

---

This is the **published version** of the bachelor thesis:

Sanchez Molina, Antón; Nolla Cabellos, Albert, dir. Más que nombres : analizando las traducciones de los antropónimos de la serie de videojuegos "Animal Crossing". 2021. (1202 Grau en Traducció i Interpretació 1203 Grau en Traducció i Interpretació 1204 Grau en Traducció i Interpretació 822 Grau en Traducció i Interpretació)

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/249172>

under the terms of the  license

**FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ**

**GRAU DE TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ**

**TREBALL DE FI DE GRAU**

**Curs 2020-2021**

**Más que nombres: analizando las traducciones  
de los antropónimos de la serie de videojuegos  
*Animal Crossing***

Anton Sánchez Molina  
1457214

TUTOR  
**ALBERT NOLLA CABELLOS**

Barcelona, 7 de junio de 2021



**Universitat Autònoma  
de Barcelona**

---

## Datos del TFG

---

### Título

Más que nombres: analizando las traducciones de antropónimos de la serie de videojuegos *Animal Crossing*

Més que noms: anàlisi de les traduccions dels antropònims de la sèrie de videojocs *Animal Crossing*

Beyond the names: analyzing the translation of the anthroponyms in the *Animal Crossing* video game series

**Autor:** Anton Sánchez Molina

**Tutor:** Albert Nolla Cabellos

**Centro:** Universitat Autònoma de Barcelona

**Estudios:** Grado en traducción e interpretación

**Curso académico:** 2020/2021

---

## Palabras clave

---

*Animal Crossing*, videojuegos, localización, nombres de los personajes, antropónimos, traducción, análisis, japonés-inglés, inglés-español

*Animal Crossing*, videojocs, localització, noms dels personatges, antropònims, traducció, anàlisi, japonès-anglès, anglès-castellà

*Animal Crossing*, video games, localization, character names, anthroponyms, translation, analysis, Japanese-English, English-Spanish

---

## Resumen del TFG

---

El presente trabajo ofrece un análisis de las traducciones al inglés y español de los nombres de los personajes de la serie de videojuegos japonesa *Animal Crossing* (Nintendo), centrado en cómo se traslada el valor expresivo de los mismos, pues la mayor parte evoca imágenes concretas y transmite referencias específicas. Tras presentar el videojuego a modo de contextualización del corpus, el trabajo realiza un estudio sobre los antropónimos, su papel en los videojuegos, y las técnicas de traducción utilizadas para tratarlos, así como un análisis profundo de cada nombre y de las características lingüísticas, expresivas y culturales. De este modo, se explica y se evalúa cómo y por qué se ha traducido cada nombre.

Aquest treball ofereix una anàlisi de les traduccions a l'anglès i al castellà dels noms dels personatges de la sèrie de videojocs japonesa *Animal Crossing* (Nintendo), centrat en com es trasllada el valor expressiu d'aquests, i és que la major part evoca imatges concretes i transmet referències específiques. Un cop presentat el videojoc com a contextualització del corpus, el treball duu a terme un estudi sobre els antropònims, el seu paper als videojocs, i les tècniques de traducció amb les que es tracten, així com una anàlisi a fons de cada nom i de les seves característiques lingüístiques, expressives i culturals. D'aquesta manera, s'explica i s'avalua com i per què s'ha traduït cada nom.

The following project offers an analysis of the English and Spanish translation of the character names in the Japanese video game series *Animal Crossing* (Nintendo), focused on how the expressivity is translated, as most of them bring specific images and references to mind. Once the series has been introduced to give some context to the corpus, the project studies anthroponyms, their role in video games, and which translation techniques are used to handle them, and carries out a thorough analysis of each name and their respective linguistic, expressive, and cultural characteristics. In this way, we can provide an explanation as to how and why each name has been translated.

### **Aviso legal**

---

© Anton Sánchez Molina, Barcelona, 2021. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor.

### **Avís legal**

---

© Anton Sánchez Molina, Barcelona, 2021. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor.

### **Legal notice**

---

© Anton Sánchez Molina, Barcelona, 2021. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1 MOTIVACIONES Y OBJETIVOS .....	3
2. LA SERIE <i>ANIMAL CROSSING</i> .....	4
2.1 DESCRIPCIÓN DE LA SERIE .....	4
2.2 HISTORIA Y LOCALIZACIÓN DE LA SERIE .....	7
2.3 LOS PERSONAJES DE LA SERIE .....	11
2.4 LOS NOMBRES DE LOS PERSONAJES .....	14
3. LA TRADUCCIÓN DE LOS NOMBRES EN LOS VIDEOJUEGOS .....	19
3.1 EXTRANJERIZACIÓN, DOMESTICACIÓN Y TRANSCREACIÓN .....	20
3.2 NO-TRADUCCIÓN .....	23
3.3 ESTRATEGIAS DE TRADUCCIÓN DE LOS NOMBRES .....	25
4. METODOLOGÍA .....	30
5. ANÁLISIS DE LOS NOMBRES Y LAS TRADUCCIONES .....	31
5.1 PERSONAJES ESPECIALES .....	32
5.2 VECINOS .....	68
5.3 ANÁLISIS CUANTITATIVO DE LAS TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN UTILIZADAS .....	96
6. CONCLUSIONES .....	98
7. FUENTES CITADAS Y CONSULTADAS .....	102
7.1 FUENTES PRIMARIAS .....	102
7.2 FUENTES SECUNDARIAS CITADAS .....	102
7.3 FUENTES SECUNDARIAS CONSULTADAS .....	105
8. ANEXOS .....	107
8.1 LISTA COMPLETA DE PERSONAJES ESPECIALES .....	107
8.2 LISTA COMPLETA DE VECINOS .....	110

# 1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de fin de grado vamos a estudiar una de las vertientes que genera más debates en el mundo de la traducción en general y en el ámbito de la localización de videojuegos: la adaptación de los nombres propios. Para hacerlo, vamos a analizar cómo se ha traducido y adaptado una parte de los nombres de los personajes de la popular serie de videojuegos japonesa *Animal Crossing* de Nintendo al inglés y al castellano.

El trabajo se divide en dos bloques, a los que llamaremos marco teórico y marco de análisis. En el marco teórico, se van a presentar el planteamiento y los objetivos del trabajo, así como una exposición de las motivaciones principales y de los objetivos. A continuación, se va a contextualizar el corpus mediante una descripción detallada de la serie de videojuegos en cuestión, *Animal Crossing*, y se tratarán la historia, la localización y el impacto. Como el trabajo se centra en la traducción de los nombres de los personajes, también se va a proporcionar una explicación de la importancia y función de estos y de sus nombres en los juegos, acompañada de una breve clasificación de los antropónimos desde un punto de vista traductológico. También se realizará un repaso de los principales enfoques utilizados en la localización de videojuegos a la hora de tratar los nombres propios, que incluyen la domesticación, extranjerización, transcreación y no-traducción. A continuación, se presentará el modelo de técnicas de traducción de nombres propios que vamos a usar durante el análisis.

Una vez terminado el marco teórico, pasamos al marco de análisis, en el que se realizará un análisis cualitativo de la traducción y adaptación de los nombres de una selección de los personajes. Para ello vamos a utilizar un sistema de tablas en las que aparecerá, en primer lugar, el nombre del personaje en las tres lenguas acompañado de una imagen, la clasificación del nombre en cada lengua, y las técnicas de traducción utilizadas en cada combinación lingüística. A continuación se expondrá una breve descripción del personaje, seguida por un análisis del nombre original en japonés, destacando aquello que busca transmitir y las características especiales como el humor y

las referencias, y se llevará a cabo un análisis de las técnicas de traducción utilizadas para trasladarlo a la versión inglesa y a la española de manera que se pueda evaluar si se ha conseguido transmitir con éxito la imagen del nombre original, y se propondrán alternativas donde consideremos pertinente. Finalmente, se presentará un análisis cuantitativo de las técnicas de traducción utilizadas en forma de gráfico y sacaremos algunas conclusiones preliminares.

Para acabar, se expondrán las conclusiones extraídas a raíz de la investigación y se proporcionará una lista de todas las fuentes consultadas para la elaboración del trabajo, así como un anexo en el que figura la lista completa de personajes de la serie a modo de referencia.

## 1.1 Motivaciones y objetivos

Cuando llegó la hora de elegir tema para mi trabajo de fin de grado me sentí algo abrumado; hay tantas opciones posibles, tantas ramas que resultan interesantes, y tantas otras que quizá me gusten, pero no sean tan viables para un trabajo como este. Después de reflexionar largo y tendido, decidí que la mejor opción sería elegir un tema que siempre me haya gustado y que no haya estudiado en profundidad durante el grado. Rápidamente tuve claro que iba a ser la localización de videojuegos. Los videojuegos me han acompañado desde que era niño, y una de las principales razones por las que decidí estudiar traducción era por la curiosidad que me producía ver las diferencias entre las versiones de un juego dependiendo del idioma en el que estaban.

Uno de mis juegos favoritos, *Animal Crossing*, es especialmente curioso porque, a diferencia de muchos otros, desde el principio ha tenido un equipo de maravillosos traductores y desarrolladores que no solo se han limitado a localizar el texto de los menús y los diálogos, sino que han ido más allá y se han atrevido a adaptar los nombres de los personajes con una meticulosidad que resulta impresionante. Es algo que a primera vista sorprende, ya que desafía la extendida noción que dice que los nombres no deben traducirse. Mediante el estudio y análisis de las traducciones de los nombres de los personajes de un producto como *Animal Crossing*, en el que estos tienen connotaciones premeditadas y podrían considerarse elementos culturales imprescindibles, espero poder arrojar un poco más de luz a este campo tan cargado de controversia y poder llegar a responder, de manera justificada, si los nombres propios deben traducirse o no.



## 2. LA SERIE *ANIMAL CROSSING*

### 2.1 Descripción de la serie

*Animal Crossing* es una serie de videojuegos desarrollada, publicada y distribuida por Nintendo. La primera edición fue creada por Katsuya Eguchi, producida por Hisashi Nogami, y lanzada de manera oficial para la consola Nintendo 64 en 2001 en Japón. Desde entonces se han publicado seis entregas principales en diferentes consolas, así como toda una serie de juegos derivados e incluso aplicaciones para móviles.

Si tomamos como referencia la clasificación recogida por Ernest Adams y Andrew Rollings (2011), de entre los principales géneros de videojuegos (acción, aventura, acción-aventura, rol, simulación, estrategia y deportes), *Animal Crossing* se sitúa en el género de los videojuegos de simulación. Entraría en el subgénero de videojuegos de simulación de vida, y aún más concretamente, en el subgénero de videojuegos de simulación social. Como el nombre indica, en este subgénero el jugador es partícipe de una especie de vida artificial, más o menos realista, y accede a ella mediante el control de uno o más personajes virtuales. En el caso de la simulación social, los juegos se centran en las interacciones y relaciones sociales. Otros ejemplos de este género son *Los Sims* (EA) y *Tomodachi Life* (Nintendo).

En el caso de *Animal Crossing*, el jugador controla a un personaje o avatar humano que vive en un pueblo habitado por animales antropomorfos que actúan como personas. La serie se caracteriza por la jugabilidad abierta, los colores brillantes, la música relajante, el tono familiar e inocente, y por simular el paso del tiempo real mediante el reloj interno y el calendario de la consola. Así pues, cuando sea de noche en la vida real del jugador, también lo será dentro del pueblo virtual, y cuando sea invierno, el lugar estará cubierto de nieve y luces de colores.

Su nombre en japonés, *Dōbutsu no mori* (どうぶつの森), se podría traducir literalmente como «bosque de los animales», y es un título algo genérico, pero apropiado y eficaz, aunque en occidente es conocido como *Animal Crossing* («cruce de animales»).

Como en muchos otros juegos de simulación, en *Animal Crossing* el jugador no está sujeto a una cadena de eventos determinada o a una historia narrada, sino que podrá elegir qué hacer y cuándo hacerlo, dentro de ese pequeño mundo abierto que lo acoge desde el principio. Se podría decir que la magia de *Animal Crossing* viene de cómo convierte la cotidianidad en algo divertido, pues las actividades en las que puede participar el jugador en realidad no son nada del otro mundo.

Cada nueva entrega varía ligeramente, pero, en definitiva, lo primero que el jugador tiene que hacer es apañárselas para reunir bayas, la divisa dentro de los juegos, llamadas en inglés *bells* (lit. «campanas», transcripción del nombre japonés) y *beru* (ベル) en japonés —que resultan ser una equivalencia casi exacta al yen, y el nombre japonés parece ser un juego entre las dos palabras para «campana» y «dinero», que se pronuncian igual (*kane*, かね), pero cuyos *kanji* y por lo tanto significados son diferentes; dinero (かね、金) y campana (かね、鐘) respectivamente— para poder cubrir la estratosférica deuda con la que un personaje llamado Tom Nook le proporciona una casa nada más llegar. Algunas de las actividades que se pueden hacer para reunir el dinero necesario son hacer encargos y vender todo tipo de objetos que uno mismo puede recolectar; fruta, conchas, insectos, peces, etc.

Una vez pagada la casa, el mundo se abre un poco más. El jugador puede seguir reuniendo bayas para remodelar y expandirla, que no le saldrá barato, pero también empezar a comprar muebles para decorarla, comprar ropa, desenterrar fósiles, hacer jardinería, ir de pesca, atrapar bichos e interactuar con todos los animales que habitan el pueblo, ya sean vecinos o regenten algún establecimiento. Estos animales hablan en «animalés», un idioma inventado que consiste en una lectura rápida de los fonemas realizada por un ordenador, lo que altera la lengua real y la hace ininteligible. Cabe

mencionar que dichos animales son PNJs (personajes no jugables; NPCs por sus siglas en inglés: *non-playable characters*), es decir, son entidades virtuales no controladas por ningún jugador, sino por inteligencia artificial.

Por otra parte, como el juego no es lineal, no se puede decir que tenga un final; este será decidido por cada jugador. La idea es que cada día nuevo es distinto y uno nunca sabe lo que se va a encontrar. Puede ser que un día se hallen cuatro fósiles nuevos, otro día venga de visita una jabalí anciana a vender rábanos, otro día caiga una lluvia de estrellas, y otro día puede no ocurrir nada especial. Uno de los mayores atractivos de *Animal Crossing* es la impredecibilidad, y cómo simula el paso del tiempo y de la vida misma.

