO que indica la acción del sujeto.
2. En el segmento “*Man, I feel like gassin’ up royalty*”, se observa que se cambia el enfoque, de primera persona a tercera persona, lo cual resulta en “*Es como llenar un coche de la realeza*”.
3. Por último, en el segmento “*Doesn’t look like we’re getting rescued*” también se aplicó la técnica de la modulación al realizar un cambio de perspectiva que involucra cambiar el sujeto, el verbo y conjugar el verbo en primera persona. De esta manera, la oración en español señala que esta idea es un pensamiento individual.

Objetivo específico 6: Analizar la técnica del préstamo en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 11

La técnica del préstamo en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Préstamo	So that’s a <u>Boomer</u> , huh.	Eso es un Boomer, eh.
Préstamo	A <u>Jockey</u> ?	¿Jockey?
Préstamo	We made it! <u>CEDA</u> still better be here.	¡Lo logramos! Mas vale que la <u>CEDA</u> esté aquí.
Préstamo	I’m gonna give that Witch something to cry about.	Voy a darle razones para llorar a esa <u>Witch</u> .

Tras haber analizado el corpus de la investigación y encontrado la técnica del préstamo en el doblaje del videojuego, se ha identificado cuatro (4) casos del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica consiste en integrar la palabra del TO al TM, con o sin modificaciones.

A continuación, se analizan 3 de los segmentos que presentan la técnica en esta investigación:

1. En el primer segmento “*So that’s a Boomer, huh*” se toma la palabra Boomer, la cual funciona como nombre propio, y se opta por mantenerla en el TM “*Eso es un Boomer, eh*”.
2. Luego, en el segmento “*We made it! CEDA still better be here*”, CEDA es un acrónimo que tiene un significado en inglés dentro del videojuego. Debido a eso, se mantiene el orden de las letras del acrónimo y no se traducen, por el contrario, se toma prestada la palabra del TO y se aplica en el TM.
3. En el último segmento se observa la oración “*I’m gonna give that Witch something to cry about*”, en la cual el nombre propio Witch se ha aplicado de igual forma en el TM, ya que el autor decidió no traducir o brindarle un equivalente, sino utilizar la técnica del préstamo.

Objetivo específico 7: Analizar la técnica de la reducción en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 12

La técnica de reducción en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Reducción	Let’s go <u>then</u> !	¡Vámonos!

Reducción	Let's find this evac <u>and get out of here.</u>	Encontremos el centro de evacuación.
Reducción	<u>That man</u> is America's greatest natural resource.	Es el mayor recurso natural de América.
Reducción	<u>Turns out</u> they <u>usually</u> leave the tanks empty for just such an eventuality.	Vacían el depósito por si acaso, tenemos que repostar combustible.
Reducción	First aid <u>here!</u>	¡Botiquín!

Tras haber analizado el corpus de la investigación y encontrado la técnica de la reducción en el doblaje del videojuego, se ha identificado cinco (5) casos del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica consiste en la omisión de forma total o parcial en el TM de elementos lingüísticos con carga informativa.

A continuación, se analizan 3 de los segmentos que presentan la técnica en esta investigación:

1. El segundo segmento "*Let's find this evac and get out of here*" fue traducido por el traductor al español como "*Encontremos el centro de evacuación*", lo que evidencia la omisión de una de las dos ideas con la que cuenta esta oración.
2. En el tercer segmento, se encuentran distintas interjecciones y palabras que no fueron consideradas en el TM: "*Turns out they usually leave the tanks empty for just such an eventuality*". Las palabras subrayadas son elementos lingüísticos con carga informativa que fueron omitidos en el TM, por lo que se detecta la reducción.

3. Por último, “*First aid here!*” contiene un elemento que marca la información del lugar del sustantivo, sin embargo, aquella información se omite en el TM “*¡Botiquín!*” ya que el contexto audiovisual del videojuego brinda la ubicación del objeto mencionado.

Objetivo específico 8: Analizar la técnica de la traducción literal en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 13

La técnica de traducción literal en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Traducción literal	Damn it! We just missed ‘em!	¡Mierda! ¡Los hemos perdido!
Traducción literal	Aw heck, the rescue chopper’s leavin’.	Mierda, el helicóptero de escape se marcha.
Traducción literal	Let’s go then!	¡Vámonos!
Traducción literal	Oh Jesus, this zombie spits burning stuff!	¡Hostia, esta zombi escupe una sustancia ardiente!
Traducción literal	Heh heh. Zombie apocalypse ain’t all that bad.	Jajá. El zombi no está tan mal.
Traducción literal	There’s a gun store on the way to the mall. What do you say we pay it a visit?	Hay una tienda de armas de camino. ¿Les parece que la visitemos?

Traducción literal	Uh oh, I hear one of those, what do you call it? A Jockey?	Oh-oh. Oigo uno de esos, ¿cómo se llaman? ¿Jockey?
Traducción literal	Thank you for the guns, honestly, we all appreciate it. But you better not be screwing with us.	Gracias por las armas, en serio. Pero será mejor que no estes jugando con nosotros.
Traducción literal	I think that the gun store's just up ahead.	Creo que la armería está ahí delante.
Traducción literal	All right, man. I got that dude's cola! Let's go, let's go!	¡Vale! ¡Tengo la coca de ese tío! ¡Vamos, vámonos!
Traducción literal	We made it! CEDA still better be here.	¡Lo logramos! Mas vale que la CEDA esté aquí.
Traducción literal	I am getting sick of looking at this guy's face.	Me estoy hartando de verle la cara.
Traducción literal	If the laws of nature allowed it, I would bear that man's children.	Si la naturaleza lo permitiera, tendría un hijo de ese <u>tío</u> .
Traducción literal	Forgive us Jimmy, but we need your car.	Perdónanos, Jimmy. Necesitamos el coche.
Traducción literal	Come on now! Get ya ass up.	Vamos, ¡levanta ese culo!

Tras haber analizado el corpus de la investigación y encontrado la técnica de la traducción literal en el doblaje del videojuego, se ha identificado veinte (20) casos del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica consiste en traducir las palabras del TO con su representación exacta en el TM, sin importar la coincidencia en número y orden de las palabras del TO en el TM.

A continuación, se analiza el segmento que presenta la técnica en esta investigación:

1. El segmento *"If the laws of nature allowed it, I would bear that man's children"* fue traducido con sus equivalentes exactos al español *"Si la naturaleza lo permitiera, tendría un hijo de ese tío"*, y por ese motivo se considera una traducción literal, sin importar la coincidencia entre el TO y TM de orden y cantidad de palabras.
2. El siguiente segmento *"Forgive us Jimmy, but we need your car"* fue traducido con sus equivalentes exactos en el TM *"Perdónanos, Jimmy. Necesitamos el coche"*, y por ese motivo se considera una traducción literal, sin importar la coincidencia entre el TO y TM de orden y cantidad de palabras.
3. El último segmento, *"Come on now! Get ya ass up"* fue traducido con sus equivalentes exactos al español *"Vamos, ¡levanta ese culo!"*, y por ese motivo se considera una traducción literal, sin importar la coincidencia entre el TO y TM de orden y cantidad de palabras.

Objetivo específico 9: Analizar la técnica de la traducción palabra por palabra en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 14

La técnica de traducción palabra por palabra en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Traducción palabra por palabra	<u>If the world's going to hell</u> , I'm taking a weapon.	<u>Si el mundo se va al carajo</u> , yo prefiero ir armado.

Tras haber analizado el corpus de la investigación y encontrado la técnica de la traducción palabra por palabra en el doblaje del videojuego, se ha identificado 1 caso del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica consiste en traducir las palabras del TO con su representación exacta en el TM, y tener presente la coincidencia en número y orden de las palabras del TO en el TM.

A continuación, se analiza el segmento que presenta la técnica en esta investigación:

1. La parte del segmento *"If the world's going to hell"* fue traducida palabra por palabra (literalmente) al español como *"Si el mundo se va al carajo"*. Puesto que el número y orden de palabras es el mismo (se considera el verbo 'is' como completo) en el TO y TM, se evidencia esta técnica.

Objetivo específico 10: Analizar la técnica de la transposición en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 15

La técnica de transposición en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Transposición	I'm goood!	¡Qué pringue!
Transposición	Hooded dude!	¡El capuchas!

Tras haber analizado el corpus de la investigación y encontrado la técnica de la transposición en el doblaje del videojuego, se ha identificado 2 casos del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica consiste en el cambio de la categoría gramatical o voz (pasiva/activa) de la oración.

A continuación, se analiza el segmento que presenta la técnica en esta investigación:

1. El segmento en inglés *"I'm goood!"* presenta una oración exclamativa con sujeto, verbo y adjetivo, pero en español se ha optado por nominalizar el equivalente cercano del adjetivo y acompañarlo por la palabra 'que' para iniciar la exclamación: *"¡Qué pringue!"*. Esto demuestra un cambio en la categoría gramatical.
2. En el segundo segmento se observa que *"Hooded dude"* ha sido transferido al español como *"El capuchas"*, lo cual es una nominalización del adjetivo que describe al sujeto al que se refiere la expresión. La expresión resultante es natural en español además de transferir el sentido de apodo que brinda el TO.

Objetivo específico 11: Analizar la técnica de la variación en el doblaje al español del videojuego.

Tabla 16

La técnica de variación en el doblaje al español de un videojuego.

Subcategoría	Texto en LO	Texto en LM
Variación	Who <u>the hell</u> is Jimmy Gibs JR?	¿Quién <u>coño</u> es Jimmy Gibs Jr.?

Tras haber analizado el corpus de la investigación y encontrado la técnica de la variación en el doblaje del videojuego, se ha identificado 1 caso del uso de dicha técnica. Según Martí (2006), esta técnica consiste en el cambio del dialecto, registro de habla, etc. entre el TO y el TM.

A continuación, se analiza el segmento que presenta la técnica en esta investigación:

1. El segmento “*Who the hell is Jimmy Gibs JR?*” fue traducido por el traductor al español como “*¿Quién coño es Jimmy Gibs Jr.?*”. “*The hell*” se ha traducido como una palabra soez, lo cual se detecta como técnica de variación, ya que se transforma el registro estándar del TO en un lenguaje vulgar en el TM.

Las técnicas del calco, compresión, traducción uno por uno, equivalente acuñado, omisión, particularización, descripción, amplificación y sustitución no se encontraron en esta investigación.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Habiéndose presentado los resultados de esta investigación en el apartado anterior, en este capítulo, se exponen las contrastaciones entre los hallazgos de este análisis y los resultados de otras investigaciones que abordaron la misma problemática. Asimismo, durante esta comparación, se presentan las coincidencias y diferencias entre los trabajos.

5.1 Discusión del objetivo general

El objetivo general de este estudio fue: analizar las técnicas de traducción en el doblaje al español de un videojuego. Este estudio identificó 63 aplicaciones de técnicas de traducción en el corpus genérico recopilado, el cual consistió en 50 segmentos entre oraciones, frases y diálogos. Las técnicas de traducción son soluciones específicas a retos de traducción, generalmente microtextuales, según Martí (2006). Por otro lado, en el resultado de esta investigación, se observa que la técnica aplicada con mayor recurrencia fue la traducción literal (31.75 %). La segunda técnica más empleada es la técnica de la creación discursiva (19.05 %) y la tercera es la modulación (14.29 %). Asimismo, se encontró la técnica de la adaptación (11.11 %), seguida de la reducción (7.94 %) y el préstamo (6.35 %). Por último, las técnicas menos utilizadas fueron la transposición con 3.17 % y la traducción palabra por palabra, la ampliación, la variación y la generalización con 1.59 %. Las técnicas del calco, sustitución, particularización, descripción, traducción uno por uno, compresión, equivalente acuñado, omisión y amplificación no se encontraron en el corpus de esta investigación.

Este trabajo coincide parcialmente con el estudio de Pedroza (2019). Dicha investigación tuvo como resultado que la técnica de la adaptación, la

modulación y la creación discursiva fueron las más utilizadas en el corpus genérico compuesto de 35 muestras. Asimismo, dicho estudio también encontró la técnica de la reducción utilizada en menor medida. De igual manera, ambos estudios tuvieron como objeto de estudio un videojuego, y el corpus estuvo compuesto por su doblaje al español. Ambos trabajos fueron de nivel descriptivo y tuvieron como instrumento de estudio una ficha de análisis. En conclusión, se afirma la coincidencia parcial de los resultados de ambos estudios y el nivel de recurrencia de las principales técnicas empleadas en el corpus.

5.2 Discusión de los objetivos específicos

Con respecto al primer objetivo específico de esta investigación, el cual fue analizar la técnica de la adaptación, se pudo identificar 7 usos de adaptación dentro de los 50 segmentos del corpus genérico. Según Martí (2006), esta técnica se usa para transferir un elemento lingüístico cultural del TO en el TM con el equivalente cultural de la lengua meta. El ejemplo más relevante que evidencia el uso de esta técnica es la elección de la palabra “hostia” para traducir “*Oh Jesus*”, puesto que “hostia”, según la RAE, es una palabra que expresa sorpresa y se utiliza en el español ibérico, contexto sociolingüístico del TM. La técnica de la adaptación representó el 11.11 % de técnicas empleadas en el videojuego de esta investigación. Este estudio coincide totalmente con García (2020), cuyo resultado señala que la técnica de adaptación ocupó el 8 % del total de técnicas de traducción aplicadas. Por ejemplo, se adaptó el modismo “*blood and broken bones*” fue traducido como “*sangre, sudor y lágrimas*”. Además, se observa una coincidencia en la metodología empleada en ambas investigaciones, dado que ambas adoptaron un enfoque cualitativo de nivel descriptivo, de tipo básico, y utilizaron un corpus genérico extraído del

videojuego. Como instrumento de análisis, también se utilizó una ficha de análisis. Para cerrar el primer objetivo específico, se ratifica la concordancia entre ambas investigaciones, ya que la presencia de la técnica de la adaptación dentro del corpus genérico es similar en porcentaje de recurrencia.

Con respecto al segundo objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica de la ampliación, se pudo identificar 1 uso de ampliación entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica se usa para añadir elementos sin carga informativa relevante para describir algo con una cualidad obvia. El ejemplo que evidencia el uso de esta técnica es la elección de la palabra “puestos” que se añade a “trajes” como “trajes puestos” en español, a diferencia de la versión original que solo menciona “suits”. Ya que la palabra añadida es una característica obvia, se identifica la técnica de la ampliación. La técnica de la ampliación representó el 1.59 % de técnicas aplicadas en la traducción del videojuego de esta investigación. Este estudio coincide parcialmente con Gil (2021), cuya investigación presenta al menos 10 casos de ampliación (equivalente a la técnica de la ampliación en la teoría de Martí, 2006). Por ejemplo, se realizó una adición de elementos lingüísticos con características obvias en “*Embark on adventures or practice against the AI*” para “*adventures*”, que en español es “*Vive aventuras épicas o practica contra la IA*”, donde ‘épicas’ es una característica sin relevancia informativa. Además, se observa una coincidencia en la metodología empleada en las investigaciones, ya que ambas fueron de enfoque cualitativo, de nivel descriptivo y de tipo básico. Como instrumento de análisis, también se utilizó una ficha de análisis. Para cerrar el segundo objetivo específico, se ratifica la concordancia entre ambas investigaciones, ya que se identificó la existencia de la técnica de la ampliación

en el corpus genérico de ambos estudios.

Con respecto al tercer objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica de la creación discursiva, se pudo identificar 12 usos de esta entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en transferir el TO al TM con un equivalente único en la lengua meta que funcione en el contexto específico del segmento presentado. El ejemplo más relevante que evidencia el uso de esta técnica es la creación del equivalente para: *“See that poster? Says here you can get your picture taken with Jimmy Gibbs stock car”*, oraciones que se fusionaron y se transfirieron en el TM tomando partes de ella para crear una sola idea que equivale la original *“Ese cartel dice que puedes sacarte una foto con el coche de Jimmy Gibbs”*. La creación discursiva representó el 19.05 % de técnicas empleadas en el videojuego. Este estudio coincide parcialmente con Salvador (2021) ya que su resultado señala que la técnica de la creación discursiva ocupó el 46 % del total de técnicas de traducción aplicadas y su corpus estaba compuesto por el guion de una película. Como ejemplo, se realizó la traducción de *“I think it’s going well”* con dicha técnica, la cual dio como resultado *“Creo que este arroz ya se coció”*, equivalente que funciona en ese contexto en específico. Por otro lado, se identifica una coincidencia en la metodología empleada en ambos estudios, ya que ambos fueron un estudio de nivel descriptivo y tipo básico. En dicho estudio, también se utilizó como instrumento una ficha de análisis. Para cerrar el tercer objetivo específico, se ratifica la concordancia entre ambas investigaciones, ya que se identificó la existencia de la técnica de la creación discursiva en el corpus genérico de ambos estudios.

Con respecto al cuarto objetivo específico de esta investigación, el cual

es analizar la técnica de la generalización, se pudo identificar 1 uso de esta técnica entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en utilizar en el TM un hiperónimo o término menos específico que la palabra o sintagma original. El ejemplo que evidencia el uso de esta técnica es la omisión del adjetivo y cambio del equivalente en “*car show*” que en español fue traducido como “feria”, palabra que está generalizada en comparación al significado inicial (evento automovilístico o de autos). La técnica de la generalización representó el 1.59 % entre las técnicas aplicadas en la traducción. Este estudio coincide totalmente con Esteban (2019) ya que entre los segmentos que la investigadora seleccionó, se encontró 1 uso de la técnica. El ejemplo del segmento es el siguiente: se tradujo “*Beef n’ Cheddar*”, la hamburguesa popular del contexto como “*Una hamburguesa con queso*”, un correcto equivalente. Además, existe una coincidencia parcial en la metodología empleada en ambas investigaciones con respecto al nivel descriptivo y análisis del contenido, puesto que en los demás aspectos la autora optó por otro tipo de método, enfoque, diseño del estudio e instrumento de análisis. Para concluir con el cuarto objetivo específico, se ratifica la coincidencia entre ambos trabajos con respecto a la existencia de la técnica de la generalización en el corpus genérico de ambos estudios.