Otra característica de esta serie es que cada vez que se crea una nueva partida se genera de manera aleatoria el plano del pueblo. La posición de los árboles, las flores, el río y las colinas, el tipo de fruta que crece en los árboles, los vecinos iniciales y muchos otros elementos se eligen al azar entre un sinnúmero de combinaciones posibles. Esto hace que el pueblo de cada jugador sea totalmente diferente al de los demás, lo que ayuda a crear un vínculo y un sentimiento de apego entre el jugador y su partida que no es habitual en otros géneros.

En una entrevista para la revista *Edge* publicada en 2008, Katsuya Eguchi, creador de la serie, dijo que *Animal Crossing* se basa en tres ideas principales: la familia, la amistad y la comunidad. Quiso explorarlos debido a la soledad que sentía cuando se mudó a Kyoto desde su ciudad natal en Chiba para empezar a trabajar en Nintendo. Su intención era buscar una forma de recrear las sensaciones que le evocaba el tiempo que había pasado con sus amigos y familiares en casa, y creó un juego para que toda la familia pudiera estar unida pese a la distancia (Newton, 2011).

Todos estos elementos han contribuido a establecer *Animal Crossing* como una de las franquicias de Nintendo más populares y con más ventas de la historia, llegando a las 58 millones de unidades vendidas según los datos oficiales de Nintendo en el momento de redactar este trabajo.

## 2.2 Historia y localización de la serie

Sería conveniente, antes de nada, aclarar la diferencia entre traducción y localización. La traducción ha sido definida tradicionalmente como pasar un texto de un idioma a otro, mientras que la localización es el proceso de adaptar un producto a un mercado específico, normalmente regional, procedimiento que incluye realizar cambios más allá de la lengua: adaptar los gráficos, modificar el contenido y tomarse ciertas libertades para que sea atractivo para un público meta en concreto, diferente del original (Reilly, 2016). Traducción y localización están estrechamente ligadas, pero en los videojuegos, debido a sus características, se suele utilizar el término «localización» para englobar ambos procesos.

Este trabajo está centrado en los aspectos lingüísticos de la traducción, y no necesariamente en los aspectos más técnicos de la localización. De este modo, a lo largo de este trabajo, traducción y localización van a usarse prácticamente como sinónimos.

Como ya se ha indicado, la primera entrega, *Dōbutsu no mori* (どうぶつの森), salió a la venta en Japón en abril de 2001 para la consola Nintendo 64. Sin embargo, el ciclo de esta consola se acercaba a su fin, así que Nintendo decidió aprovechar la popularidad de este nuevo juego para hacer una reedición y lanzarlo en la nueva consola Nintendo Gamecube en diciembre de ese mismo año. Esta nueva edición recibió el nombre de *Dōbutsu no mori +* (どうぶつの森+), y no solo incluía mejoras en el rendimiento y la resolución debido a estar en un sistema más potente, sino que también tenía contenido nuevo como personajes, criaturas y actividades. Esta reedición fue la que los equipos de localización de Nintendo utilizaron para traducir el producto al inglés de EE. UU.

Según Koichi Iwabuchi (2002), el éxito en Occidente de productos culturales japoneses como el manga, el anime y los videojuegos se podría atribuir al hecho de que fueron diseñados de una manera *mukokuseki* (無国籍) —literalmente «sin nacionalidad»— es decir, neutrales desde el punto de vista cultural, pues no contienen

mucho rastro de la cultura japonesa para así poder agradar a un público más occidental. Como indica Carme Mangiron (2012: 9), en los videojuegos esto suele ocurrir mediante la ambientación en mundos ficticios e imaginarios. Algunos ejemplos son *The Legend of Zelda* (1986~) o *Final Fantasy* (1987~). Sin embargo, aun en videojuegos «neutrales», inevitablemente aparecerán elementos de la cultura japonesa que deberán ser adaptados a efectos de no perder connotaciones o sensaciones.

En *Animal Crossing* ocurre precisamente eso: aunque el juego está ambientado en un mundo neutral en el que nunca se especifica un lugar real, una gran parte de los elementos presentes en la primera entrega estaban arraigados en la cultura japonesa. Desde la aparición de personajes basados en *yōkai* (妖怪, criaturas mitológicas del folclore japonés) a la celebración de muchas fiestas y costumbres, el juego estaba repleto de referentes culturales no solo visuales, sino también reflejados en la jugabilidad y en los diálogos de los personajes.

Cuando la primera entrega se publicó en Norteamérica en 2002 y fue traducida al inglés, el título de la serie se cambió a *Animal Crossing* («cruce de animales»), muy posiblemente aludiendo a las señales de cruce de animales salvajes que se encuentran en cualquier camino o carretera, en sentido de que la acción sucede en un páramo repleto de animales donde el jugador es el único humano.

El equipo de localización de Norteamérica, como es de esperar, tradujo al inglés el texto de todos los menús, los diálogos y los nombres de los objetos, que ya de por sí no era tarea sencilla debido al gran número de particularidades presentes en el texto en japonés. Sin embargo, además de eso, también tradujeron y adaptaron los nombres de todos los personajes, y cambiaron muchos otros aspectos para que encajaran teniendo en mente el público meta norteamericano. El contenido cultural del juego fue adaptado de manera extensa a la cultura estadounidense, lo que incluía los elementos visuales, que se rediseñaron e incluso ampliaron para transmitir el estilo de vida norteamericano. Así pues, elementos como el templo que aparecía en el original para celebrar el *hatsumōde* (初詣, la primera visita al templo en año nuevo en Japón) se cambió por una fuente de

los deseos en la que el jugador podía tirar monedas, o se suprimieron celebraciones como el *hinamatsuri* (ひな祭り) el día de las niñas, y el *setsubun* (節分) último día de invierno del calendario tradicional japonés, y se añadieron otras más norteamericanas como el Día de la Marmota, San Patricio y Acción de Gracias.

Este primer juego recibió el título *Animal Crossing: Population Growing!* (*Animal Crossing: Población: ¡en aumento!* en español), y salió a la venta en 2002 en Estados Unidos, mientras que llegó a Europa en 2004, traducido a cuatro lenguas: francés, español, alemán e italiano.

Las traducciones a las lenguas europeas se hicieron tomando la traducción inglesa como pivot, algo muy habitual en la traducción de videojuegos japoneses y que recibe el nombre de «traducción indirecta» (Toury, 1995). Carme Mangiron, en una entrevista para weTAV, explica que al menos un 80% de videojuegos japoneses se traducen al español y a otras lenguas europeas partiendo de la versión inglesa (2013, en línea). Otros autores como Muñoz también hacen comentarios al respecto:

Nos guste o no, la inmensa mayoría de las traducciones en este sector parten del inglés, sea este el idioma original del videojuego en cuestión o no. Así pues, si la versión original está en japonés o en chino, lo más probable es que se traduzca primero al inglés de Estados Unidos y luego se traslade a los principales idiomas europeos (2011, en línea).

Por su parte, los desarrolladores originales quedaron tan impresionados ante la tarea realizada por el equipo de localización de Norteamérica que decidieron hacer algo inédito en la industria hasta ese momento: realizar una traducción inversa del inglés al japonés para poder ofrecer esta nueva versión al público nipón. Así pues, en 2003 salió a la venta en Japón una nueva entrega, esta vez llamada *Dōbutsu no mori E+*, que incluía todos los cambios realizados en el proceso de localización al inglés, pero traducidos de vuelta al japonés. Así, en Japón se comercializaban dos versiones del mismo juego: una original «japonesa» y una más «occidental».

A finales de 2005 salía a la venta la segunda entrega oficial, *Animal Crossing: Wild World*. Salió para la consola Nintendo DS, y en Japón recibió el nombre *Oide yo! Dōbutsu no mori* (おいでよ! どうぶつの森), subtítulo que se podría traducir como «¡Venid conmigo!». Esta entrega conservaba las características de la anterior, pero añadía muchas nuevas como el modo multijugador mediante el sistema de conexión Wi-Fi de Nintendo. Estos cambios, junto con la gran popularidad de la Nintendo DS, propulsaron la serie al estrellato y la convirtieron en una de las más vendidas, y *Animal Crossing* poco a poco se convirtió en un fenómeno global. Además, fue la primera versión en traducirse al coreano, y, de manera no oficial, al chino tradicional.

Apenas tres años más tarde Nintendo anunciaba la siguiente entrega, esta vez disponible para la consola Nintendo Wii. Se llamaba *Machi e ikō yo! Dōbutsu no mori* (街へいこうよ! どうぶつの森), esta vez con el subtítulo «¡Vayamos a la ciudad!». En Norteamérica fue titulada *Animal Crossing: City Folk*, mientras que en Europa y Oceanía recibiría un título más parecido al original en japonés, *Animal Crossing: Let's Go To The City*. Esta entrega tuvo como gancho comercial el hecho de poder visitar una ciudad aparte del pueblo en el que vivía el jugador, lo que supuso la llegada de muchísimos personajes y actividades nuevas.

No fue hasta cinco años después que salió la quinta entrega, esta vez para la exitosa Nintendo 3DS, *Tobidase Dōbutsu no mori* (とびだせ どうぶつの森, que vendría a ser algo como «¡Salgamos!»), o *Animal Crossing: New Leaf* fuera de Japón. El título occidental hace referencia a la expresión inglesa *to turn over a new leaf*, que vendría a significar algo así como «empezar una nueva vida» o «borrón y cuenta nueva», y es un juego de palabras con el símbolo de la serie, una hoja (*leaf* en inglés). Esta vez el jugador era el alcalde del pueblo, lo que añadía muchísimas posibilidades de personalización.

Siete años más tarde, y entre gran expectación, en marzo de 2020 salía a la venta *Atsumare Dōbutsu no mori* (あつまれ どうぶつの森, o «¡Juntémonos!»), que recibió el nombre *Animal Crossing: New Horizons* en inglés y batió récords de ventas. Con un título

similar a la entrega anterior, este hace referencia a la expresión figurativa inglesa *new horizons*, es decir, al hecho de buscar nuevos horizontes, y a que la vida en el juego esta vez transcurre en una isla que empieza siendo desierta, y desde la cual se pueden divisar muchas otras en el horizonte. En esta ocasión, el jugador puede recolectar materiales y usarlos para fabricar objetos él mismo, además de tener acceso a una herramienta para alterar la topografía de la isla a su antojo.

Nos parece de especial interés destacar esta última entrega, no solo porque fue la primera en traducirse al holandés, al portugués y al ruso, sino porque también ha sido la primera que ha ofrecido una traducción y localización al español de Latinoamérica, elevando el total de lenguas a las que se ha traducido la serie a once, si contamos las dos versiones en español por separado.

De esta manera, un mismo personaje puede recibir un nombre distinto dependiendo de la lengua en que se juegue. Sí que en algunos idiomas como el holandés se conservan los nombres ingleses, y el ruso se limita a hacer transliteraciones al cirílico, pero aun así en todas las demás hay variaciones importantes. Así pues, uno de los personajes más representativos, Canela, tiene hasta siete nombres diferentes; se llama Shizue en japonés, Isabelle en inglés, Marie en francés, Melinda en alemán, Fuffi en italiano, Yeoul en coreano y Xīshīhuì en chino.

Los nombres de los personajes en cada lengua han sido los mismos a través de todas las entregas, pero sí que es verdad que hay personajes que tras aparecer en un juego estuvieron ausentes en el siguiente. Teniendo esto en cuenta, este trabajo no va a centrarse en una única versión, y se van a analizar nombres y traducciones presentes en más de uno.

## 2.3 Los personajes de la serie

Una de las principales características de *Animal Crossing* es la gran variedad de personajes no jugables con los que el jugador puede interactuar durante las partidas. Es



más, los personajes son una parte fundamental de la estructura y las mecánicas del juego: no se consideraría un videojuego de simulación social si no fuese por ellos.

Como hemos establecido anteriormente, el azar es una parte importante de *Animal Crossing*, que al fin y al cabo resulta ser una estrategia de retención del jugador; como cada día habrá fósiles nuevos, las tiendas venderán objetos diferentes y, en definitiva, pasarán cosas nuevas (o no, que también es parte del azar), el jugador tiene un incentivo para jugar todos los días. Este azar también se extiende a parte de los personajes.

Los personajes podrían dividirse en dos grandes grupos: los personajes principales o especiales (que incluiría dos subcategorías, los personajes fijos y los errantes), y los vecinos. Los del primer grupo se consideran principales porque desempeñan papeles más o menos centrales en todas y cada una de las entregas. Dentro de este grupo entrarían aquellos con los que todos los jugadores interactuarán a menudo, como los que están a cargo de algún establecimiento o los que ayudan a celebrar las festividades. Todas las partidas contarán con un ayuntamiento, una oficina de correos, una tienda de ropa, un museo, etc. En consecuencia, los animales a cargo de estos establecimientos también estarán presentes en todas las partidas, y por eso se consideran personajes principales «fijos».

Hay otra subcategoría de personajes especiales que comprende a los que son «errantes». La mayoría son vendedores ambulantes que llegan al pueblo o a la isla al azar, y que ofrecen servicios exclusivos que no se pueden obtener normalmente. Pese a estar sujetos al azar, los jugadores se los van a encontrar en algún momento u otro, así que siguen siendo personajes principales.

Por último, pero no menos importante, está el grupo de los vecinos, que es el más grande con diferencia. En cada pueblo o isla, aparte del jugador y los animales a cargo de establecimientos, vivirán hasta diez animales que se considerarían vecinos o aldeanos con los que el jugador puede interactuar y mejorar su relación con ellos mediante postales, recados, favores y regalos. Sin embargo, si el jugador los ignora, empuja, les da

golpes con el cazamariposas, o les envía cartas malsonantes y obscenas, se van a molestar, y se va a ver reflejado en la comunicación con ellos.

Los vecinos se dividen en 35 especies que determinan la forma general de su cuerpo (águila, ardilla, avestruz, caballo, cabra, canguro, cerdo, ciervo, cocodrilo, conejo, elefante, gallina, gato, gorila, hámster, hipopótamo, koala, león, lobo, mono, oseño, oso, oso hormiguero, oveja, pájaro, pato, perro, pingüino, pulpo, rana, ratón, rinoceronte, tigre, toro y vaca) y en ocho personalidades, cuatro para cada género, que determinan cómo habla cada arquetipo, las actividades en las que participan, y muchas veces también influyen en el diseño de los personajes. Así pues, cada vecino pertenece a una especie y a una personalidad, dando lugar a muchas combinaciones posibles.