Con respecto al quinto objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica de la modulación, se pudo identificar 9 usos de esta técnica entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en cambiar la percepción, enfoque o categoría del pensamiento del TO, de forma léxica o estructural. El ejemplo más relevante que evidencia el uso de esta técnica es la oración “*I’m taking a weapon*”, la cual se tradujo como “*yo prefiero*

ir armado”. Se detecta la técnica de la modulación ya que en el TM se opta por usar verbos y describir al sujeto, a diferencia del TO que indica la acción del sujeto. La técnica de la modulación representó el 14.29 % entre las técnicas de traducción utilizadas en el corpus de esta investigación. Este estudio coincide parcialmente con Sobero (2021), cuyo corpus fue extraído de una película y cuyo resultado indica que la técnica de la modulación se identificó en 24 % del corpus escogido. Como ejemplo de técnica de modulación, se tradujo de “*You are unfocused. You are unreliable*” como “*Concéntrate, ten confianza*”. Por otro lado, existe a su vez una coincidencia en la metodología empleada en ambos estudios, ya que ambos fueron de nivel descriptivo y de tipo básico. El instrumento de la investigación también se trató de una ficha de análisis. Para concluir con el quinto objetivo específico, se ratifica la coincidencia entre ambos trabajos dado que se identificó la existencia de la técnica de la modulación con una recurrencia similar en el corpus genérico de ambos estudios.

Con respecto al sexto objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica del préstamo, se pudo identificar 4 usos de esta técnica entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en integrar la palabra del TO al TM, con o sin modificaciones. El ejemplo más relevante, que evidencia el uso de esta técnica, es la traducción de la oración “*We made it! CEDA still better be here*”, en donde el acrónimo CEDA, por sus iniciales en inglés, no se modifica para crear otro acrónimo, con iniciales en español, en el TM. Esta técnica representó el 6.35 % entre las técnicas de traducción aplicadas en el corpus. Este estudio coincide parcialmente con García (2020), cuyo resultado indica que la técnica de la castellanización (equivalente del préstamo en aquella investigación) se utilizó en 9 % del corpus escogido. Como ejemplo

de la técnica, se tradujo el nombre propio *Nilfgaardians* como Nilfgaardianos. Por otro lado, se identifica una coincidencia en la metodología de ambos estudios, ya que ambos fueron de enfoque cualitativo, de nivel descriptivo y de tipo básico. Asimismo, también se utilizó una ficha de análisis como instrumento de estudio. Para cerrar con el sexto objetivo específico, se ratifica la coincidencia entre ambos trabajos, dado que se identificó la existencia de la técnica del préstamo en el corpus genérico de ambos estudios.

Con respecto al séptimo objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica de la reducción, se pudo identificar 5 usos de esta técnica entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en la omisión de forma total o parcial en el TM de elementos lingüísticos con carga informativa. El ejemplo más relevante que evidencia el uso de esta técnica es la oración *“Let’s find this evac and get out of here”*, la cual se tradujo como *“Encontremos el centro de evacuación”*. Siendo aquella la traducción del TO, se observa que la idea *“and get out of here”* se ha omitido por completo en el TM, por lo que se evidencia la reducción del segmento. La técnica de la reducción representó el 7.94 % entre las técnicas empleadas en el videojuego. Este estudio coincide parcialmente con Pedroza (2019), cuyo resultado indica que la técnica de la elisión (equivalente a la reducción en dicha investigación) se utilizó en 8.6 % del corpus escogido. Como ejemplo de técnica de reducción detectada en el estudio de Pedroza, se encontró la traducción de *“You see, darkness is the heart’s true essence”* como *“La oscuridad es la verdadera esencia del corazón”*, traducción en la que evidentemente se omitió la interjección *“you see”*. Además, se detecta una coincidencia en la metodología empleada en ambos trabajos, dado que ambos fueron de nivel descriptivo y se utilizó un corpus genérico

extraído del videojuego con el fin de analizarlo. El instrumento de la investigación también fue una ficha de análisis. Para cerrar con el séptimo objetivo específico, se ratifica la coincidencia entre ambos trabajos, puesto que se identificó la existencia de la técnica de la reducción en el corpus genérico de ambos estudios.

Con respecto al octavo objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica de la traducción literal, se pudo identificar 20 usos de esta técnica entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en traducir las palabras del TO con su representación exacta en el TM, sin importar la coincidencia en número y orden de las palabras del TO en el TM. El ejemplo más relevante que evidencia el uso de esta técnica es la oración *“If the laws of nature allowed it, I would bear that man’s children”*, la cual se tradujo como *“Si la naturaleza lo permitiera, tendría un hijo de ese tío”*. La técnica de la traducción literal representó el 31.75 % entre las técnicas aplicadas en el corpus, lo cual indica que es la técnica más recurrente y principal. Este estudio coincide totalmente con Erasmy (2018), cuyo resultado indica que la técnica de la traducción literal fue la principal técnica utilizada en la traducción de dicho videojuego y su localización. Como ejemplo de dicha técnica, se encontró la traducción de *“Bonespeaker Cowl”* como *“Capucha de orador de huesos”*, traducción en la que las palabras del TO se reemplazaron con su equivalente próximo en el TM y el orden o cantidad de palabras no coincide necesariamente con el TO. Además, se identificó una coincidencia en la metodología de ambos trabajos, dado que en ambos es de tipo descriptiva con enfoque cualitativo. Para cerrar con el octavo objetivo específico, se ratifica la coincidencia entre ambos trabajos, puesto que la técnica de la traducción literal es la técnica de traducción principal en el corpus genérico de ambos estudios.

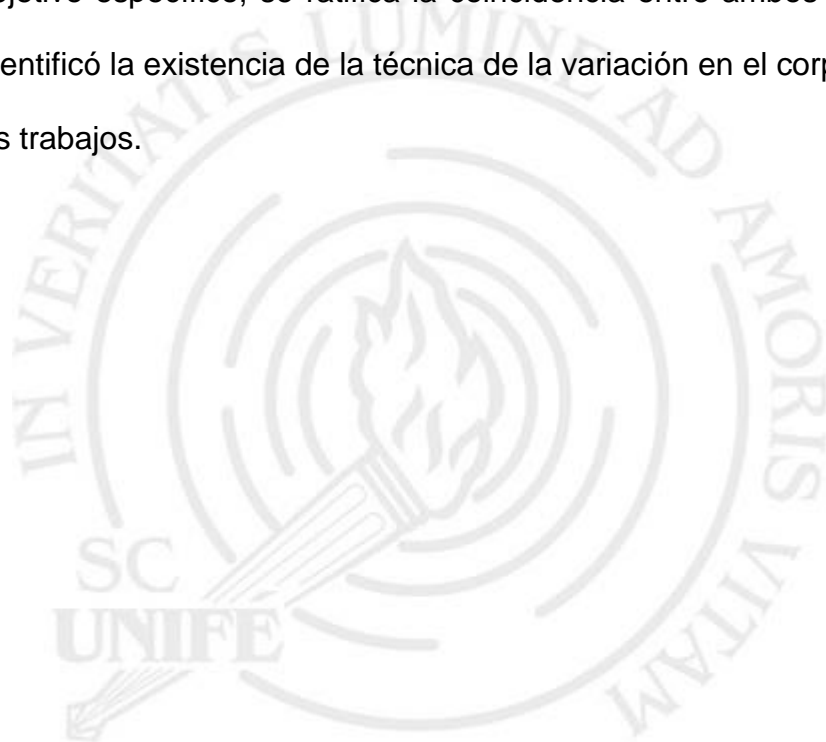
Con respecto al noveno objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica de la traducción palabra por palabra, se pudo identificar 1 uso de esta técnica entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en traducir las palabras del TO con su representación exacta en el TM, y tener presente la coincidencia en número y orden de las palabras del TO en el TM. El ejemplo más relevante que evidencia el uso de esta técnica es la cláusula *"If the world's going to hell"*, la cual se tradujo como *"Si el mundo se va al carajo"*. Se observa que la idea fue reformulada en el TM con su representación exacta, y con el mismo orden y cantidad de palabras. La técnica de la traducción palabra por palabra representó el 1.59 % entre las técnicas de traducción aplicadas a la traducción del corpus de esta investigación. Este estudio coincide parcialmente con Gil (2021), cuyo resultado indica que la técnica de la traducción literal (equivalente de la traducción palabra por palabra en varios segmentos del corpus) fue una técnica de traducción recurrente. Como ejemplo de esta técnica en el estudio de Gil, se encontró la traducción de *"Explorers? In Northrend!?"* como *"¿Expedicionarios? ¡¿En Rasganorte?!"*, traducción en la que evidentemente se tradujo todo de manera exacta en palabras, cantidad de estas y su orden. Asimismo, se detecta una coincidencia en la metodología de ambos trabajos, dado que ambos son de tipo cualitativo, de nivel descriptivo y son estudios de caso instrumental. Para cerrar con el noveno objetivo específico, se ratifica la coincidencia entre ambas investigaciones, ya que se identificó la existencia de la técnica de la traducción palabra por palabra en el corpus genérico de ambos estudios.

Con respecto al décimo objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica de la transposición, se pudo identificar 2 usos de esta

técnica entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en el cambio de la categoría gramatical o voz (pasiva/activa) de la oración. El ejemplo que evidencia el uso de esta técnica se ve en el cambio de categoría de la oración y palabra principal “*goed*” en “*I’m goed!*”. Este adjetivo se nominaliza para obtener “*¡Qué pringue!*”. La técnica de la transposición representó el 3.17 % entre las técnicas empleadas en el corpus de esta investigación. Este estudio coincide totalmente con Esteban (2019), ya que entre los segmentos que la investigadora seleccionó, se encontró 1 uso de la técnica. El ejemplo del segmento es el siguiente: se tradujo “*I promise I won’t ‘mother’ you too much*” por “*Te prometo que no te haré mucho de «mami»*”. En este caso, se puede observar el cambio de categoría gramatical para el verbo ‘*mother*’ en inglés que en español se nominaliza. Además, se identificó una coincidencia parcial en la metodología de ambos trabajos con respecto al nivel descriptivo y análisis del contenido. Para cerrar con el décimo objetivo específico, se ratifica la coincidencia entre las investigaciones con respecto a la existencia de la técnica de la transposición en el corpus genérico de ambos estudios.

Con respecto al décimo primer objetivo específico de esta investigación, el cual es analizar la técnica de la variación, se pudo identificar 1 uso de esta técnica entre las 63 técnicas detectadas. Según Martí (2006), esta técnica consiste en el cambio del dialecto, registro de habla, etc. entre el TO y el TM. El ejemplo que evidencia el uso de esta técnica es la oración “*Who the hell is Jimmy Gibs JR?*”, la cual se tradujo como “*¿Quién coño es Jimmy Gibs Jr.?*”, en donde se observa que el registro del habla en el TM pertenece a un registro vulgar, a diferencia del TO que tiene uno estándar. La técnica de la variación representó el 1.59 % entre las técnicas empleadas en el videojuego de esta investigación.

Este estudio coincide parcialmente con Quiñones y Cabada (2019), cuyo corpus genérico fue extraído de una película y cuyo resultado indica que la técnica de la variación lingüística se utilizó para adaptar el dialecto sureño del TO a un lenguaje neutral en el TM. Asimismo, se identificó la coincidencia en la metodología de ambos trabajos, dado que ambos tienen un nivel descriptivo, un estudio de caso instrumental y de tipo cualitativo. El instrumento de la investigación también fue una ficha de análisis. Para concluir con el décimo primer objetivo específico, se ratifica la coincidencia entre ambos estudios, ya que se identificó la existencia de la técnica de la variación en el corpus genérico de ambos trabajos.



CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Tras exponer los resultados y analizarlos en el capítulo previo de esta investigación, en este apartado se exponen las conclusiones.

6.1 Conclusiones

Con relación al objetivo general de esta investigación, el cual consiste en el análisis de las técnicas de traducción según Martí (2006), se identificaron 63 técnicas de traducción utilizadas en el corpus genérico de un videojuego.

La técnica aplicada con mayor recurrencia fue la traducción literal (31.75 %). La segunda técnica más recurrente es la técnica de la creación discursiva (19.05 %) y la tercera es la modulación (14.29 %). Asimismo, se encontró la técnica de la adaptación (11.11 %), seguida de la reducción (7.94 %) y el préstamo (6.35 %). Por último, las técnicas menos utilizadas fueron la transposición con 3.17 % y la traducción palabra por palabra, la ampliación, la variación y la generalización con 1.59 %.

Con respecto al primer objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la adaptación, se identificó el empleo de dicha técnica para la traducción de expresiones idiomáticas, jergas, palabras naturales o con carga cultural en el TO que requerían un equivalente similar en la lengua y contexto sociocultural meta.

Con respecto al segundo objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la ampliación, se detectó el empleo de aquella técnica para cubrir características obvias de sustantivos comunes en el TO que se podían ampliar en el TM, puesto que el español es una lengua en la que se puede redundar en detalles.

Con respecto al tercer objetivo específico, el cual consiste en el análisis

de la técnica de la creación discursiva, se identificó la aplicación de dicha técnica para la traducción de términos específicos, adjetivos, adverbios, diferentes tipos de oración, sintagmas u idea completas que requerían de la creatividad del traductor para ser entendibles en el idioma meta.

Con respecto al cuarto objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la generalización, se detectó el empleo de aquella técnica para la traducción de sustantivos comunes y concretos junto a sus adjetivos. El traductor decidió, u omitir el adjetivo, o cambiar el sustantivo para optar por uno menos específico, ya que, dado el contexto audiovisual del caso, la descripción del sustantivo era opcional.

Con respecto al quinto objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la modulación, se identificó la aplicación de dicha técnica para la traducción ideas, sintagmas, sustantivos comunes, abstractos y concretos, adjetivos, u oraciones completas que requerían un cambio en el punto de vista, enfoque o categoría de pensamiento para que el texto sea natural en español.

Con respecto al sexto objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica del préstamo, se halló el empleo de aquella técnica para la traducción de nombres propios y acrónimos. La construcción de estas palabras permaneció intacta y no se modificó en ningún sentido lingüístico.

Con respecto al séptimo objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la reducción, se detectó el uso de dicha técnica en la omisión de ciertas piezas de información en un texto que no eran del todo relevantes. Es preciso aclarar que el mensaje se alteró de manera mínima puesto que la información faltante del TO puede encontrarse con facilidad en el ambiente audiovisual del videojuego.

Con respecto al octavo objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la traducción literal, se identificó el empleo de aquella técnica para la traducción de construcciones en el TO que son similares en sintaxis y semántica a la vez en el TM. Estas palabras, por lo tanto, fueron traducidas por su equivalente más exacto.

Con respecto al noveno objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la traducción palabra por palabra, se halló la aplicación de dicha técnica para la traducción de oraciones en la cual la sintaxis y semántica del TO es la misma que en el TM. Las palabras en la oración se tradujeron con su equivalente exacto y hubo coincidencia en cantidad de palabras.

Con respecto al décimo objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la transposición, se detectó el empleo de aquella técnica para cambiar la categoría gramatical de las expresiones pertinentes para lograr la naturalidad en la lengua meta.

Con respecto al décimo primer objetivo específico, el cual consiste en el análisis de la técnica de la variación, se observó la aplicación de dicha técnica para la modificación del registro del habla del TO al TM. En el caso encontrado, se pasó de un registro estándar a uno vulgar.

6.2 Recomendaciones

- En el ámbito académico, se recomienda que la técnica de la reducción según la teoría de Martí (2006) sea objeto de estudio de una exploración más profunda. Esta recomendación se debe a que esta tiene un significado similar a la técnica de la omisión y compresión según la teoría de dicho autor; por lo tanto, sería importante que próximos estudios resaltaran las diferencias y mostraran ejemplos de cada una de ellas en

el ámbito de la traducción audiovisual.

- A nivel práctico, se recomienda que las universidades opten por considerar ponencias de traducción audiovisual de videojuegos o sus temas derivados en congresos o conferencias de traducción, puesto que el Perú es un país en el que existe un público vasto que consume este tipo de contenido, sin mencionar que también existen equipos profesionales que han ganado diferentes torneos a nivel nacional e internacional. Gracias a la gran demanda por parte del público, el país tiene potencial para convertirse en un nicho del negocio de los videojuegos, y con la información ideal de traducción de videojuegos los jugadores pueden comenzar a consumir los productos en el idioma español, inclusive, con una variante propia del país como sucede en Argentina.
- En el ámbito metodológico, se recomienda que los futuros investigadores realicen otros estudios teniendo en cuenta un corpus más amplio o casi completo del videojuego, puesto que aquello brindará resultados más exactos sobre los objetivos a alcanzar con el videojuego.