Las ocho personalidades son las siguientes:

- Dulce (*sweet*, *futsuu* [普通]): vecinas afables muy normales interesadas en la literatura y la repostería.
- Familiar (*sisterly*, *aneki* [アネキ]): vecinas algo duras y curtidas que actúan como las hermanas mayores del jugador.
- Vivaracha (*peppy*, *genki* [元気]): vecinas alegres y energéticas fans de la música pop, los cómics y las cosas brillantes.
- Presumida (*snooty*, *otona* [オトナ]): vecinas altivas algo más mayores, interesadas en los artículos de lujo, el cotilleo y la sofisticación.
- Atlético (*jock*, *hakihaki* [ハキハキ]): vecinos jóvenes obsesionados con el deporte y la forma física.
- Esnob (*smug*, *giza* [キザ]): vecinos muy excéntricos a quienes les encanta presumir sobre sus logros y curiosos pasatiempos.
- Gruñón (*cranky*, *kowai* [怖い]): vecinos más mayores que suelen estar de mal humor, y siempre refunfuñan y rememoran sobre sus años mozos.
- Perezoso (*lazy*, *bonyari* [ぼんやり]): vecinos jóvenes obsesionados con dormir, comer, y los bichos con los que viven.

En muchas ocasiones, las personalidades influyen en el aspecto de los vecinos; por ejemplo, la mayor parte de vecinas presumidas llevan maquillaje vistoso, y muchos vecinos gruñones tienen el ceño fruncido.

En la versión japonesa, las personalidades vienen marcadas por el pronombre que usa cada una, pues es una lengua en la que los pronombres personales de primera persona pueden tener connotaciones de género y de edad. Las vecinas vivarachas, por ejemplo, *peppy* (lit. «alegre») en inglés y *genki* (元気, lit. «vivaz», «energético») en japonés, en la versión original se refieren a sí mismas usando el pronombre *atai*, como hacen específicamente muchas chicas jóvenes en el dialecto de Kagoshima en contextos informales, y esto se refleja en que se expresan como lo harían las jóvenes de esa región, usando jerga y expresiones típicas.

A diferencia de los vecinos, los personajes principales tienen personalidades únicas que se salen de las ocho establecidas; desde un búho con entomofobia hasta una jirafa extravagante, todos y cada uno tienen una personalidad que los hace destacar del resto. Además, estos personajes representan especies exclusivas que no se encuentran en los vecinos, como mapaches, zorros, erizos, búhos, tortugas y muchas más. En la parte de análisis se va a señalar a qué grupo pertenece cada personaje analizado.

## 2.4 Los nombres de los personajes

Aunque en lingüística el término «nombre propio» es amplio y engloba muchos tipos según el ente al que representan (antropónimo, topónimo, título, marca, etc.), en el presente trabajo se habla de la traducción de los nombres de los personajes, con lo que «nombre propio» y «antropónimo» se usarán de manera indistinta. También queremos destacar que, aunque en los videojuegos hay muchísimos tipos de nombres (topónimos, nombres comunes de criaturas, especies o enemigos, nombres de objetos, armas, técnicas, habilidades, etc.), este trabajo se centra únicamente en la traducción de los nombres de los personajes, o antropónimos.

La función principal de los antropónimos es identificar a un referente individual (Nord, 2003: 183). Sin embargo, cuando nos situamos en contextos ficticios, ya sean los representados en literatura, cine o videojuegos, muy a menudo los nombres toman otras funciones. A lo largo de los años se han realizado varias clasificaciones de los antropónimos, pero para este estudio, y teniendo en cuenta el corpus que se ha analizado, hemos tomado como punto de partida aquellas más relevantes para el ámbito de la traducción.

En primer lugar, contamos con la distinción entre nombre «real» y nombre «inventado» o «ficticio» (Moya, 1993: 235-239). Aunque ya hemos establecido que la acción en *Animal Crossing* no se desarrolla en un lugar real concreto, sí que tiene referencias específicas a culturas existentes, así que no podemos obviar la presencia de los nombres reales, que incluirán nombres japoneses o extranjeros presentes en nuestro mundo. Aunque este trabajo analiza los nombres propios, veremos cómo *Animal Crossing* en ocasiones utiliza nombres comunes para dar nombre a algunos personajes. En estos casos, pese a no tratarse de nombres propios reales, sí que son palabras ya existentes en la lengua en forma de nombres comunes, y por lo tanto los consideraremos nombres reales. Por otro lado, en los inventados (o ficticios) se incluirán nombres que, pese a no ser reales, se han creado mediante los mecanismos de formación de palabras de cada lengua, como podrían ser la composición o la derivación. A efectos de traducción, normalmente se tiende a no traducir los nombres reales, y si se llega a hacer, no va más allá de hacer transliteraciones o sustituirlos por el equivalente prefijado en la lengua de llegada, si existe. Sin embargo, como hemos dicho, en *Animal Crossing* se adaptaron y tradujeron absolutamente todos los nombres, cosa que desafía esta noción y hace que sus traducciones también sean dignas de análisis.

En segundo lugar, tenemos la distinción que se basa en la carga semántica o de significado, y que diferencia nombre «convencional» de nombre «expresivo» (Aixelà, 2000: 72; Nord, 2003). Los nombres propios convencionales serían aquellos que no poseen un significado intencionado y están dotados de carga semántica mínima, aunque etimológicamente la puedan tener. Por otro lado, los nombres expresivos son los que

ofrecen información explícita sobre el ente al que acompañan, y normalmente son seleccionados de manera deliberada con el objetivo de representar algún aspecto o característica.

En muchos videojuegos, los nombres propios se emplean como canal para transmitir al jugador una serie de connotaciones o resonancias especiales relacionadas con el personaje en cuestión, fenómeno también ampliamente presente en la literatura como indica García (1991: 51-52). Estas pueden ser de carácter humorístico, como el detective Dick Gumshoe en *Ace Attorney* (Capcom) —en inglés, *dick* y *gumshoe* son dos palabras que hacen referencia a los detectives—, de carácter sociológico o cultural, como Haris Pilton en *World Of Warcraft* (Blizzard) —clara referencia a la célebre socialité Paris Hilton—, o de simbolismo fonético o sonoro, algo muy común en la lengua japonesa y sus cientos de palabras y expresiones «miméticas», que se refleja en la serie *Pokémon* (GameFreak): Pikachu, por ejemplo, debe su nombre a las onomatopeyas *pikapika* (ピカピカ), que describe las chispas o centellas, y *chuchu* (チュチュ), sonido que hacen los ratones, ambos rasgos distintivos de la criatura en cuestión.

A decir verdad, *Animal Crossing* es un ejemplo paradigmático. Los nombres son una de las principales razones de que los personajes sean tan importantes, precisamente porque la gran mayoría se pusieron de manera intencionada y se diseñaron a la par que ellos con el objetivo de evocar una imagen muy concreta en el jugador, ya sea en referencia al aspecto, la especie, el rol dentro del juego o la personalidad, cosa que hace que muchos de los nombres sean expresivos. Es más, en algunos casos también se hacen referencias culturales, con lo que el significado de los nombres resulta de especial relevancia para los traductores.

Como una gran mayoría de nombres en *Animal Crossing* son lo que llamamos expresivos, consideramos oportuno incluir otra clasificación dentro de estos últimos, que distingue entre nombre «transparente» y «opaco» (Ozaeta, 2002: 243). Como indica esta definición, los nombres expresivos transparentes son aquellos cuya connotación es

fácilmente identificable, mientras que en los opacos el origen o significado puede resultar más remoto.

Si nos centramos en aquello que expresan los nombres propios y la manera en que lo hacen, damos con otra clasificación relevante. Autores como Fernandes hablan de tres categorías según el tipo de significado que pueden transmitir: *semantic meaning*, *semiotic meaning* y *sound symbolic meaning* (2006: 46-48).

El significado semántico de los nombres es básico en muchos videojuegos como *Animal Crossing*, donde un buen número de nombres son expresivos y transparentes y expresan cualidades sobre el personaje. Un claro ejemplo es Parches, un vecino oseño de personalidad perezosa con aspecto de muñeco de trapo cuyo nombre transmite la misma imagen en las tres lenguas; Pacchi (パッチ) en japonés, literalmente «parche», y Stitches en inglés, literalmente «costuras».



Fig 1. Parches (*New Horizons*, 2020). Fuente: *nookipedia.com*

Por otro lado, desde el punto de vista semiótico, los nombres propios pueden actuar como signos y pueden generar asociaciones, indicar género, edad, especie, rol, personalidad, etc. En el caso de género, por ejemplo, es común dar con nombres que contienen los marcadores de género que usa cada lengua y que tienen connotaciones concretas, y un buen ejemplo es la sufijación: de manera general, muchos nombres femeninos japoneses terminan en «-ko» o «-mi», como el inglés tiene terminaciones en «-a», «-y» o «-ie», y el español en «a». Un muy buen ejemplo es Deira, una vecina pata de personalidad dulce cuyo nombre en las tres lenguas tiene connotaciones femeninas: Kamomi (カモミ) en japonés, que además también contiene el sustantivo *kamo* (鴨), «pato»; y Molly en inglés, que se parece a *mallard* (ánade real) su especie.



Fig 2. Deira (*New Horizons*, 2020). Fuente: *nookipedia.com*

Por último, el simbolismo sonoro hace referencia al uso de sonidos o parte de ellos y los relaciona de manera parcialmente sistemática a los significados o a las categorías de los significados (Matthews, 1997). Dentro de esta categoría cabe destacar un fenómeno importante para nuestro estudio: el *imitative sound symbolic meaning*, que nos lleva al uso de la onomatopeya, algo muy característico de la lengua japonesa.

Por ejemplo, en japonés, una vecina ardilla vivaracha de color verde vistoso con unos incisivos considerables se llama Garigari (ガリガリ), onomatopeya que describe el sonido de roer o masticar algo muy rápido, como haría una ardilla). Por su lado, en inglés y en español no se pudo conservar la onomatopeya y se omitió el simbolismo sonoro, pues son lenguas que no hacen un uso tan extenso de ellas como el japonés, pero sí se consiguió transmitir una imagen parecida; en inglés se llama Nibbles, proveniente del verbo *to nibble*, que significa «dar pequeños mordiscos» (Merriam-Webster, s.f.), mientras que en español se llama Dentina, clara referencia a los dientes.



Fig 3. Dentina (*New Leaf*, 2013). Fuente: *nookipedia.com*.

### 3. LA TRADUCCIÓN DE LOS NOMBRES EN LOS VIDEOJUEGOS

Una de las vertientes de la traducción más cargadas de polémica ha sido siempre la traducción de los nombres propios. Las complejidades y disparidades son causadas, en primer lugar, por una falta de teoría relativa sobre la traducción de los nombres propios, y, en segundo lugar, por las tendencias extendidas tradicionalmente, y es que la noción más aceptada es que no deben traducirse, algo que defienden Pym (2004), Vendler y Sciarone (1967). Sin embargo, si nos ponemos a analizar y comparar traducciones, observaremos cómo los traductores adoptan comportamientos diversos a la hora de tratarlos. Una de las razones de tanta incertidumbre es que hay diferentes opiniones sobre el significado de los nombres, y es que ya hemos visto que, en muchos casos, los nombres son más que simples denominativos y, por lo tanto, deberían tratarse como elementos culturales cargados de significado dignos de traducción.

En el caso de los videojuegos, la localización y adaptación son procesos que dan prioridad por encima de todo a preservar la experiencia de juego (Bernal 2006; O'Hagan 2009). Es decir, que un jugador mexicano o portugués debería poder disfrutar del producto igual que alguien de Japón o Estados Unidos cuando juega la versión original. Como ya hemos visto, y también veremos en el análisis, en muchas ocasiones los nombres de los personajes constituyen una parte esencial de la experiencia de juego, y como tal, el enfoque con el que se localice el juego también se aplicará a los nombres.

Ya se ha dejado claro que la meta y objetivo principal de *Animal Crossing* era crear una herramienta para combatir la soledad; una «burbuja» en la que el jugador pudiese hacer lo que quisiera, jugar a su ritmo y, en definitiva, sentirse arropado y en paz. Es por esta razón que, al diseñar la primera entrega, prácticamente todos los elementos que se incluyeron eran parte de la cultura, costumbres y día a día japoneses: el juego fue creado con la idea de que un jugador japonés se sintiese como en casa, con cosas que le resultarían familiares. Y qué mejor manera de combatir la soledad que poder tener acceso a un mundo virtual desde dondequiera que estés, en el que puedes celebrar



festividades aun estando ocupado o lejos de los tuyos, sabiendo que ellos están haciendo lo mismo. Los nombres de los personajes reflejan estas sensaciones, así que era importante que pudieran ser trasladadas, y que cualquier jugador de cualquier parte del mundo pudiera sentir lo mismo.

A lo largo de los años, los profesionales han trabajado bajo diferentes puntos de vista, y en este trabajo queremos destacar los enfoques principales.

### 3.1 Extranjerización, domesticación y transcreación

Podríamos decir que el enfoque con más peso es aquel en el que los traductores eligen entre la domesticación y la extranjerización, la clásica distinción definida por Venuti en 1995. La decisión que se tome será especialmente importante porque el proceso de localización al completo dependerá de ella.

La extranjerización mantiene el toque «extranjero» de los textos, de manera que se intenta mantener el aspecto y las sensaciones del juego original mientras se traslada la atmósfera y el valor de la cultura de origen a la de llegada, ya sea esta una cultura real presente en nuestro mundo, o una cultura inventada de una ambientación concreta. Un gran ejemplo es *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2010), un videojuego ambientado en Italia en el que los lugares donde se desarrolla la acción, los nombres de los personajes y parte de los diálogos están directamente basados en aspectos reales de la cultura italiana, y esto se ha conservado al pie de la letra en las traducciones al español, francés y alemán.

La domesticación es el proceso contrario, pues consiste en acercar y adaptar los textos y los elementos a los estándares de la cultura de llegada. Es una estrategia idónea si los nombres de los personajes son expresivos, o el juego está dirigido a todos los públicos y no está ambientado en un lugar real concreto. Aparte de *Animal Crossing*, otro gran ejemplo de domesticación en la localización es *Final Fantasy*, donde los traductores acercaron el producto a la cultura meta mediante el uso de lenguaje coloquial o idiomático y la adaptación de chistes, juegos de palabras y referencias culturales, que ya mencionan Mangiron y O'Hagan (2006: 16):

As an overall strategy for localising these FF titles, the translators opted for a domesticating approach in a Venutian sense (Venuti, 1995); or, to follow Toury's terminology (1980), an acceptable translation which aims to bring the game closer to the target culture. This domestication is achieved mainly by the use in the target text of idiomatic and colloquial language, the adaptation of jokes, sayings and cultural references, and the recreation of new cultural references and plays on words. All this gives a distinctive, original flavour to the localised version.

La domesticación también puede ser especialmente relevante al localizar productos japoneses a Occidente, pues la distancia entre lenguas y culturas es mucho mayor, y a veces, por fuerza, y para conseguir trasladar la experiencia de juego y que no se pierda demasiada información, hay que adaptar ciertos elementos, incluso si ello supone alterar el original. No obstante, cabe añadir que el grado de la domesticación variará en función del producto y las indicaciones de los desarrolladores.

Las alteraciones pueden ser más severas, al nivel de cambiar el aspecto de algunos personajes, objetos u elementos, como pasó en la primera entrega de *Animal Crossing* y en muchos otros juegos como *Chocobo Racing* (1999), *Earthbound* (1994) y *Pikmin 2* (2004), o más ligeras, a un nivel únicamente textual y lingüístico, donde se alteran diálogos, nombres, etc., como ocurrió en *Final Fantasy*, *Ace Attorney* (2001-2007) y también en el propio *Animal Crossing*. En *Los Sims* (2000~), por ejemplo, se tradujeron muchos nombres y apellidos ingleses de los PNJs y se cambiaron por españoles, con lo que Bella Goth, por ejemplo, pasó a llamarse Elvira Lápida.

Curiosamente, en muchos videojuegos de origen japonés también hallamos un enfoque híbrido entre la domesticación y la extranjerización, que se debe a la presencia de nombres tanto convencionales como expresivos. En *Xenoblade Chronicles* (Monolith Soft, 2009), por ejemplo, los nombres propios de los personajes no se tradujeron, pues no expresaban ninguna característica, pero contribuían a fortalecer la cultura en la que se ambienta el juego. Sin embargo, sí que se tradujeron los nombres de las especies (fauna y flora), pues estos sí expresaban significados concretos; un enemigo común es la anfíbatra, que en japonés se llama *guroggu* y en inglés se llama *brog* (ambos análogos de *frog*, «rana») mientras que el español juega con el sustantivo «anfibio».

Otro enfoque híbrido lo hallamos en la saga *Pokémon*. En las traducciones al español se mantuvo la versión inglesa de los nombres de las conocidas criaturas pese a ser totalmente expresivos, pero por otro lado sí que encontramos traducidos los nombres de los personajes humanos como los líderes de gimnasio (que también son expresivos).

Estrechamente ligado a la idea de domesticación, Mangiron y O'Hagan plantean un nuevo concepto a raíz de su investigación realizada en 2006: la transcreación. La transcreación es, esencialmente, una carta blanca que tienen los traductores para crear un nuevo texto origen dentro del juego que cumpla con la misma función que el original de manera que la experiencia de juego se pueda trasladar:

In game localisation, the feeling of the original 'gameplay experience' needs to be preserved in the localised version so that all players share the same enjoyment regardless of their language of choice. No oddities should be present to disturb the interactive game experience, and this is the reason why game localisers are granted quasi absolute freedom to modify, omit, and even add any elements which they deem necessary to bring the game closer to the players and to convey the original feel of gameplay. And, in so doing, the traditional concept of fidelity to the original is discarded. In game localisation, transcreation, rather than just translation, takes place (Mangiron y O'Hagan, 2006: 20).

El planteamiento del concepto de transcreación ha atraído algunas críticas, puesto que es una idea que ya estaba presente en ámbitos como la traducción publicitaria, pero aun así consideramos importante destacarlo, pues como dice O'Hagan (2007), se suele producir ante la presencia de canciones, bromas o juegos de palabras, algo muy presente en *Animal Crossing*: aparte de los nombres de los personajes cargados de humor, cuando el jugador atrapa un bicho o pesca un pez, se verá «recompensado» con un chiste corto o una referencia cultural que ha tenido que ser adaptado para que el jugador pueda disfrutar de la misma manera que alguien que jugara a la versión original.

De este modo, cuando en inglés se hace el chiste lingüístico *I caught a black bass! The most metal of all fish!* (un juego de palabras con las dos acepciones de *bass*, «perca»

y «bajo»), el español por su lado hace una rima: «¡He pescado una perca! ¡Da impresión verla de cerca!» (*New Horizons*, 2020).

## 3.2 No-traducción

La otra estrategia que puede ser empleada independientemente del nivel de localización del juego (parcial, completa, etc.) es la no-traducción de los nombres, que a grandes rasgos podría considerarse también un proceso de extranjerización, pero también existe el debate sobre si la no-traducción cuenta como estrategia de traducción o no. Este procedimiento puede ser relevante en muchos títulos japoneses como *Street Fighter*, en los que la domesticación de los nombres podría afectar negativamente la experiencia de juego a ojos del público, pues se perdería la ambientación japonesa. No obstante, la no-traducción en este caso no se puede considerar una estrategia absoluta, debido a la existencia de otros títulos japoneses del mismo género como *Tekken* o *Super Smash Bros.* que sí que incluyen estrategias de domesticación (Fernández, 2012: 397).

Por otra parte, también es común no traducir nombres, aunque estos sean expresivos, si el grado de asimetría entre las dos lenguas en cuestión es menor. Precisamente si ambas lenguas y culturas son cercanas, es posible que el significado que quiera expresar el nombre original también pueda ser inferido en la lengua de llegada sin necesidad de traducir el nombre. Un ejemplo de esto son Pyra y Electra de *Xenoblade Chronicles 2* (Monolith Soft, 2017), nombres de origen griego lo suficientemente transparentes que permiten a jugadores de muchas lenguas europeas identificar el origen y el significado, incluso sin traducirlos.

La no-traducción podría venir motivada por el lugar en el que se ambientan muchos videojuegos; en algunos la acción suele desarrollarse en un mundo ficticio, alejado del nuestro, definido y planteado con claridad. En estos casos, los nombres propios contribuyen a esta ambientación, pues seguirán las convenciones concretas del lugar donde transcurre la acción, a lo que Bernárdez llama «connotación de diversidad cultural» (1987: 21). Adaptarlos para que encajen en la cultura de la lengua a la que se traduce el producto generaría una separación considerable, con lo que no tendría mucho

sentido recurrir a la domesticación. Esto lo vemos bien reflejado en el caso de personajes cuyos nombres representan una nacionalidad concreta, como Mario y Luigi (*Super Mario Bros.*, 1983) o Lara Croft (*Tomb Raider*, 1996), que no se han traducido.

En *Genshin Impact* (miHoYo, 2020), por ejemplo, la acción se desarrolla en unas regiones llamadas Mondstadt (basada en Alemania), Liyue (basada en China), e Inazuma (basada en Japón), entre otras. Como es de esperar, los personajes provenientes de dichas regiones tendrán nombres que siguen las convenciones de los países en cuestión, como se observa en Fischl, personaje de Mondstadt, Xiangling, personaje de Liyue, Kazuha, personaje de Inazuma, etc. Se podría decir que la domesticación de estos nombres supondría una pérdida de connotaciones que resultaría en una experiencia de juego negativa a no ser que se jugase a la versión original.

Otra causa de la no-traducción de un nombre es todo lo relacionado con las políticas de marketing internacional del videojuego. Muchos personajes llevan nombres relacionados con la mitología, la cultura y la religión, con lo que tienen atribuciones concretas y se consideran terminología específica de la ambientación y la historia, así que traducirlos supondría ignorar por completo estas nociones.

En cuanto al español, históricamente se han tendido a traducir los nombres de los personajes, en especial si el juego está orientado a todos los públicos, o si estos son muy creativos, como ocurre en *Animal Crossing* o *Plants vs Zombies*.

Sin embargo, en algunas ocasiones, a no ser que demos con las premisas definidas antes, se tiende a no traducir los nombres propios, y se utilizan los de la versión original o la versión inglesa, dando lugar a una extranjerización, ya sea intencionada o no. En todo caso, aunque se tomen los nombres de la versión original, a menudo estos se alteran para que encajen mejor en el sistema fonético (como Aegeon de *Xenoblade Chronicles 2* se llamó Egeón en español) o se modifican si resultan en una palabra malsonante o con asociaciones negativas o demasiado concretas que también podría tener que ver con la censura y sus límites.

Algo que podría explicar por qué a veces no se traducen los nombres propios al español ni se recurre a la domesticación en juegos de origen japonés, chino o coreano es que el texto haya sido sometido previamente a la misma cuando fue traducido al inglés. Chandler y Deming (2011: 7) hacen referencia a la colonización cultural de la lengua inglesa en este sentido: «since many games are developed with English as the source language, developers sometimes gear all text displays and cultural choices to English».

Por motivos culturales, geográficos e históricos, el grado de asimetría entre el japonés y el español, por ejemplo, es muchísimo mayor que el que se da entre el inglés y el español, así que tomar elementos de la versión inglesa sin adaptarlos al público hispanohablante no es tan descabellado como sí sería hacerlo con elementos del original japonés, chino, etc.

Esta práctica cada vez tiene más sentido si tenemos en cuenta factores como la globalización, pero, por suerte, debido al aumento del número de traductores con la combinación lingüística japonés-español (con datos de 2018 hay siete traductores jurados de japonés según la lista del Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación), cada vez es más habitual que se realicen traducciones directas entre estas dos lenguas sin tener que usar el inglés como pivó, lo que reduce la frecuencia de las interferencias y la propagación de los errores de traducción.

Ya hemos dejado claro previamente que *Animal Crossing* no se ambienta en un lugar concreto, que los nombres de los personajes son expresivos y que, además, parte de su encanto viene del humor y referentes culturales. Teniendo esto en cuenta, es fácil deducir por qué los traductores y equipos de localización tanto de Norteamérica como de España se decantaron por enfoques más domesticadores y de transcreación a la hora de tratar los nombres propios.

### **3.3 Estrategias de traducción de los nombres**

A lo largo de los años se han realizado muchos estudios en lo que respecta a las técnicas de traducción de los nombres propios, y se han propuesto varios modelos, todos basados

en la obra de Vinay y Dalbernet (1958). Lamentablemente, ya sea por perspectiva o descontextualización, esta propuesta se ha visto sometida a algunas críticas y se han realizado varias reelaboraciones, lo que ha llevado a muchos autores a usar el mismo nombre para técnicas distintas o establecer diferentes denominaciones para la misma técnica. Esto hace que recopilar una sola lista de técnicas de traducción de los nombres propios pueda ser toda una odisea, pues los sinónimos parciales que se encuentran si uno lee bibliografía complementaria dan lugar a una verdadera maraña terminológica.

También es muy difícil hallar un modelo universal aplicable a todos los textos, a todas las combinaciones lingüísticas y a todas las situaciones. Los nombres propios suelen constituir un elemento cultural, y su traducción dependerá de muchos factores; el propio traductor y su concepto de la traducción, el público meta, las condiciones concretas del texto, etc. Ya lo dice Fernández:

Translation is a context-sensitive process and, as any human activity, it is also highly conditioned by the particular decisions and the choice of the translator who has to convey the meaning from the source culture to the target audience. (2012: 394).

Es por eso por lo que, como indica Aixelà en la «La traducción de nombres propios» de la *Enciclopedia Ibérica de la Traducción y la Interpretación* (2015), con la creación de los diferentes modelos no se pretende elaborar una guía universal de técnicas que deben emplearse en cada caso, sino dotar al traductor de una herramienta metalingüística que le conceda más libertad y le permita justificar sus decisiones. Sí que se pueden observar algunas tendencias a la hora de traducir nombres que podrían servir de guía, pero eso no significa que haya situaciones en las que sea más propio usar una técnica antes que otra.

Teniendo en cuenta las características de nuestro corpus de análisis, consideramos que la clasificación propuesta por Fernandes (2006) es idónea, debido a que es clara y concisa, sin dejar de ser completa. Sin embargo, aunque Fernandes propone un total de diez estrategias, nosotros hemos decidido adaptar su modelo para

que encaje mejor con nuestro estudio, y nos hemos tomado la libertad de traducir las denominaciones de cada una al español.

Para empezar, no vamos a considerar la transposición, que según Fernandes es un cambio de categoría gramatical en el texto meta que no conlleva la modificación del significado original. Nuestro análisis se centra en tratar los nombres propios desde una perspectiva cultural y girando en torno a los polos de la extranjerización y la domesticación, así que una estrategia de carácter únicamente morfosintáctico como la transposición quedaría omitida. Aixelà (2000: 77-81) también considera adecuado excluirla, pues es una estrategia «puramente formal».

También vamos a alterar un poco la omisión. Fernandes la define como la supresión parcial o total del nombre en el texto meta, pero si tenemos en cuenta que en nuestro corpus de estudio tenemos personajes cuyos nombres aparecen representados encima de las burbujas de diálogo cada vez que se interactúa con ellos, sería imposible la omisión de un nombre propio a no ser que se omitiera el personaje por completo. Por lo tanto, como nuestro estudio se basa en los rasgos más culturales, vamos a tratar la omisión como la técnica mediante la que se resta información al nombre al traducirlo, y creemos más oportuno llamarla generalización. A continuación, disponemos en una tabla de creación propia las estrategias propuestas por Fernandes (2006: 50-55):

Rendition («transmisión»)	Cuando el nombre tiene carga semántica y forma parte del léxico de la lengua de origen, adquiere un significado formal que puede trasladarse a la lengua de llegada de manera más o menos literal mediante esta técnica.
Copy («copia»)	Similar al préstamo definido por Vinay y Dalbernet (1995), esta técnica consiste en reproducir el nombre tal y como aparece en el original.
Transcription («transcripción»)	Procedimiento que consiste en la adaptación a nivel morfológico, ortográfico y fonético del nombre de modo que se adapte a las reglas de la lengua de llegada.
Substitution («sustitución»)	Se sustituye el nombre por otro existente (y apto) en la lengua y cultura meta, siendo este totalmente



	diferente y sin relación alguna al original en términos formales de significado. En el caso de los nombres expresivos, esta técnica conlleva un cambio del valor o imagen que se transmite, que puede afectar a la opacidad.
Recreation («recreación»)	Técnica mediante la que se busca o crea un nombre diferente al original que conserve la expresividad y, si puede ser, que reproduzca efectos similares. Equiparable en concepto a la transcreación si esta se considera una estrategia y no un enfoque.
Addition («ampliación»)	Proceso que consiste en añadir información complementaria al nombre que no está presente en el original de modo que resulte más comprensivo o atractivo.
Omission/Generalisation («omisión/generalización»).	Procedimiento mediante el cual se restan connotaciones al nombre y se traduce por uno que no refleja el significado del original.
Phonological replacement («reemplazo fonológico»)	Técnica basada en la sustitución por un antropónimo con efectos fonológicos concretos que evoque una imagen sonora igual o similar al original.
Conventionality («convencionalidad»)	Cuando se emplea la traducción acuñada y aceptada del nombre en la cultura de destino.