REFERENCIAS

- Aranda, V. (2013). *¿Cómo doblar el humor? Particulares del género y estrategias para la traducción audiovisual de lo cómico*. [Trabajo Final de Máster, Universitat Politècnica de València (UPV)]. Repositorio Institucional UPV. <http://hdl.handle.net/10251/36044>
- Castro, X. (2001). *Reflexiones de un traductor audiovisual*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://bitly.ws/35soV>
- Chaume, F. (2005). *Estrategias y técnicas de traducción para el ajuste o adaptación en el doblaje. Trásvases Culturales: literatura, cine, traducción* (4), pp. 145-153. <https://bitly.ws/35sp2>
- Chaume, F. (2013) Panorámica de la investigación en traducción para el doblaje, *TRANS: Revista de traductología* (pp. 13-34). Universidad de Málaga. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2013.v0i17.3225>
- Codina, L. (2023). *Estudios de caso: características, tipología y bibliografía comentada*. Lluís Codina. <https://bitly.ws/3djzN>
- CONCYTEC. (2020). *Guía práctica para la Formulación y ejecución de Proyecto de investigación y desarrollo*. Plataforma digital única del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/es/i/1323538>
- Eguia, J., Contreras, R. y Solano, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3C TIC, cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, Volumen 1(2)*. 3 ciencias: revista de investigación. <https://bitly.ws/35spj>
- Erasmý, S. (2018). *Análisis comparativo de técnicas de traducción utilizadas para la localización latinoamericana y española del videojuego World of Warcraft*. [Trabajo de tesis para licenciatura, Pontificia Universidad

- Católica de Valparaíso (PUCV)]. Bibliotecas PUCV. Repositorio Institucional. <https://bitly.ws/35spL>
- Espinoza, E. y Calva, D. (2020). La ética en las investigaciones educativas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(4), 333-340. Epub 02 de agosto de 2020. <https://bitly.ws/Mps8>
- Esteban, S. (2019). *Traducción comentada del videojuego independiente A Mortician's Tale* [Trabajo final de grado, Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)]. Dipòsit digital de documents de la UAB. <https://bitly.ws/35sq6>
- Facebook Gaming. (2022). *Estadísticas sobre el marketing de juegos para 2022*. <https://bitly.ws/35sq9>
- G.M., A. (2024). *¿Cuál fue el primer videojuego? Esta es la historia de un pasatiempo universal*. National Geographic. <https://bitly.ws/3dCeF>
- García, N. (2020). *Problemas culturales y técnicas de traducción empleadas en la localización de The Witcher III: Wild Hunt*. [Tesis de final de grado, Universidad de Alicante (RUA)]. RUA. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/107660>
- Gil, A. (2021). *Patrones de traducción en el videojuego Hearthstone: Análisis de la relación de los elementos traducibles y el humor con las técnicas de traducción*. [Trabajo de fin de máster, Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)]. Dipòsit digital de documents de la UAB. <https://ddd.uab.cat/record/265223>
- González, J. (2021). *Estudio sobre la localización de videojuegos y traducción y doblaje del juego The Binding of Isaac*. [Tesis de final de grado,

- Universidad Europea de Madrid]. TITULA. Repositorio de Proyectos Fin de titulación. <http://hdl.handle.net/20.500.12880/82>
- Hernández et al. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta Edición). Mc Graw Hill. <https://bitly.ws/dXDq>
- Hurtado, A. (2001). *Traducción y Traductología*. Cátedra. <https://bitly.ws/35srk>
- Ibanez, F. (11 de mayo de 2020). *Todo lo que hay que saber sobre la traducción de videojuegos*. Alphatrad. <https://bitly.ws/35sqr>
- Jordà, E. (2016). La equivalencia incalculable: El concepto de equivalencia traductora desde la deconstrucción. *Hermeneus: Revista de la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria, Volumen 18, 2016, pp. 119-137*. <https://bitly.ws/35sqx>
- López, F., Gallardo, J. y Muñoz, D. (2022). Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos e implicaciones socioeducativas en función del género. *Revista Colombiana de Educación, (84)*. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12701>
- Lucas, A. y Noboa, A. (2013). *Conocer lo social: estrategias y técnicas de construcción y análisis de datos*. Editorial Fragua. <https://bitly.ws/35sqL>
- Marcé, S., Delgado, T. y Fuente, M. (s. f.). *La banda sonora de nuestra vida*. Colegio Ayalde. <https://bitly.ws/35sqC>
- Marcelo, B. (11 de octubre de 2021). *Left 4 Dead: ¿por qué aún es popular a más de doce años desde su lanzamiento?* La República. <https://bitly.ws/35sql>
- Martí, J. (2006). *Estudio empírico y descriptivo del método de traducción para doblaje y subtítulos*. [Tesis doctoral, Universitat de Jaume I]. Tesis doctorals en Xarxa (TDX). <http://hdl.handle.net/10803/10568>

- Martínez, J. (2017). Literal translation in the audiovisual field. Methods and techniques. *CLINA Revista Interdisciplinaria De Traducción Interpretación Y Comunicación Intercultural*, 3(1), 13–34. <https://doi.org/10.14201/clina2017311334>
- Mayoral, R. (2001). Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual en Duro Moreno (Ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. (pp. 19-46). Cátedra. <https://bitly.ws/35sr2>
- Mego, M. (2019). *Análisis de la adaptación en la traducción del subtitulado del videojuego Final Fantasy VII, Chiclayo – 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40700>
- Molina, L. y Hurtado, A. (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Érudit. Meta* 47(4), pp. 498-512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa*. Universidad Veracruzana. <https://bitly.ws/aUbc>
- Pedroza, K. (2019). *Análisis de las técnicas de traducción del doblaje al español del videojuego Kingdom Hearts II* [Tesis de licenciatura, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio institucional de la Universidad Ricardo Palma. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/3191>
- Pérez, L. (2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga. <http://hdl.handle.net/10630/4040>

- Quiñones, J. y Cabada, D. (2019). *Análisis de la traducción de los rasgos sociolectales en el doblaje y subtitulación al español latinoamericano de la película Dallas Buyers Club*. [Tesis de bachillerato, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)]. Repositorio académico UPC. <http://hdl.handle.net/10757/651894>
- Salvador, E. (2021). *Técnicas de traducción empleadas en el doblaje al español latinoamericano de la película "Mulán"*. [Tesis de licenciatura, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio institucional de la Universidad Ricardo Palma. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/4318>
- Selva, T. (2010). Algunos apuntes sobre la traducción cultural. *Transfer. Revista electrónica de traducción e interculturalidad*. 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.1344/transfer.2010.5.1-11>
- Sobero, M. (2021). *Técnicas de traducción empleadas en el doblaje al español de la película Pitch Perfect*. [Tesis de licenciatura, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio institucional de la Universidad Ricardo Palma. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/5739>
- Stake, R. (1995). *Investigación con estudio de caso* (2da edición). Morata. <https://bitly.ws/35ssj>
- Tinto, J. A., (2013). El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva. Un ejemplo de aplicación práctica utilizado para conocer las investigaciones realizadas sobre la imagen de marca de España y el efecto país de origen. *Provincia*, (29), 135-173.
- Video Games Insights. (2022). *Video Game Insights 2021 Market Report*. <https://bitly.ws/35ssA>

APÉNDICE
MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Categoría	Subcategorías	Metodología
<p>Problema general ¿Cómo se manifiestan las técnicas de traducción en el doblaje al español de un videojuego?</p>	<p>Objetivo general Analizar las técnicas de traducción en el doblaje al español de un videojuego.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar la técnica de la adaptación en el doblaje al español del videojuego. 2. Analizar la técnica de la ampliación en el doblaje al español del videojuego. 3. Analizar la técnica de la creación discursiva en el doblaje al español del videojuego. 4. Analizar la técnica de la generalización en el doblaje al español del videojuego. 5. Analizar la técnica de la modulación en el doblaje al español del videojuego. 	<p>No aplica</p>	<p>Técnicas de traducción</p> <p>Taxonomía de Martí Ferriol (2006)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adaptación 2. Ampliación 3. Creación discursiva 4. Generalización 5. Modulación 6. Préstamo 7. Reducción 8. Traducción literal 9. Traducción palabra por palabra 10. Transposición 11. Variación 	<p>Enfoque de investigación Cualitativo</p> <p>Nivel de investigación Descriptivo</p> <p>Tipo de Investigación Básica</p> <p>Diseño de investigación Estudio de caso instrumental</p> <p>Corpus Campaña “Punto Muerto” del videojuego Left 4 Dead 2</p> <p>Técnica Análisis de contenido</p> <p>Instrumentos Ficha de análisis</p>

	<p>6. Analizar la técnica del préstamo en el doblaje al español del videojuego.</p> <p>7. Analizar la técnica de la reducción en el doblaje al español del videojuego.</p> <p>8. Analizar la técnica de la traducción literal en el doblaje al español del videojuego.</p> <p>9. Analizar la técnica de la traducción palabra por palabra en el doblaje al español del videojuego.</p> <p>10. Analizar la técnica de la transposición en el doblaje al español del videojuego.</p> <p>11. Analizar la técnica de la variación en el doblaje al español del videojuego.</p>				
--	--	--	--	--	--

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN - FICHA DE ANÁLISIS

No. de ficha:			Videojuego: Left 4 Dead 2		
Campaña:		No. de Capítulo:		Capítulo:	
Contenido					
Frase		Oración		Diálogo	
Contexto			Versión original en inglés		
			Versión en español		
Técnicas de traducción					
Adaptación		Creación discursiva		Omisión	
Ampliación		Descripción		Particularización	Traducción palabra por palabra
Amplificación		Equivalente acuñado		Préstamo	Traducción uno por uno
Calco		Generalización		Reducción	Transposición
Compresión		Modulación		Substitución	Variación
Análisis					