Por encima de las técnicas de traducción, Aixelà (2000) plantea tres criterios que los traductores pueden tener en cuenta a la hora de traducir los nombres propios: los dos primeros hacen referencia a criterios que ya han salido anteriormente; la carga semántica (nombres convencionales o expresivos) y el grado de asimetría en contexto o distancia entre las lenguas y culturas (transparentes u opacos).

El último criterio sería el historial interlingüístico de los nombres, es decir, si el nombre tiene un equivalente prefijado en la lengua de llegada o es más bien novedoso o inventado (distinción entre nombres reales y ficticios), ya sea por provenir de una lengua lejana o ser un nombre menos común o incluso inventado.

En el caso de *Animal Crossing*, y como veremos a continuación, los traductores se centraron sobre todo en la carga semántica, ignorando casi por completo el historial interlingüístico, aun en los nombres reales.

## 4. METODOLOGÍA

Tomando como referencia la lista de todos los personajes presentes en *Animal Crossing* recogida en el sitio web *Nookipedia*, se ha realizado una selección exhaustiva de los que aquellos que el autor ha considerado más representativos y cuyos nombres son más ilustrativos de cara a un estudio y análisis lingüístico, traductológico y cultural, con la esperanza de cubrir el mayor número de casos y ejemplos posibles dentro de los límites de extensión de un trabajo como este. De la misma manera se han extraído los nombres en las tres lenguas (japonés, inglés y español) de cada personaje, junto a una ilustración.

Una vez seleccionados los personajes, se han dispuesto en tablas de creación propia a efectos de hacer el trabajo más claro y limpio, situando en primer lugar los más conocidos e importantes, y luego por orden alfabético basándonos en sus nombres en español.

Con la ayuda de diccionarios monolingües y bilingües en línea como [jisho.org](http://jisho.org), [kotobank.jp](http://kotobank.jp), Collins Dictionary, Oxford Dictionary, Cambridge Dictionary, Merriam-Webster y el DLE de la Real Academia, y con información extraída de sitios especializados en *Animal Crossing* como *Nookipedia*, se ha analizado cada nombre con una perspectiva cultural y lingüística enfocada sobre todo en identificar el valor expresivo, que incluye posibles referencias y juegos de palabras.

Luego, a partir del modelo de traducción de los nombres propios de Fernandes y comparando los nombres en las tres lenguas, se ha podido discernir qué técnica fue usada en cada caso para traducirlos.

## 5. ANÁLISIS DE LOS NOMBRES Y LAS TRADUCCIONES


En este apartado analizaremos los nombres de los personajes desde un punto de vista principalmente cultural, lingüístico y traductológico. El objetivo principal es comprobar si mediante las traducciones al inglés y español ha sido posible conservar la imagen y el significado que transmitía el nombre original japonés y hasta qué punto se han podido mantener las referencias culturales y el humor, si los hubiera. En caso contrario, también es nuestro objetivo observar qué nueva imagen transmite el nombre traducido, compararla con la original y evaluar si el nuevo cuenta con algún tipo de compensación, o si se ha perdido demasiada información y la localización, por lo tanto, no ha sido satisfactoria del todo.

La intención ha sido poder estudiar, de manera general, qué enfoque ha seguido cada lengua a la hora de localizar el producto y de traducir los nombres para conocer un poco más los procesos de localización, y poder ver de primera mano las diferencias entre extranjerización y domesticación. Finalmente, poder observar qué técnica de traducción es más común en cada combinación lingüística y analizar si es un dato ligado al enfoque de la localización o simplemente a las características formales de cada lengua y a las diferencias entre ellas. Vamos a dividir este apartado en personajes principales y vecinos, siguiendo la distinción que hemos establecido en el apartado 2.3.

Nota: todas las imágenes presentes en este trabajo han sido extraídas de *Nookipedia* (<nookipedia.com>) y pertenecen a Nintendo. Las tablas son de creación propia.

## 5.1 Personajes especiales

Vamos a empezar analizando los nombres de algunos de los personajes especiales (o principales). Para ello vamos a proporcionar un breve contexto de su rol y función en los juegos, acompañado del análisis en cuestión. Para visualizar una lista completa de todos los personajes presentes en la serie, véase el anexo 8.1.

 <p>Fig 4. Tom Nook (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	たぬきち (Tanukichi)	Tom Nook	Tom Nook
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, convencional/expresivo y opaco	Real, convencional/expresivo y opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
<b>JP&gt;EN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recreación</li> <li>- Reemplazo fonológico</li> </ul>		<b>EN&gt;ES</b>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copia</li> </ul>

Tom Nook es un mapache (en las versiones occidentales) que se puede considerar la mascota de la serie. Ha aparecido en todas las entregas desde la primera y ha tenido un rol principal en todas ellas. Su papel siempre ha tenido que ver con el dinero, y esto es porque en la versión japonesa es un *tanuki*, algo que se ve reflejado en su nombre y en su aspecto.


Los *tanuki* (タヌキ o 狸), también conocidos como perros mapache, son cánidos autóctonos de China, Japón y la península de Corea. En Japón reciben diferentes nombres según la región, pero en el dialecto estándar de Tokio se llaman *tanuki*, que también hace referencia a la mitología: los *tanuki* o *bake-danuki* (化け狸) son un *yōkai* (妖怪, criaturas mitológicas inmortales del folclore japonés con apariencia animal, humana o de objeto), afamados por ser traviesos y pícaros, pero a la vez alegres y algo despistados, que disfrutaban engañando a los viajeros con sus amplias habilidades de transformación.

Durante los primeros juegos estaba a cargo de la tienda del pueblo, el Almacén Nook, donde el jugador compraba los muebles para su casa. Dicha tienda podía actualizarse a medida que el jugador gastaba dinero en ella hasta convertirse en unos grandes almacenes. Tom Nook también era el encargado de proporcionarle una vivienda al jugador, a cambio, por supuesto, de cantidades estratosféricas de dinero, porque uno de los pasatiempos favoritos de los *tanuki* es engañar a los humanos.

En japonés se llama Tanukichi (たぬきち), una palabra compuesta por el sustantivo *tanuki* (タヌキ) y el sufijo «-kichi» (吉, «buena fortuna»), presente en varios nombres y apellidos. A raíz de ambos elementos podemos decir que el nombre es expresivo y transparente, pues transmite claramente la imagen de un *tanuki*. Se podría pensar que es un nombre real, pues se forma a partir de dos palabras existentes, una de ellas siendo un sufijo popular en nombres, pero simplemente se trata de un nombre novedoso con connotaciones específicas que imita los nombres reales. Por su parte, el significado semiótico deja claro que se trata de un personaje masculino.

El nombre se tradujo al inglés como Tom Nook, cuya pronunciación, si se lee rápido, suena muy parecida a *tanuki*. Por lo tanto, podríamos decir que se trata en parte de un reemplazo fonológico. Tom es también un nombre real muy popular en países anglosajones, y *Nook* es un sustantivo que según Oxford Dictionary significa «un lugar tranquilo, apartado y escondido». Además, el nombre de su tienda en inglés es *Nook's Cranny*, un juego de palabras con la expresión *every nook and cranny*, que vendría a significar «por todas partes». Así pues, Tom es un nombre real y convencional, pero que se convierte en expresivo al añadirle Nook, aunque a diferencia del japonés la referencia a los *tanuki* no es obvia a primera vista, con lo que es un nombre opaco. El nombre japonés era transparente y con un significado concreto que se ha podido trasladar mediante la creación de uno nuevo que reproduce un efecto similar, con lo que concluimos que se ha usado la estrategia de recreación.

En español se mantiene Tom Nook mediante la estrategia de copia, probablemente porque es el personaje principal, pero también suena parecido a tanuki, aunque la grafía «oo» no equivalga al sonido /u:/ en español. Igual que en inglés, es un nombre real, convencional, pero a la vez expresivo y opaco.


 <p>Fig 5. Tendo y Nendo (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	まめきち (Mamekichi) つぶきち (Tsubukichi)	Timmy Tommy	Tendo Nendo
	Tipo de nombre		
	Inventados, expresivos y transparentes	Reales y convencionales	Inventados, expresivos y opacos
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sustitución</li> <li>- Reemplazo fonológico</li> </ul>		<b>EN&gt;ES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sustitución</li> <li>- Reemplazo fonológico</li> </ul>

Tom Nook tiene dos sobrinos adoptivos gemelos, Tendo y Nendo, que son sus aprendices y le ayudan a gestionar la tienda cuando este tiene otros trabajos más importantes. Sus nombres en japonés imitan el nombre de su tío, y se llaman Mamekichi (まめきち) y Tsubukichi (つぶきち). Estos dos nombres son inventados y provienen de los sustantivos *mame* (豆, «legumbre») y *tsubu* (粒, «grano», «gota»), dos nombres que hacen referencia a cosas diminutas, aludiendo al tamaño de estos dos personajes. Además, las terminaciones idénticas nos indican su parentesco mediante la semiótica, así como la relación con su tío y el hecho de que son *tanukis*, pues «-kichi» (吉) significa «buena fortuna».

En inglés se llaman Timmy y Tommy, dos nombres reales y convencionales muy parecidos entre sí y que se suelen poner a niños. Tendo y Nendo, sus nombres en español, esta vez inventados, y son una posible referencia a Nintendo. Destacamos que se ha

mantenido la rima en ambas traducciones, con lo que podríamos considerarlo un reemplazo fonológico, aparte de una sustitución.

Como siempre van acompañados, también tienen un nombre conjunto. *Mametsubu* (豆粒), en japonés, es un sustantivo compuesto por los dos sustantivos en los que se basan sus nombres que significa «manchita», «peca» o «mota» (jisho.org, s.f.). En inglés, Nooklings expresa que son la versión pequeña de Tom Nook, pues el sufijo *-ling* indica que algo es pequeño o joven, como en las palabras *duckling* («cría de pato») o *spiderling* («cría de araña»). En español no reciben un nombre conjunto aparte de «T&N», sus iniciales, pero si se combinan ambos nombres se obtiene la palabra *Nentendo*, básicamente Nintendo.

 <p>Fig 6. Canela en <i>New Horizons</i> (2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	しずえ (Shizue)	Isabelle	Canela
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, convencional/ expresivo y opaco	Real, convencional/ expresivo y opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución	

Canela es un shih tzu, una raza de perro originaria del Tíbet, que actúa como secretaria del jugador y ayudante general en las entregas *New Leaf* y *New Horizons*. Se caracteriza por su carácter dicharachero y por ser un poco torpe y despistada, pero a la vez muy diligente y trabajadora. Fue diseñada con la intención de ser un personaje con quien el jugador siente una conexión positiva, y por eso es el personaje favorito de Eguchi, y también de Aya Kyoku, productora de *New Leaf* y *New Horizons* (Cipriano, 2013). Debido a su popularidad, recientemente ha ido reemplazando a Tom Nook como mascota de la serie.



Las dos primeras gráficas de su nombre en japonés, Shizue, evocan claramente a los shih tzu, *shizū* (シーズー), la raza de perro en la que está basada. Además, *shizu* es también la lectura de origen japonés (*kun'yomi*, 訓読み) de 静, que significa «tranquilidad» o «calma», haciendo referencia al espíritu de *Animal Crossing*.

De forma similar a Tom Nook, podemos decir que es un nombre inventado que simula un nombre real que sigue las convenciones, pues el sufijo «-ue» es una lectura común de los *kanji* de algunos nombres femeninos japoneses como Hatsue (初枝), Kikue (菊栄) o Harue (春恵), lo que contribuye a su significado semiótico. De todos modos, refleja a la perfección la imagen de un shih tzu, así que lo consideramos transparente.


Su nombre inglés es Isabelle, un nombre real muy común en países anglosajones. Con esto se pierde la referencia al shih tzu, pero este es uno de los muchos casos en los que los traductores de *Animal Crossing* usaron un nombre real en la cultura de la lengua meta, de entrada, convencional, para transmitir algo concreto, y es por ello que es difícil hacer la clasificación entre nombre convencional o expresivo; si leemos Isabelle deprisa, la pronunciación es exactamente la misma que la de la frase *is a bell* (lit. «es una campana»), pero en este caso no solo se hace referencia a la acepción común de *bell* como «campana» o «cascabel», que lleva en la cinta del pelo, sino también a la divisa de *Animal Crossing*, las bayas (*bells* en inglés, el juego de palabras que hemos explicado al inicio de este trabajo), y a como la cabeza de este personaje se asemeja mucho a las bolsas de bayas que encontramos en el juego.



Fig 7. Bolsa de bayas en *New Horizons*

Por lo tanto, mediante la técnica de la sustitución se traduce el nombre por uno que existe en la lengua inglesa que no tiene nada que ver con el original, pues hace referencia al aspecto y no a la raza de perro.

En español se llama Canela, que más allá de ser el nombre de una especia, es un nombre muy popular para perros hembra, con lo que es real y convencional. Sin embargo, el nombre refleja, con las tres primeras letras, y de manera algo opaca, que Canela es un cánido. Aquí también se ha usado la técnica de la sustitución, pero curiosamente, igual que en japonés, el nombre hace referencia al animal y no al diseño.

 <p>Fig 8. Totakeke (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	とたけけ (Totakeke)	K.K. Slider (Totakeke)	Totakeke
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y opaco	Inventado, expresivo y opaco	Inventado, expresivo y opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Copia</li> <li>- Ampliación</li> <li>- Reemplazo fonológico</li> </ul>		<b>EN&gt;ES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Copia</li> </ul>


Totakeke es el músico del universo de *Animal Crossing*. Acompañado únicamente de su guitarra, se dedica a visitar los pueblos o islas de los jugadores todos los sábados por la noche para dar un concierto de versiones en directo de su amplio repertorio de canciones, de las que el jugador puede obtener copias para reproducirlas cuando y donde quiera.