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR EXPERTOS

Validación del contenido del instrumento

I. Datos generales

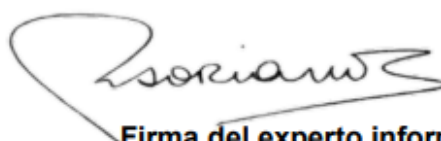
- I.1. Apellidos y nombres: Soriano Vergara Rossana María
 I.2. Cargo e institución donde labora: Docente, Universidad Femenina del Sagrado Corazón
 I.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de análisis
 I.4. Autor(a) de instrumento: Andrea Milagros Castro Hilario

II. Aspectos de validación

Instrumento	Campos de la ficha	Por mejorar	Aceptable	Sugerencias de los jueces
Ficha de análisis	Información extratextual			
	Número de ficha		X	
	Nombre del videojuego		X	
	Número de campaña del videojuego		X	
	Nombre de la campaña del videojuego		X	
	Información Intertextual			
	Contexto		X	
	Texto original		X	
	Texto en español		X	
	Subcategorías			
	Técnicas de traducción		X	
	Adaptación		X	
	Ampliación		X	
	Amplificación		X	
	Calco		X	
	Compresión		X	
	Creación discursiva		X	
	Descripción		X	
	Equivalente acuñado		X	
	Generalización		X	

	Modulación		X	
	Omisión		X	
	Particularización		X	
	Préstamo		X	
	Reducción		X	
	Substitución		X	
	Traducción literal		X	
	Traducción palabra por palabra		X	
	Traducción uno por uno		X	
	Transposición		X	
	Variación		X	
	Análisis			

(Lugar en donde se firma),...La Molina, 07 de julio de 2023



Firma del experto informante

No. de Documento de Identidad: 07305103

Teléfono:



Validación del contenido del instrumento

I. Datos generales

I.1. Apellidos y nombres: Damián Santilli

I.2. Cargo e institución donde labora: Universidad de Buenos Aires

I.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de análisis

I.4. Autor(a) de instrumento: Andrea Milagros Castro Hilario

II. Aspectos de validación

Instrumento	Campos de la ficha	Por mejorar	Aceptable	Sugerencias de los jueces
Ficha de análisis	Información extratextual		X	
	Número de ficha		X	
	Nombre del videojuego		X	
	Número de campaña del videojuego		X	
	Nombre de la campaña del videojuego		X	
	Información Intertextual		X	
	Contexto		X	
	Texto original		X	
	Texto en español		X	
	Subcategorías		X	
	Técnicas de traducción		X	
	Adaptación		X	
	Ampliación		X	
	Amplificación		X	
	Calco		X	
	Compresión		X	
	Creación discursiva		X	
	Descripción		X	
	Equivalente acuñado		X	
	Generalización		X	
	Modulación		X	

	Omisión		X	
	Particularización		X	
	Préstamo		X	
	Reducción		X	
	Substitución		X	
	Traducción literal		X	
	Traducción palabra por palabra		X	
	Traducción uno por uno		X	
	Transposición		X	
	Variación		X	
	Análisis		X	

Buenos Aires, 8 de julio de 2023



DAMIÁN R. SANTILLI
EXPERTO EN FOLIA DE IDENTIDAD
CALLE 11 N° 1000 107 SAN CARLOS DE BARIAS
1000 SAN CARLOS DE BARIAS

Firmado digitalmente
por SANTILLI Damían
Ricardo
Fecha: 2023.07.08
11:01:51 -03'00'

Firma del experto informante

No. de Documento de Identidad: 30007683

Teléfono: 5491141930181



Validación del contenido del instrumento

I. Datos generales

- I.1. Apellidos y nombres: Trinidad Valeriano, Patricia Yamalid.
 I.2. Cargo e institución donde labora: Traductora-Intérprete en CHALICE CANADA
 I.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de análisis
 I.4. Autor(a) de instrumento: Andrea Milagros Castro Hilario

II. Aspectos de validación

Instrumento	Campos de la ficha	Por mejorar	Aceptable	Sugerencias de los jueces
Ficha de análisis	Información extratextual			
	Número de ficha		x	
	Nombre del videojuego		x	
	Número de campaña del videojuego		x	
	Nombre de la campaña del videojuego		x	
	Información Intertextual			
	Contexto		x	
	Texto original	x		Sugerencia: Sería recomendable colocar el idioma en concreto.
	Texto en español		x	
	Subcategorías			
	Técnicas de traducción		x	
	Adaptación		x	
	Ampliación		x	
	Amplificación		x	
	Calco		x	
	Compresión		x	
	Creación discursiva		x	
	Descripción		x	

	Equivalente acuñado		x	
	Generalización		x	
	Modulación		x	
	Omisión			
	Particularización		x	
	Préstamo		x	
	Reducción		x	
	Substitución		x	
	Traducción literal		x	
	Traducción palabra por palabra		x	
	Traducción uno por uno		x	
	Transposición		x	
	Variación		x	
	Análisis		x	

(Lugar en donde se firma) La Victoria, 10 de julio de 2023

Lic. Patricia Trinidad Valeriano
DNI No. 46528116
992 813 357



VALIDACIÓN DE RESULTADOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE OBSERVADORES

Nº de ficha	Versión en inglés	Versión en español	Fuente	Subcategoría	Aspecto	SI	NO
1	Damn it! We <u>just</u> missed 'em!	¡Mierda! ¡Los hemos perdido!	Damn it: Expresión de molestia. (Fuente: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/damn_4)	Traducción literal	Se puede observar una traducción en la que se ha transmitido las palabras del TO al TM con su equivalente exacto. Hay diferencia en la cantidad de palabras debido a la omisión de algunos elementos lingüísticos, propio de la técnica.	X	
2	Aw heck, the rescue chopper's leavin'.	Mierda, el helicóptero de escape se marcha.	----	Traducción literal	Se representa la idea exacta del TO, aunque la cantidad de palabras o el orden de estas no coincide con el texto original. En este caso hay una variación en la cantidad de palabras en la interjección y el verbo.	X	
3	If the world's going to hell, I'm taking a weapon.	<u>Si el mundo se va al carajo</u> , yo prefiero ir armado.	Cláusula if: expresa información condicional https://learnenglish.britishcouncil.org/grammar/english-grammar-reference/verbs-time-clauses-if-clauses	<u>Traducción palabra por palabra</u>	La oración con carga condicional está escrita de manera literal, en específico, las palabras se han traducido con la técnica de la traducción palabra por palabra si tenemos en cuenta la escritura completa del verbo ser en inglés.	X	
				Modulación	El enfoque en la versión en español se ha cambiado, ya que nos presenta una oración en presente simple con dos verbos y un adjetivo, el cual describe al personaje también a futuro, a diferencia de la oración en presente continuo con un objeto directo de la versión original.	X	
4	Don't worry, they're heading to the mall, we can catch them there.	Tranquilos, van al centro comercial, los alcanzaremos ahí.	----	Modulación	El imperativo en negativo ha cambiado a afirmativo. También se utiliza la técnica para cambiar el presente continuo en presente simple y para omitir el verbo modal de la última parte de la oración ya que una perífrasis es prescindible para expresar esta idea.	X	
5	Let's go <u>then</u> !	¡Vámonos!	----	Traducción literal	'Let's go' es traducida por uno de sus equivalentes usuales: vamos, vámonos,	X	

					vayamos; y al ser una representación exacta de la idea original con una diferencia en el orden o cantidad de palabras, se utilizó la técnica de la traducción literal.		
				<u>Reducción</u>	Se omitió parte del mensaje en el TM.	X	
6	Great! Infected in <u>hazmat suits</u> .	¡Vaya! Infectados en trajes ignifugos .	Ignifugo: algo que está protegido del fuego. (Fuente: https://dle.rae.es/ign%C3%A9fugo)	Creación discursiva	Se utiliza 'traje ignifugo' como equivalente de 'hazmat suits' dado que dicho traje es importante para destacar que los infectados en estos están protegidos del fuego. Este término fue traducido con la técnica de la creación discursiva puesto que el equivalente 'ignifugo' funciona de manera específica en este contexto.	X	
7	Hey. Name's Rochelle, you?	Eh, me llamo Rochelle, ¿y <u>vosotros</u> ?	----	Adaptación	Se ha utilizado la palabra 'vosotros' para referirse a ustedes. Este uso es exclusivo del español europeo, por lo tanto, se identifica la adaptación del elemento lingüístico al contexto sociocultural del TM.	X	
8	<u>Oh Jesus</u> , this zombie spits burning stuff!	¡ Hostia , esta zombi escupe una sustancia ardiente!	Hostia: la palabra hostia puede usarse para expresar asombro y sorpresa en el país de España (Fuente: https://dle.rae.es/hostia?m=form).	Traducción literal	La frase es traducida de igual manera con su equivalente exacto (aunque sin coincidencia en orden y cantidad de palabras con respecto al TO).	X	
				<u>Adaptación</u>	Se ha adaptado elemento lingüístico de una cultura a su equivalente en la cultura de la lengua meta.	X	
9	Christ in a hand basket! I'm goosed!	¡Por los clavos de Cristo! ¡Que pringue!	Christ in a hand basket: expresión informal que se usa en el idioma inglés para expresar una tremenda sorpresa y exasperación en respuesta a algo inoportuno y/o desagradable (Fuente: https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Christ%20in%20a%20handbasket). Goo: sustancia pegajosa y desagradable (Fuente:	<u>Creación discursiva</u>	El traductor ha optado por utilizar palabras poco relacionadas a la semántica original del segmento, pero la nueva expresión sigue transfiriendo un mensaje similar a la idea original y que funciona de manera específica en este contexto.	X	
				Transposición	En el TO se presenta una oración exclamativa con sujeto, verbo y adjetivo, pero en español se ha optado por nominalizar el equivalente cercano del adjetivo y acompañarlo por la palabra 'que'	X	

			https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/goo		para iniciar la exclamación. Esto demuestra un cambio en la categoría gramatical.		
10	Nick, not that it matters, 'cause I think we should split up when this thing opens.	Nick, aunque da igual porque creo que debemos separarnos en cuanto se abra esto.	----	Traducción literal	El traductor optó por la representación exacta de las palabras en la lengua meta, sin necesidad de coincidir en la cantidad u orden de estas.	X	
11	Let's stay together ... <u>for a little longer at least</u> . Okay, Nick?	Sigamos juntos, aunque solo sea un rato, ¿vale, Nick?	----	Modulación	Se ha cambiado el enfoque de la expresión 'for a little longer at least' al mencionar la misma idea con diferentes palabras, sin embargo, mantiene su sentido y mensaje con la expresión 'aunque sea solo un rato'.	X	
12	Heh heh. Zombie apocalypse ain't all that bad.	Jajá. El apocalipsis zombi no está tan mal.	----	Traducción literal	Se tradujeron las palabras con su equivalente más exacto en la LM.	X	
13	There's a gun store on the way to the mall. <u>What do you say we pay it a visit?</u>	Hay una tienda de armas de camino. ¿Les parece que la visitemos?	Pay a visit: es una expresión idiomática que quiere decir 'visitar' (Fuente: https://www.merriam-webster.com/dictionary/pay%20a%20visit%20to).	Traducción literal	Se puede observar que se optó por transferir de manera exacta la oración sin que el orden ni cantidad de palabras no coincida con el TM.	X	
				<u>Adaptación</u>	La expresión idiomática del inglés se tradujo con su equivalente 'visitar' y se conjugó pertinentemente en el TM. Al ser una expresión idiomática, se entiende que conlleva una carga cultural, por lo que encaja con la descripción de adaptación.	X	
14	Okay, no, normally I hate guns. But I... think I hate zombies more.	Bueno, normalmente odio las armas, pero... odio más a los zombis.	----	Traducción literal	Se puede observar que las palabras han sido traducidas de manera exacta a la original, aunque el orden y la cantidad de palabras en el TM no coincida con el TO.	X	
15	So that's a Boomer, huh. <u>You know, it's sad to see an eating disorder get out of control like that.</u>	Eso es un Boomer, eh. <u>Es una pena que un problema alimentario se te vaya de las manos así.</u>	----	Préstamo	Para transferir el nombre Boomer, se utilizó la técnica del préstamo, que consiste en usar la palabra del TM en el TO.	X	
				Creación discursiva	Se cambia las equivalencias exactas del sujeto y verbo de las oraciones por otra	X	

					formación, léxico o cambio de estructura que mantenga el sentido.		
16	What are those guys doing in those suits?	¿Qué hacen con esos <u>trajes puestos</u> ?	----	Ampliación	El TO indica que los sujetos están dentro de los trajes, pero en la versión en español se añade un elemento lingüístico para mencionar que los sujetos llevan los trajes 'puestos'. Este nuevo elemento añadido no es relevante informativamente, sino que indica una cualidad obvia del sustantivo, por lo que se califica como ampliación.	X	
17	Adrenaline shot here!	¡ <u>Chute</u> de adrenalina!	Chute: palabra informal que es utilizada particularmente en la región de España para indicar una inyección. (Fuente: https://dle.rae.es/chute).	<u>Adaptación</u>	Debido a que la palabra chute es una palabra coloquial que es utilizada en un contexto sociocultural específico, el del TM, se puede considerar su aplicación como una adaptación.	X	
18	What the hell. These things fireproof?	Ignífugos, ¿no se queman?	----	Creación discursiva	Se reemplazó la primera frase de asombro por mencionar explícitamente el objetivo al que se refieren. Por otro lado, en la segunda frase esta misma técnica puede ser identificada gracias a la variación en el tipo de oración, los verbos, la negación y sujeto tácito en el TM. En conclusión, se realizó un cambio de palabras para la expresión por otras, las cuales funcionan en este contexto específico.	X	
19	Stay with me! That mall's just up ahead.	¡No os separéis! El centro está adelante.	----	Modulación	Se ha cambiado la perspectiva de la idea que en el TO significa 'Quédense conmigo' a 'No se separen'. Sigue siendo una forma imperativa pero en forma negativa.	X	
20	Will you cut that shit out?	Para de una puta vez.	----	Creación discursiva	Este segmento del corpus ha cambiado su forma de interrogativa a imperativa. Asimismo, también se ha identificado la inclusión del lenguaje soez en la versión meta. El mensaje se mantiene y funciona en este contexto específico ya que el personaje intenta decir que dejen de dispararle por accidente.	X	

21	Uh oh, I hear one of those, what do you call it? A <u>Jockey</u> ?	Oh-oh. Oigo uno de esos, ¿cómo se llaman? ¿Jockey?	----	Traducción literal	Se representa en el TM con su equivalente exacto (incluidos los elementos paralingüísticos), y se han respetado las puntuaciones del TO.	X	
				<u>Préstamo</u>	Se utilizó el término del TO en el TM	X	
22	Thank you for the guns, honestly, we all appreciate it. But you better not be screwing with us.	Gracias por las armas, en serio. Pero será mejor que no estes jugando con nosotros.	Screw: engañar (Fuente: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/screw).	Traducción literal	Las ideas presentes en el TO se han traducido con los equivalentes exactos, aunque sin coincidir en orden y/o cantidad de palabras.	X	
23	I think that the gun store's just up ahead.	Creo que la armería está ahí delante.	----	Traducción literal	Cada palabra es reemplazada por su equivalente próximo, se opta por un sujeto tácito y no hay omisiones; además, la cantidad u orden de palabras no coincide con el TO.	X	
24	Don't make me get ugly with you.	Más te vale no enfadarme.	----	Creación discursiva	La advertencia ya no tiene forma imperativa, sino que se ha reemplazado por la expresión de conveniencia 'más te vale'. Asimismo, se puede identificar que la negación ya no está en el verbo principal, sino en la acción que caería sobre el receptor de esta. La frase se ha transformado en una nueva y es precisa para este contexto.	X	
25	There were reports of stuff worse than zombies.	Al parecer hay enemigos aun peores que los zombis.	----	Creación discursiva	En lugar de hablar sobre la especulación, el emisor especula en sí sobre el tema en su idea. El mensaje funciona en este contexto específico.	X	
26	All right, man. I got that dude's cola! Let's go, let's go!	¡Vale! ¡Tengo la coca de ese tío ! ¡Vamos, vámonos!	Tío: palabra que designa a una persona, compañero o amigo. (Fuente: https://dle.rae.es/t%C3%ADo)	Traducción literal	Se transfirió el mensaje con su equivalente usual, sin importar la coincidencia con el orden o cantidad de las palabras en el TM.	X	
				<u>Adaptación</u>	Se utilizó 'tío' de 'hombre' y no 'tío' de pariente, un uso del español de España, para traducir 'dude'.	X	
27	Hooded dude!	¡El capuchas!	----	Transposición	Se ha optado por traducir el sustantivo y el adjetivo por un artículo y un sustantivo pluralizado. Un artículo y sustantivo	X	