Su nombre parece crearse a partir del compositor y director de sonido de la primera entrega de *Animal Crossing*, Kazumi Totaka (戸高 一生), y es que este personaje es como la versión animada del mismo. En Japón es tradición que los apellidos se sitúen en primer

lugar, así que el nombre quedaría como Totaka Kazumi, que, si lo acortamos a Totaka K., en japonés suena como «Totakeke».

Curiosamente, en la versión inglesa y en muchas otras como la alemana y la italiana, Totakeke menciona en algunos diálogos que tiene un nombre artístico, K.K. Slider, y es así como se le conoce. Similar al nombre japonés, «K.K.» se pronuncia como «keke», y *Slider* (proveniente del verbo *to slide*, «deslizar») podría hacer referencia a cómo desliza los dedos (patas, en su caso) por las cuerdas de la guitarra. En la versión española no aparece este nombre artístico y se conserva el nombre japonés, Totakeke, siendo uno de los pocos personajes que recibe el mismo nombre en japonés y español, pero no en inglés.

Así pues, podemos decir que ambas traducciones se han llevado a cabo con la técnica de *copia*, pues el nombre del personaje es exactamente el mismo en las tres lenguas, quizá porque es un nombre expresivo cuyo referente tiene sentido en las tres lenguas, pues se basa en un nombre real japonés. Sin embargo, el inglés también realiza una ampliación acompañado de un reemplazo fonológico, pues crea un nombre artístico novedoso que reproduce el sonido del original para reflejar un poco más la personalidad y el rol del personaje, y añade una palabra nueva.

 <p>Fig 9. Pili, Mili y Trini (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	きぬよ (Kinuyo) あさみ (Asami) ことの・ケイト (Kotono/Keito)	Mabel Sable Label/Labelle	Pili Mili Tili/Trini
	Tipo de nombre		
	Reales, expresivos y transparentes	-Real y convencional - Real, expresivo y opaco - Real, expresivo y transparente	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución	<b>EN&gt;ES</b> - Reemplazo fonológico		

Pili y Mili son dos hermanas erizo (o puercoespín) costureras, que juntas regentan la sastrería y tienda de ropa familiar Hermanas Manitas, donde venden prendas hechas a mano (camisetas, pantalones, vestidos, accesorios, etc.) que el jugador puede comprar y ponerse. Probablemente sean erizos, o puercoespines, debido a las características espinas de estos animales, que podrían asemejarse a agujas que se usan en costura. Mili (marrón con pecas) es la mayor, y es muy tímida y reservada, mientras que Pili (azul) es más alegre y se encarga de atender a la clientela. En *Animal Crossing: Let's Go to the City* (2008) conocimos a la tercera hermana, Trini, que vivía en la ciudad y trabajaba en una tienda mucho más lujosa bajo la supervisión de Graciela, una famosa jirafa diseñadora de moda. En entregas posteriores (*New Leaf* en adelante) descubrimos que «Trini» era un apodo que había ganado con el dialecto más refinado de la ciudad y que en realidad su nombre es Tili.

Sus nombres japoneses están todos cargados de juegos de palabras y referencias a la costura: Pili se llama Kinuyo (きぬよ), proveniente de la palabra *kinu* (絹), que

significa «seda», aunque también podría venir de otra palabra con la misma lectura, 衣, que significa «ropa» o «vestido». El sufijo «-yo» aparece en nombres femeninos japoneses como Akiyo, Chiyo e Ikuyo, así que como en muchos otros casos, es un nombre inventado formado por composición que simula uno real, y la referencia es explícita, así que es expresivo y transparente.

Por su lado, Mili recibe el nombre Asami, que también es una palabra formada por composición. *Asa* podría venir del sustantivo *asa* (麻), que según el diccionario Jisho (s.f.) entre otras cosas significa «lino», y hace referencia a un tejido, como su hermana, y el sufijo «-mi» es una terminación común de nombre femenino japonés (Ayumi, Hatsumi, Hitomi, etc.). Es posible que Asami también sea una referencia al sustantivo *hasami* (鋏), «tijeras», utensilio esencial en costura. Es un nombre real, pero a la vez expresivo y transparente, y como Kinuyo, la semiótica deja entrever que se trata de personajes femeninos.


Por último, Tili/Trini se llama Kotonno/Keito (ことの・ケイト). Su nombre de pila, Kotonno (ことの) es un nombre femenino común, pero a la vez suena parecido a la palabra inglesa *cotton* («algodón»), mientras que su apodo, Keito (ケイト), tiene un doble sentido: el compuesto *keito* (毛糸) significa literalmente «ovillo», otra referencia a la costura, pero al estar escrito en *katakana* es también la escritura japonesa del nombre inglés Kate, de manera que en japonés resulta en un nombre extranjero, perfecto para reflejar el carácter cosmopolita de la ciudad.

En inglés se quiso mantener la relación entre los tres nombres para indicar que se trata de tres hermanas, pero no se hizo mediante las referencias a la costura, sino que se creó una aliteración innovadora: se pusieron nombres concretos que rimaran con *able*, pues en inglés el nombre de la tienda que regentan es *Able Sisters* (lit. «hermanas habilidosas»). Por lo tanto, podríamos decir que mediante la técnica de sustitución se

llegó a nombres diferentes que reproducen una sensación alternativa a los originales, y pasan a ser opacos e incluso convencionales.

Mabel es un nombre femenino real y convencional, mientras que Sable hace referencia al color marrón del pelaje de este personaje. Por último, Label significa literalmente «etiqueta», que sí que tiene relación con la costura, y su apodo, Labelle, es una pronunciación más afrancesada de su nombre, que transmite la sofisticación asociada con el mundo de la moda.

De manera similar, en español también se recurre a una aliteración, pero esta vez se hace referencia al icónico dúo cómico español Pili y Mili. El nombre de la tercera hermana es Tili, que rima con los anteriores, y su apodo, Trini, que suena algo más refinado, podría hacer referencia a que es la tercera hermana y completa la trinidad. Como se ha podido mantener la rima, aunque esta sea diferente, la consideramos una traducción mediante reemplazo fonológico.

 <p>Fig 10. Sócrates y Estela (New Horizons, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	フータ (Fūta) フーコ (Fūko)	Blathers Celeste	Sócrates Estela
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Reales, expresivos y opacos	Inventado, expresivo y transparente  Real, expresivo y transparente	Reales, expresivos y transparentes
	<b>Técnicas de traducción</b>		
<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución - Recreación	

Sócrates y Estela son dos hermanos búho que se encargan principalmente del museo local, y es que el búho es un animal que tradicionalmente se asocia con el

conocimiento y la sabiduría. Sócrates es el director, y supervisa las exposiciones de arte, fósiles, peces e insectos. El jugador puede hacer donaciones de los diferentes objetos o criaturas que encuentre, y Sócrates ofrecerá una descripción bastante detallada y extensa de cada uno. Se caracteriza por ser muy apasionado y por querer compartir información interesante con todo aquel con quien se cruza, lo que le lleva a hablar por los codos (alas, en su caso), y por sufrir de entomofobia.


Estela, hasta *New Leaf* (2013), se encargaba del observatorio y el planetario, situado en la planta superior del museo, desde donde el jugador podía observar el cielo nocturno mediante un telescopio e incluso dibujar constelaciones personalizadas que aparecerían en la partida cuando anochecía. En *New Horizons* (2020), aparece cuando cae una lluvia de estrellas y le entrega objetos especiales al jugador. Le entusiasma la astronomía, pero es más reservada que su hermano mayor.

Sus nombres japoneses siguen el mismo proceso de formación, algo hecho de manera deliberada para jugar con la semiótica. Ambos son nombres reales (風太 y 冬雨子), pero en este caso es posible que vengan del sustantivo *fukurō* (ふくろう o 梟), que significa «búho», con un sufijo denotativo de nombre masculino y femenino respectivamente, lo que refleja el parentesco y el género de ambos y los hace ser expresivos, aunque opacos.

En inglés se llaman Blathers y Celeste. Blathers es un nombre inventado que proviene del verbo *to blather [on]*, que vendría a significar «hablar por los codos» (Merriam-Webster, s.f.), clara referencia a su personalidad, con la terminación en -s que también tienen otros nombres masculinos como James, Charles o Hannes. Con la traducción se pierde la referencia al búho y se crea una que tiene que ver con su profesión. Por su parte, Celeste es un nombre real femenino proveniente del latín *caelestis*, literalmente «celestial», que alude a su pasión y a su rol en el juego. Igual que el nombre de su hermano, se omite la referencia a los búhos, pero se crea una nueva.

En español se llaman Sócrates y Estela, curiosamente ambos nombres reales. Aquí tampoco hallamos referencias a la especie, pero igual que en inglés, hay alusiones a sus personalidades y papeles en el juego. Sócrates es un nombre real, aunque algo excéntrico, asociado comúnmente con el conocido filósofo y orador griego, famoso por sus discursos y por su sabiduría. Esto hace que el nombre en este caso sea expresivo, porque es fácilmente reconocible y deja clara la personalidad del personaje.

Estela, otro nombre real, proviene del latín *stella*, literalmente «estrella», que refleja bien su papel en el juego, como pasa en la versión inglesa. Es curioso que los traductores no se decantaran por la estrategia de copia, pues su nombre inglés, Celeste, es una palabra que también existe en español y tiene asociaciones parecidas. Sin embargo, creemos que es más común asociar esta palabra con un tono de azul que con el cielo, así que mediante la sustitución buscaron otro nombre que reflejara más su interés por las estrellas. Es interesante añadir que hay otro personaje, una vecina osezna vivaracha de color azul claro (llamada Bluebear en inglés) que en español sí que recibe el nombre Celeste (véase anexo 8.2).

 <p>Fig 11. Alcatifa (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	ローラン ( <i>Roran</i> , <i>Roland</i> )	Saharah	Alcatifa
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real y convencional	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Recreación - Sustitución

Alcatifa es una camello o dromedario vendedora ambulante de alfombras, papeles de pared y recubrimientos de suelo. En la versión japonesa habla con algunos errores gramaticales y mezclando *hiragana* y *katakana* sin mucho sentido, así que se puede




inferir que se trata de un personaje extranjero sin mucho dominio del idioma local. En las versiones traducidas también tiene problemas con las conjugaciones y la construcción de las frases. Es también interesante mencionar que el género de este personaje cambió en el proceso de localización, y pasó a ser una mujer en las versiones Occidentales.

Su nombre japonés es simplemente Roland (ローラン), un nombre masculino real y convencional que no nos dice mucho acerca del personaje ni su oficio a excepción de que se trata de un hombre. Aun así, es posible que esto sea adrede, pues el personaje presenta un aspecto algo andrógino, y su nombre es muy similar a la escritura de nombres femeninos como «Laura» o «Lola» en japonés, *Rora* (ローラ). Quizá todo es un juego con que el personaje, al ser extranjero, no pronuncia bien su nombre al hablar japonés, llevando a confusiones.

Ya hemos dicho que el género del personaje cambió en la localización, y sus nombres traducidos reflejan este cambio mediante la semiótica. *Saharah*, el nombre inglés, viene directamente del nombre del desierto del Sáhara, hábitat de muchos camellos, y la terminación en «-ah» refleja bien que es un nombre femenino.

El español toma un nombre común real y lo convierte en nombre propio expresivo: *Alcatifa* es una palabra algo arcaica y en la actualidad en desuso que según la Real Academia significa «tapete o alfombra fina». Esto no solo refleja su profesión, sino que también es un nombre que empieza por «al», prefijo que denota el origen árabe de la palabra como ocurre con otras como «alquimia», «aluminio», «alcohol» y la propia «alfombra», perfecto para reflejar que este personaje proviene de Oriente Medio, región caracterizada por los coloridos tapetes.

De esta manera, ambas traducciones crean un nombre expresivo a partir de uno que era convencional en japonés, con lo que deducimos que usaron la técnica de la sustitución y la recreación respectivamente.

 <p>Fig 12. Al y Paca (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	リサ (Lisa) カイゾー (Kaizō)	Reese Cyrus	Paca Al
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo, opaco  Real, expresivo, transparente	Reales, expresivos, opacos	Reales, expresivos, transparentes
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b>  - Recreación		<b>EN&gt;ES</b>  - Sustitución - Recreación


Al y Paca son un matrimonio de alpacas que aparecieron por primera vez en *New Leaf*, donde estaban a cargo de la Tienda de Reciclaje, lugar en el que el jugador podía vender objetos que no necesitaba, comprar artículos de segunda mano de los vecinos del pueblo, y hacer encargos para personalizar y remodelar objetos.

Sus nombres en japonés son Lisa (リサ) y Kaizō (カイゾー). Lisa, aunque se trate de un nombre real y convencional tanto inglés como japonés, en este caso también es expresivo, porque リサ son las primeras grafías de la palabra *risaikuru* (リサイクル, «reciclaje»), nombre que expresa claramente la función de este personaje de manera algo opaca. Su marido, por su parte, se llama Kaizō, lectura del compuesto 改造, literalmente «remodelación» o «reestructuración» (jisho.org, s.f.), que es un nombre común, no propio, y que también hace referencia a su oficio dentro del juego, con lo que es transparente.

En inglés, curiosamente ambos nombres son reales, pues tanto Reese como Cyrus son convencionales y sin significado relevante aparente, pero siguen siendo expresivos,

y es que la pronunciación de los nombres si se dicen juntos se asemeja mucho a la de la palabra *recycle* («reciclaje»). Así pues, nos hallamos frente a una traducción por recreación, ya que se ha conseguido transmitir bastante bien la imagen que transmitían los originales. Es interesante observar la traducción de «Lisa» por «Reese», pues se sustituye un nombre inglés común por uno que no lo es tanto. Que no hayan usado la estrategia de copia se debe al grado de asimetría entre las dos lenguas, ya que manteniendo Lisa no se podría hacer el juego con la palabra *recycle*, porque la diferencia entre el sonido «R» y «L» es demasiado severa, algo que no ocurre en japonés, pues la *le* no existe y es sustituida siempre por la *erre* suave.

El español por su parte también juega con la combinación de ambos nombres, pero en lugar de hacer una referencia al oficio de los personajes, la hace a la especie, la alpaca. La traducción española, de forma similar a la inglesa, usa dos nombres reales convencionales (Al y Paca) y los hace expresivos transparentes (aunque más que en la inglesa) porque juntos forman el sustantivo «alpaca». Podemos concluir que es una traducción por sustitución, pues cambia por completo la referencia, pero no deja de ser expresiva y es incluso más transparente que antes.