					pluralizado en el idioma meta es sinónimo de un apodo para identificar un sujeto (ejemplo: el fifas). Dado que se ha cambiado la categoría gramatical, se identifica la transposición.		
28	We made it! <u>CEDA</u> still better be here.	¡Lo logramos! Mas vale que la CEDA esté aquí.	CEDA: (Civil Emergency and Defense Agency). (Fuente: videojuego - https://left4dead.fandom.com/wiki/CEDA)	Traducción literal	Se transfirió el mensaje con su equivalente usual, sin importar la coincidencia con el orden o cantidad de las palabras en el TM.	X	
				<u>Préstamo</u>	Se usó el término del TO en el TM.	X	
29	CEDA's gotta be around here somewhere. Let's find this evac <u>and get out of here.</u>	La CEDA debe andar por aquí. Encontremos el centro de evacuación.	----	Traducción literal	Se ha traducido cada palabra con su equivalente y la oración entera no tiene el mismo orden o cantidad de palabras del TO en el TM.	X	
				<u>Reducción</u>	Se suprimieron algunos elementos lingüísticos con carga informativa de la idea.	X	
30	Let's go find this evacuation center. I'm already sick of this place.	Vamos a encontrar el centro de evacuación. Ya estoy harto de este lugar.	Sick: enfermo. En lenguaje informal, se utiliza para expresar una emoción desagradable, por lo general, relacionado al enojo o disgusto. (Fuente: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sick)	Traducción literal	Se ha mantenido todo el contenido y se ha traducido cada oración con su equivalente y estructura exacta en español.	X	
31	I'm gonna give that Witch something to cry about.	Voy a darle razones para llorar a esa <u>Witch</u> .	----	Préstamo	La palabra en el TO 'Witch' ha sido empleada sin traducirse en la versión meta.	X	
32	Doesn't look like we're getting rescued.	No creo que nos rescaten.	----	Modulación	Se ha modulado la expresión impersonal en inglés y se ha optado por un cambio de perspectiva que involucra cambiar el sujeto, cambiar el verbo y conjugar el verbo en primera persona. De esta manera, la oración en español señala que esta idea es un pensamiento individual.	X	
33	Hey, right up here! Some of the	¡Mirad! ¡Algunos supervivientes	----	Creación discursiva	La primera idea mantiene la intención de llamar la atención, sin embargo, algo lo hace con un verbo imperativo y no señala ningún	X	

	refugees built a safe room!	construyeron un refugio!			lugar. La segunda idea tiene términos ajustados a este contexto en específico, como la traducción de supervivientes por 'refugees' y refugio por 'safe room'. Puesto que estas variaciones de los equivalentes funcionan en este contexto en específico.		
34	If we're gonna' get out of here, we're gonna have to do it ourselves.	Si queremos salir de aquí, tendremos que hacerlo solos.	----	Traducción literal	Cada idea fue traducida con su equivalente usual, siendo la única diferencia el cambio en la forma verbal: de futuro en ambos verbos (inglés) a presente y futuro correspondientemente (español).	X	
35	Who <u>the hell</u> is Jimmy Gibs JR?	¿Quién <u>coño</u> es Jimmy Gibs Jr.?	----	Variación	'The hell' se ha traducido como una palabra soez, lo cual se detecta como técnica de variación, ya que se transforma el lenguaje estándar del TO en un lenguaje vulgar en el TM.	X	
36	I heard of Jimmy Gibs. That man's stock car LEGEND.	Conozco a Jimmy Gibs. ¡Es una <u>leyenda del motor!</u>	Stock car: auto de carreras (Fuente: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/stock-car).	<u>Creación discursiva</u>	La expresión 'stock car legend' se traduce como "leyenda del motor" y no necesariamente utiliza los términos literales de la expresión. El mensaje funciona en este contexto específico	X	
37	<u>That man</u> is America's greatest natural resource.	Es el mayor recurso natural de América.	----	Reducción	Se observa que la mención de 'that man' en el TM se ha omitido. Esto se debe a que, a nivel visual, en el videojuego, se tiene un poster que hace referencia directa al sujeto de la oración.	X	
38	I am getting sick of looking at this guy's face.	Me estoy hartando de verle la cara.	----	Traducción literal	Se optó por traducir el segmento con sus equivalentes próximos, sin necesidad de coincidencia con el TO en orden o cantidad de las palabras.	X	
39	<u>Well, trust me-in these parts?</u>	Hazme caso.	Trust-in: confiar (Fuente: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/trust-in#:~:text=to%20have%20confidence%20in%20someone,English%20to%20the%20next%20level).	<u>Modulación</u>	Se ha optado por modular a nivel de elección lexical y tipo de oración la primera idea, la cual contiene en inglés la interjección y pregunta retórica, pero en español se presenta como una expresión imperativa.	X	

40	If the laws of nature allowed it, I would bear that man's children.	Si la naturaleza lo permitiera, tendría un hijo de ese <u>tío</u> .	----	Traducción literal	La oración fue traducida con los equivalentes exactos en el idioma meta, aunque sin coincidencia en orden o cantidad.	X	
				Adaptación	Se optó por traducir 'man' como 'tío', que hace referencia a un amigo o compañero según el uso en España.	X	
41	If you're looking for ideas, look no further. Because I have a good one. Listen up. <u>See that poster? Says here you can get your picture taken with Jimmy Gibbs stock car.</u> All we gotta do is find it, gas it up, and drive it out of here ourselves.	Si buscas ideas, dejad de buscar. Yo tengo una buena. Escuchad. Ese cartel dice que puedes sacarte una foto con el coche de Jimmy Gibbs. Solo debemos encontrarlo, repostar combustible y largarnos	----	<u>Creación discursiva</u>	Se ha omitido la formulación de la pregunta retórica, se ha tomado el sujeto y se le ha conjugado con su verbo como en una oración simple. Esta fusión y mensaje nuevo en el TM funciona en este contexto específico.	X	
42	Well, it beats my idea, staying here and dying in the mall.	Es mejor que mi idea, quedarnos y morir en el centro.	----	Modulación	La palabra clave 'beats' = 'ganar' se ha traducido por 'es mejor' y, aun así, el mensaje y sentido de la idea original se mantienen.	X	
43	<u>Now</u> , this ain't the first time I've tried to <u>peel out</u> of a <u>car show</u> . <u>Turns out</u> they <u>usually</u> leave the tanks empty for just such an eventuality. We gonna have to gas it up.	No es la primera vez que intento pillar un coche en una feria. Vacían el depósito por si acaso, tenemos que repostar combustible.	Peel out: salir de un lugar con un auto (Fuente: https://www.merriam-webster.com/dictionary/peel%20out#:~:text=%3A%20to%20speed%20away%20from%20a.peeled%20out%20into%20the%20street),	<u>Reducción</u>	Se suprimen algunos de los elementos lingüísticos con carga informativa del TO en el TM.	X	
				<u>Generalización</u>	Se puede identificar la técnica de la generalización para 'car show', palabras que fueron traducidas como 'feria', el cual es un elemento lingüístico que no equivale al significado original, pero el cual tiene una relación muy general al tratarse de un evento para el público, pero sin descripción temática.	X	

44	Forgive us Jimmy, but we need your car.	Perdónanos, Jimmy. Necesitamos el coche.	----	Traducción literal	Las palabras han sido traducidas con su equivalente exacto y las coincidencias en orden o cantidad de palabras no son necesariamente similares a las del TO.	X	
45	Come on now! Get ya ass up.	Vamos, ¡levanta ese culo!	----	Traducción literal	Las palabras han sido traducidas con su equivalente exacto, aunque no haya coincidencias en orden o cantidad de palabras no son necesariamente similares a las del TO.	X	
46	Man, never in my wildest dreams did I think I'd be gassin up Jimmy Gibs's car.	Ni en sueños me imaginaba llenar el depósito del coche de Jimmy gibs.	----	Modulación	Se toma el significado de las palabras clave como 'wildest dreams', 'think', 'gassing up' y 'Jimmy Gib's car' para describir lo mismo en el TM con otra perspectiva, que incluye en cambio del verbo principal 'ni en los sueños más locos' por 'ni soñarlo' y 'pensarlo' con 'imaginarlo'.	X	
47	Man, I feel like gassin' up royalty.	Es como llenar un coche de la realeza.	----	Modulación	Se cambia el enfoque, de primera persona a tercera persona.	X	
48	First aid <u>here!</u>	¡Botiquín!	----	<u>Reducción</u>	Se omite parte del mensaje en el TM gracias a que el contexto en el videojuego brinda la ubicación exacta del objeto mencionado.		
49	I can't wait to get behind your wheel, darling.	Ya sueño con ponerme al volante.	----	Creación discursiva	Variaciones de sujeto, verbo, omisiones de palabras, cambio de sintaxis, etc.	X	
50	Hey man, we should get goin' .	Saltamos por patas, <u>tíos</u> .	Get going: empezar o seguir moviéndose o dirigirse a un lugar (Fuente https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/get-going-moving).	Creación discursiva	El orden, la cantidad y las mismas palabras se han modificado para ser traducidas con otras totalmente diferentes en la lengua meta, sin embargo, el sentido y mensaje es el mismo y funciona en este contexto.	X	
				<u>Adaptación</u>	Se tradujo la palabra con su equivalente lingüístico dirigido al contexto sociocultural receptor.	X	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR	TÍTULO PROFESIONAL	FECHA DE VALIDACIÓN	RECOMIENDA SU APLICACIÓN	FIRMA Y SELLO
Nari Cecilia Cárdenas Gaudry	Licenciada en Traducción e Interpretación con mención en Inglés y Portugués	03 de diciembre de 2023	Si, siempre y cuando se revise las observaciones presentadas	Nari Cecilia Cárdenas Gaudry <small>Firmado digitalmente por Nari Cecilia Cárdenas Gaudry Fecha: 2023.12.03 17:42:56 -05'00'</small>