 <p>Fig 13. Alakama (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ゆめみ (Yumemi)	Luna	Alakama
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Inventado, expresivo y transparente
	Técnicas de traducción		
	JP>EN - Recreación		EN>ES - Recreación

Alakama es un tapir hembra a cargo de la Casa del Sueño, un establecimiento en el que el jugador puede echarse a dormir y visitar versiones de los pueblos de otros jugadores en sueños sin tener que usar la conexión multijugador, así como crear una

versión de su propia partida y compartirla con otros. En realidad está basada en un *yōkai* de aspecto similar al tapir llamado *baku* (狻), y este sustantivo se usa para referirse tanto al tapir como al *yōkai*. Los *baku* son espíritus caracterizados por su habilidad para devorar sueños, más concretamente pesadillas, lo que los hace ser muy populares sobre todo entre los niños, pues muchos padres japoneses reconfortan a sus hijos cuando no pueden dormir diciéndoles que si tienen pesadillas pueden llamar al *baku* para que las consuma (Nakagawa, 1999).

El diseño y el rol de este personaje van estrechamente ligados a este mito, y su nombre japonés es también una referencia: Yumemi no es solo un nombre femenino real que termina en «-mi» como muchos otros, sino que también es homónimo al sustantivo *yumemi* (夢見), que expresa el estado o situación de «tener un sueño», y también deriva en el verbo *yumemiru* (夢見る, lit. «soñar»), con lo que es expresivo y transparente.

Su nombre en inglés es Luna, nombre real de mujer proveniente del latín que hace referencia al satélite de la Tierra, y tiene muchas asociaciones con la noche y los sueños. Sin embargo, curiosamente, aunque este nombre también existe en español, y quizá está más extendido que en inglés, los traductores se decantaron por crear un nombre inventado mediante la recreación que fuera totalmente expresivo y transparente. El nombre, Alakama, es una corrupción de la oración «a la cama», usada como imperativo para mandar a alguien a dormir, pero sustituyendo la «c» por una «k», quizá para darle un toque exótico. Estamos ante un claro caso de recreación donde, aunque se altere el nombre, las traducciones conservan con éxito la referencia original al sueño y a la noche.

 <p>Fig 14. Capitán (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	カッペイ (Kappei)	Kapp'n	Capitán
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y transparente	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Omisión - Transmisión


Capitán es un *kappa* (tortuga en las versiones occidentales) que se encarga de transportar al jugador, ya fuese a bordo de un barco en la primera entrega y en *New Leaf*, o conduciendo un autobús o un taxi en otras.

En la versión japonesa, algo que se ve reflejado en su nombre, Kappei es un *kappa* (河童, literalmente «niño de río»), un *yōkai* anfibio con aspecto parecido a una tortuga y con una hendidura en la cabeza que contiene un plato en el que almacena agua. A Capitán, por su parte, le gusta mucho cantar serenadas mientras transporta al jugador, muy a menudo dedicadas a los pepinos, una fijación que comparte con los *kappa* del folclore. Su nombre japonés es inventado, pero expresivo y transparente, porque es una derivación directa de la palabra *kappa*.

En inglés se recurrió a la técnica de la recreación para expresar la misma referencia cambiando un poco el nombre: se llama Kapp'n, claramente derivado de *kappa*, pero también resulta la pronunciación de la palabra *captain* («capitán») tal y como lo diría un pirata o marinero de manera algo estereotipada, que es también como habla este personaje.

En español, sin embargo, se omitieron muchas de estas referencias tanto en la traducción del nombre como en la de sus diálogos, posiblemente porque el español a

diferencia del inglés no tiene una variante tan fijada y definida para los piratas en ficción, más allá del uso de onomatopeyas como «arr», aunque este personaje sí que habla constantemente del mar. En cuanto al nombre, Capitán es un simple nombre común que se transforma en nombre propio, y por lo tanto es expresivo y transparente. Observamos que los traductores recurrieron a la técnica de transmisión, pues tradujeron el significado puro del nombre, así como a la omisión/generalización, pues se obvia la referencia a los *kappa*. Consideramos que una solución alternativa al nombre podría haber sido «Kappitán».


 <p>Fig 15. Fígaro (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	マスター ( <i>Masutā</i> , Master)	Brewster	Fígaro
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y transparente	Real y convencional
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Transmisión</li> <li>- Reemplazo fonológico</li> </ul>		<b>EN&gt;ES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sustitución</li> </ul>

Fígaro es una paloma a cargo de la cafetería local, El Alpiste (*The Roost* en inglés, literalmente «el nido» / «el descanso»), que en la mayoría de las entregas se encontraba en la planta inferior del museo. En ella el jugador no solo podía tomarse un café en un ambiente muy relajante y conversar con los vecinos y otros personajes, también podía asistir todos los sábados al recital de música de Totakeke. En *New Leaf* (2013), El Alpiste pasó a ser un edificio independiente, y el jugador podía trabajar a tiempo parcial sirviendo bebidas a los vecinos del pueblo.

Su nombre japonés, *Masutā* (マスター), es un sustantivo que proviene de la palabra inglesa *master*, «maestro», y que entre otras cosas se usa para denominar al camarero o persona a cargo de una cafetería o similar, y también a los directores de orquesta o prodigios musicales.

Brewster, su nombre en inglés, es un apellido algo remoto y poco común, que, según el Oxford English Dictionary, es sinónimo y proviene directamente de *brewer*, literalmente «cervecero» o «licorero». Estos dos nombres a la vez vienen de *brew* («brebaje») y del verbo *to brew* («mezclar», «preparar»). También es posible que Brewster se haya formado por composición con los sustantivos *brew* y *rooster* («gallo»), aunque este personaje es una paloma y es una referencia un poco lejana, pues no se parece a un gallo ni en su diseño ni en su personalidad. En todo caso es un nombre real, pero expresivo y transparente, porque refleja bien su oficio y rol en el juego, y se ha traducido mediante un reemplazo fonológico, pues transmite un sonido muy similar al original con la terminación en «-er».

El nombre español es muy curioso, y es que Fígaro es un nombre real y convencional, pero es probable que sea expresivo. En este caso, Fígaro puede hacer referencia al conocidísimo barbero llevado al teatro con éxito por Pierre-Agustin de Beaumarchais (1775), y que aparece en varias óperas como *El barbero de Sevilla* de Giovanni Paisiello (1782) y *Las bodas de Fígaro* de Mozart (1786). En todas ellas, Fígaro se caracteriza por estar al servicio de alguien, y Fígaro de *Animal Crossing* también se dedica a servir cafés, lo que resultaría en una referencia muy opaca, y por ello lo consideramos principalmente nombre convencional.

 <p>Fig 16. Fran (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	みしらぬネコ (Mishiranu neko)	Rover	Fran
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco	Real y convencional
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución


Fran es un gato cuyo rol es, básicamente, ayudar al jugador a crear su personaje y a elegir el mapa del juego mediante una serie de preguntas durante el viaje en el tren o autobús de camino al pueblo, al inicio de una nueva partida.

Es curioso que en japonés este personaje carezca de nombre propio, y en lugar de eso tiene más bien un título: *mishiranu neko* (見知らぬ猫, aunque dentro del juego se encuentra escrito exclusivamente en *furigana*, みしらぬネコ) se traduce literalmente como «gato desconocido», y es algo que refleja bien lo que hace, pues se dedica a acercarse a desconocidos y preguntarles sobre sus vidas de manera repentina. Es, de esta manera, un nombre inventado, expresivo y transparente, pues ni siquiera se trata de un nombre propio.

En inglés y en español este personaje obtiene un nombre propio que no es tan descriptivo. Rover, su nombre inglés, no solo es parecido a Roger, un nombre real y convencional, también es un sustantivo que según el Oxford English Dictionary se refiere a «una persona que viaja a menudo en lugar de vivir en un lugar concreto». Es, por lo tanto, un nombre expresivo, porque siempre que aparece, este personaje va montado en algún tipo de transporte y parece que viaja mucho.



En español, sin embargo, se llama Fran, nombre real y convencional, diminutivo de Francisco. A primera vista puede parecer un nombre no motivado, que fue elegido porque es común, pero si estudiamos la etimología observamos que Francisco se remonta al idioma fránico, lengua germánica occidental extinta que se hablaba en zonas de las actuales Bélgica y Holanda, y que en dicha lengua el nombre significa «hombre libre», que sí podría ser referencial. En todo caso, es una referencia muy opaca, y consideramos que una alternativa podría haber sido llamarlo «Paco», nombre real muy habitual que también es diminutivo de Francisco y además tiene rima asonante con «gato». Es curioso observar que, pese a que en japonés no se trata de un nombre propio y es más bien una unidad léxica, no se ha recurrido a la técnica de transmisión en ningún caso.

 <p>Fig 17. Gulliver (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	ジヨニー (Johnny)	Gulliver	Gulliver
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Copia


Gulliver es una gaviota que ha sido marinero, piloto e incluso astronauta, que aparece en la partida del jugador al azar tras varar en la playa o tener un accidente con su nave. Es un explorador nato y siempre está visitando lugares distintos, pero es algo olvidadizo. Cuando el jugador lo ayuda a recuperar el conocimiento y a superar la amnesia, Gulliver lo recompensará con objetos especiales que no se pueden conseguir de otra forma, que normalmente son referencias a monumentos conocidos del mundo.

Su nombre japonés, Johnny (ジヨニー), es un apodo masculino muy típico de Estados Unidos y otros países de habla inglesa, y es que este personaje parece ser norteamericano en las versiones japonesas: no solo utiliza expresiones en inglés escritas

en *romaji* entre sus frases, sino que todos sus diálogos están escritos en *katakana*, el sistema que se reserva entre otras cosas para escribir palabras de origen extranjero, independientemente de si deberían estarlo o no según las normas ortográficas japonesas. Esta técnica se usa a efectos cómicos y deja bien claro que es un personaje extranjero.

Podemos pensar que se llama Johnny porque quisieron encontrar un nombre masculino genérico y popular en Estados Unidos, pero puede ser que se trate de una referencia directa a Jonathan Swift, célebre escritor de *Los viajes de Gulliver* (1726). En definitiva, se trata de un nombre real y convencional, pero que no deja de tener una función expresiva.

Su nombre en inglés y en todas las otras versiones occidentales, incluida la española, es Gulliver, el famoso protagonista que se caracteriza por sus viajes, algo muy apropiado para un personaje que suele viajar mucho. Sin embargo, en inglés el nombre tiene una doble función, pues no solo alude a la literatura, sino que también contiene la palabra *gull*, «gaviota». De esta manera, aunque el nombre sigue siendo expresivo en la versión española, porque Gulliver es lo suficientemente conocido y los traductores decidieron decantarse por la estrategia de copia, es más opaco que el de la versión inglesa, porque no se asocia a las gaviotas.

 <p>Fig 18. Juana (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	カブリバ (Kaburiba)	Joan (Sow Joan)	Juana
	Tipo de nombre		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
	JP>EN - Recreación	EN>ES - Convencionalidad	

Juana es una jabalí anciana que viene cada domingo a la partida del jugador para vender nabos, algo que según ella lleva haciendo más de 60 años. La compra y venta de

nabos es un sistema que el jugador puede usar para ganar, o, si no se hace bien, perder muchas bayas. Cada semana el precio por nabo que vende Juana es al azar, y todos los días hasta el domingo siguiente el jugador puede consultar a cuánto compran la unidad en la tienda local, que también son impredecibles. Si hay suerte, puede ser que un día el precio de venta de los nabos sea muchísimo mayor que el de compra, y el jugador se hará de oro. Ahora bien, es muy posible que en toda la semana el precio de venta sea muy bajo, con lo que se perderían bayas. Todo este sistema simula el funcionamiento de las inversiones en bolsa, y los jugadores más estrategias sabrán cómo manipularlo para sacar el máximo provecho.


Su nombre japonés, Kaburiba (カブリバ), deriva directamente del sustantivo *kabu* (かぶ, 蕪) que significa «nabo», clara referencia a su profesión. Ahora bien, en japonés hay muchísimas palabras homónimas que tienen *kanji* y, por lo tanto, significados diferentes, así que es posible que la lectura de origen chino (*on'yomi*, 音読み) de una palabra sea la misma que la lectura de origen japonés (*kun'yomi*, 訓読み) de otra diferente, o puede ser que dos *kanji* compartan una misma lectura, lo que permite hacer juegos con el lenguaje. En este caso, *kabu* también es la lectura del carácter 株 (que en términos financieros significa «acción»), así que descubrimos que la idea de crear un personaje con este oficio tan específico nació de este juego de palabras.

Sin embargo, el nombre tiene aún más significados. La segunda parte del nombre, *uriba* (売り場), es también un sustantivo que en términos generales significa «zona de venta» o incluso «mostrador», pero también se usa para referirse a un «momento favorable para la venta» o un «buen momento para vender» ([jisho.org](http://jisho.org), s.f.), que alude directamente al sistema de compraventa de nabos y a la bolsa en sí.

Finalmente, el nombre pronunciado al completo, Kaburiba, podría interpretarse también como カブ売り婆, que vendría a ser, de forma literal y sin corrección gramatical formal, «mujer mayor que vende nabos», que refleja perfectamente al personaje.

Su nombre en inglés, Joan, es un nombre de mujer real, pero no deja de ser expresivo, y es que en realidad su nombre completo es Sow Joan, cuya pronunciación es muy similar a Dow Jones, el índice bursátil estadounidense. El nombre resulta una referencia cultural, y cualquier jugador norteamericano la captaría, pero en los juegos el personaje aparece solo como Joan, que es algo más opaco. Joan también podría hacer referencia a otra palabra con la que rima de forma asonante, *boar*, «jabalí» en inglés. Teniendo en cuenta la complejidad del nombre en japonés, los traductores consiguieron captar bien la esencia y darle un nombre real que sigue haciendo referencia a la bolsa, con lo que estamos hablando de una recreación.

El español, sin embargo, recurre a la convencionalidad y utiliza la traducción acuñada y aceptada del nombre inglés, Juana, dejando de lado las referencias y convirtiéndose en un nombre puramente convencional.

 <p>Fig 19. Katrina (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	ハツケミイ (Hakkemī)	Katrina	Katrina
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo, opaco	Real, expresivo, opaco	Real y convencional
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Copia

Katrina es una pantera adivina que visitará el pueblo al azar para ofrecer sus servicios de adivinación a cambio de bayas. Mediante un ritual y la utilización de cartas, anunciará el grado de «suerte» que el jugador tiene ese día, determinado al azar, que va desde «mala» (el personaje controlable más a menudo tropezará y se caerá, dará con más nidos de avispas en los árboles, obtendrá menos bayas de intercambios, etc.) a «buena» (los vecinos le darán regalos, podrá vender objetos a un precio mayor, tendrá


más posibilidades de encontrar objetos inusuales, etc.). También ofrecerá un servicio de «purificación» de la mala suerte.

Su nombre japonés, Hakkemi (ハツケミイ) es un juego de palabras que tiene que ver con su profesión y su rol en la primera entrega, *Dōbutsu no Mori* +, y es que este personaje aparecía en año nuevo (お正月, Oshōgatsu), la festividad más importante del calendario japonés, y en la plaza del pueblo abría un puestecito en el que vendía *omamori* (お守り o 御守) abalorios que se suelen vender en santuarios sintoístas y templos budistas a modo de amuleto. Katrina vestía un hakama (袴), concretamente un *higakama* (緋袴), también llamado *kurenai no hakama* (紅の袴, literalmente «hakama carmesí»), tipo de prenda que tradicionalmente visten las *miko* (巫女), doncellas que ayudaban en los templos sintoístas (papel que desempeñaba en la primera entrega), aunque este sustantivo también puede significar «adivina», «hechicera» o «chamana» (jisho.org, s.f.). Hakkemi, pues, no solo tiene una pronunciación muy similar a hakama, y termina en «-mi», sufijo que denota nombre femenino en japonés, también proviene del sustantivo *hakke* (八卦, literalmente «adivinación» o «clarividencia»).



Fig 20. Katrina (*Dōbutsu no mori*, 2001).

Cuando se localizó la primera entrega a Occidente, el aspecto de este personaje cambió por completo, y en lugar de ofrecer *omamori* y llevar un hakama, pasó a basarse más en una tarotista o adivina de orígenes más bien mesoamericanos. Con ello, su nombre mediante sustitución pasó a ser Katrina, nombre real de origen griego que contiene la pronunciación de la palabra *cat*, «gato», en referencia al hecho de que es una felina. En español, mediante copia, también se llama Katrina, que pierde la expresividad, pero suena algo exótico.

 <p>Fig 21. Ladino (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	つねきち (Tsunekichi)	Redd	Ladino
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, convencional y opaco	Real, expresivo y transparente
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sustitución</li> <li>- Omisión</li> </ul>		<b>EN&gt;ES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sustitución</li> <li>- Recreación</li> </ul>

Ladino es un zorro en las versiones occidentales, y un *kitsune* en la versión japonesa, que se encarga de vender objetos considerados «ilícitos». Antes de *New Horizons* regentaba una tienda o carpa de aspecto algo sospechoso, que sustituye por un barco en esta última entrega, donde el jugador puede comprar obras de arte como cuadros y estatuas, muchas de ellas falsificadas, y versiones diferentes de los muebles que vende Tom Nook a un precio más elevado. Ladino es astuto, algo ruin, sarcástico, y en definitiva alguien no muy fiable, aunque él intente convencer al jugador de lo contrario.


Esto es porque Ladino en realidad es un *kitsune* (キツネ o 狐), que literalmente significa «zorro», pero en el folclore japonés tiene un papel tan importante que la misma palabra también se usa para describir a un tipo de *yōkai* específico. Este espíritu se considera un zorro legendario muy inteligente capaz de transformarse en humano cuya misión es proteger bosques y aldeas. Sin embargo, también se caracterizan por ser muy pícaros y disfrutaban engañando a los demás (Frédéric, 2002).

Su nombre japonés refleja esto a la perfección. De forma similar a Tom Nook, está compuesto por «tsune», de *kitsune*, y el sufijo «-kichi» (吉, «buena fortuna»). Esto no es simple coincidencia, pues según la historia del juego, estos dos personajes fueron socios en su día, pero debido a las diferencias entre ellos decidieron separar sus negocios. En

definitiva, es un nombre expresivo y transparente porque alude claramente al *kitsune*, pero tiene un toque que lo hace asemejarse a un nombre real.

Para traducirlo al inglés se llevó a cabo una sustitución acompañada de una omisión. Redd es un nombre de varón real y convencional de origen inglés y escocés que significa literalmente «pelirrojo», así que podríamos afirmar que se refiere al color del pelaje de los zorros. Aun así, se pierde toda referencia a aspectos de su personalidad o a los *kitsune*, posiblemente porque en Occidente no se tiene conocimiento suficiente de este aspecto cultural exclusivo de Japón, y se sustituye por una bastante opaca. Una alternativa que conservaría las referencias podría ser llamarlo «Fawkes E.», pronunciado como *foxy* (literalmente «astuto»).

Su nombre en español es Ladino, adjetivo que según la Real Academia significa «astuto y sagaz», algo que refleja claramente su personalidad y su rol en el juego, con lo que es un nombre expresivo y transparente, igual que en japonés, aunque se también se pierde la referencia a los *kitsune*.

 <p>Fig 22. Marilín (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	カッターヌ (Katherine)	Harriet	Marilín
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo, transparente	Real y convencional	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
	JP>EN - Sustitución		EN>ES - Sustitución

Marilín es una caniche rosa y presumida que hasta *New Horizons* llevaba la peluquería y salón de belleza local Chez Marilín —*Shampoodle* en inglés, juego de palabras entre *shampoo* (champú) y *poodle* (caniche), y *Byūti Saron* (ビューティーサロ


ヷ, literalmente «salón de belleza»)— donde el el jugador podía personalizar su avatar y cambiarse el color y estilo del pelo, de los ojos, etc. En esta última entrega todos esos cambios se pueden hacer mediante cualquier espejo, así que Marilín está ausente.

Su delantal tiene los colores azul, blanco y rojo dispuestos como la bandera francesa, y es que el caniche es el animal nacional de Francia y se suele asociar con la moda y los estilismos, aunque también podría ser una referencia a la clásica señal cilíndrica con los mismos colores que tienen muchas peluquerías en la entrada.

Su nombre en japonés puede parecer simple a primera vista, porque tiene una lectura parecida al nombre real Katherine, pero en realidad es un nombre inventado totalmente expresivo formado por dos palabras: *katto* (カット) calco del inglés *cut*, «corte», y que se suele usar para referirse a cortes de pelo, e *inu* (いぬ、犬), «perro», haciendo un chiste mediante una referencia tanto a su profesión como a su especie sin pasar por alto que imita y simula un nombre real.

Las traducciones inglesa y española no recrean el toque humorístico del nombre y lo sustituyen por un nombre real y convencional mediante la sustitución. El inglés, Harriet, sí que tiene una pronunciación similar a *hair*, «pelo», pero en todo caso es bastante opaco y no deja de ser un nombre convencional. En cuanto al español, Marilín, es otro nombre convencional no muy común que sí que suena algo refinado, y pese a tratarse de una denominación de los caniches, sigue siendo una referencia un tanto opaca. Una posible alternativa al nombre español podría ser Piluca, nombre real y de entrada convencional, pero que también sería expresivo porque se parece mucho al sustantivo «peluca».




 <p>Fig 23. Rafa y Rodri (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	モーリー (Mori) ロドリ (Rodri)	Orville Wilbur	Rafa Rodri
	Tipo de nombre		
	Reales/Inventados, expresivos y opacos	Reales, expresivos, y transparentes	Reales, expresivos y opacos
	Técnicas de traducción		
<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución - Recreación	

Rafa y Rodri son dos dodos gemelos que están a cargo del aeropuerto y las Aerolíneas Dodo en *New Horizons*. Rafa trabaja tras el mostrador, y se encarga del papeleo, mientras que Rodri es el piloto de la avioneta que llevará al jugador a otras islas.

Sus nombres japoneses, Mori y Rodri, son referencias algo opacas a los dodos. Mori (モーリー) probablemente provenga de las Islas Mauricio, *Morishasu* (モーリシャス) en japonés, de donde fue endémico este ave. Rodri (ロドリ) no solo es un nombre de origen hispano, diminutivo de «Rodrigo», también es una referencia al nombre de otra ave extinta, pariente cercana del dodo, conocida como «el solitario de Rodrigues».

Es interesante que los nombres ingleses también sean nombres reales y expresivos, pero aquello a lo que hacen referencia es totalmente diferente. Orville y Wilbur son dos nombres reales y convencionales ingleses algo arcaicos, y precisamente por eso se asocian de manera casi automática a los hermanos Wright, conocidos por ser los pioneros de la aviación, pues diseñaron, fabricaron y pilotaron el primer avión de la historia en 1903. Teniendo en cuenta la profesión de estos personajes, es una referencia bastante transparente.

En español se llaman Rafa y Rodri, dos nombres reales y perfectamente convencionales, pero también expresivos, y es curioso que lo son de la misma manera que los japoneses: Rafa hace referencia al nombre científico del dodo, *Raphus cucullatus*, y Rodri es el mismo nombre que en japonés y comparte la referencia. Aquí observamos que en este caso la traducción al español no necesariamente se hizo desde el inglés.

 <p>Fig 24. Rese T. Ado (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	リセットさん ( <i>Risettosan</i> , Reset-san)	Mr. Resetti	Rese T. Ado
	Tipo de nombre		
	Inventado, expresivo, transparente	Inventado, expresivo, transparente	Inventado, expresivo, transparente
	Técnicas de traducción		
	JP>EN - Transmisión		EN>ES - Transmisión

Hasta *New Leaf* (2013), el rol de Rese T. Ado el topo era básicamente aparecer para regañar al jugador cuando se reiniciaba la partida sin haberla guardado previamente. Perder todo el progreso después de una sesión larga de juego no era conveniente, y esta función también prevenía que los jugadores usaran la función de reinicio para manipular la partida a su gusto, algo que desafía el principio de azar y simulación de realidad *Animal Crossing*. Las regañinas se hacían eternas, y resultaba una verdadera molestia empezar a jugar sin haber guardado.

Era muy estricto, y algunas de sus frases eran algo severas, así que muchos jugadores jóvenes le tenían miedo. Esto provocó que, tras algunas quejas, en *New Leaf* su presencia en la partida pasó a ser opcional y a manos del jugador si este decidía construir el «Centro de Reseteos», un proyecto municipal, y en *New Horizons* (2020), como el juego cuenta con autoguardado y ya no se puede salir sin guardar, este personaje desapareció. Sin embargo, aunque no sale físicamente en el juego, sí que hay un servicio

de emergencias al que el jugador puede llamar cuando necesita que le rescaten, y la voz del operador y la música de fondo son las mismas que cuando Rese T. Ado aparecía y te regañaba en entregas anteriores.

Su nombre en japonés, Risetto-san (リセツトさん), es un nombre inventado, pero nos dice mucho si lo miramos desde la semiótica. *Risetto* (リセツト) es la palabra japonesa para «reiniciar», que proviene del inglés *reset*, pero a la vez justamente se asemeja a algunos nombres de varón italianos como Benedetto o Gepetto. Además, curiosamente el nombre cuenta con «-san», el honorífico japonés que se usa para referirse a otra persona de manera respetuosa de manera generalizada, y que acostumbra a traducirse como «Sr./Sra.» o «Don/Doña», pero también se puede añadir al final del nombre de una empresa, oficio o establecimiento para referirse a la persona que trabaja ahí, como panadero (*panya-san*, パン屋さん) o librero (*honya-san*, 本屋さん).

En *Population Growing* (2002) descubrimos que su nombre real es Sonny (ソニー), nombre convencional inglés, pero posiblemente motivado por el sustantivo japonés *sonin* (訴人, lit. «demandante» o «querellante», en referencia a que se enfrenta constantemente al jugador), y que *Reset* es el apellido. En Japón es habitual referirse a los conocidos por el apellido, así que, en este caso, tanto por su apellido como porque es el «señor de los reinicios», Risetto-san refleja ambas connotaciones y vendría a ser literalmente «Sr. Reset».

El inglés hace una transmisión muy acertada; Mr. Resetti, que conserva tanto la noción del honorífico como el tinte italiano, y sigue siendo un nombre inventado, expresivo y transparente. En español recibe el curioso nombre de Rese T. Ado, un nombre inventado y expresivo que suena igual que el participio del verbo «resetear», así que la referencia principal se traslada con éxito a las dos traducciones analizadas.

<p>Fig 25. Sol, Estrella y Carturo (New Leaf, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ぺりこ (Periko)	Pelly	Sol
	ぺりみ (Perimi)	Phyllis	Estrella
	ぺりお (Perio)	Pete	Carturo
	Tipo de nombre		
	Inventados, expresivos y transparentes	Real, expresivo, transparente,  Real, expresivo, opaco,  Real y convencional	Real, expresivo, opaco  Real, expresivo, opaco  Inventado, expresivo, transparente
Técnicas de traducción			
<b>JP&gt;EN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recreación</li> <li>- Reemplazo fonológico</li> </ul>		<b>EN&gt;ES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sustitución</li> </ul>	

Sol, Estrella y Carturo son tres pelícanos cuyos oficios están muy relacionados: mientras que Carturo se encargaba de repartir cartas al buzón del jugador dos veces al día, Sol y Estrella trabajaban tras el mostrador de la oficina de correos o en el ayuntamiento, dependiendo de la entrega. Sol está perdidamente enamorada de Carturo, pero a este solo le interesa Estrella.

En Japonés se llaman Periko (ぺりこ), Perimi (ぺりみ) y Perio (ぺりお) respectivamente, que como ya hemos observado en muchos otros, son nombres inventados que simulan los nombres japoneses reales. Los tres se forman por derivación a partir de la palabra *perikan* (ペリカン, «pelícano») y añadiendo sufijos con significado semiótico: «-ko» y «-mi» expresan nombre femenino, y «-o» expresa nombre masculino. Así pues, concluimos que los tres son nombres inventados, expresivos y transparentes.

En inglés se llaman Pelly, Phyllis y Pete, que son tres nombres reales, pero que no solo juegan con la aliteración, pues sus pronunciaciones son muy similares, sino que todos empiezan por «p» (y dos de ellos por «pe») igual que *pelican*, «pelicano», similar a como ocurre en japonés. Por lo tanto, está claro que la técnica a la que recurrieron los traductores fue a la de recreación, pues el efecto que evocan es parecido al de los originales, y como mantienen la aliteración, también estamos ante un reemplazo fonológico. Así pues, también serían nombres expresivos, pero en este caso opacos, pues la referencia no es tan obvia como en japonés.

El español, mediante la sustitución, los cambia por nombres totalmente desconectados de los de las otras dos versiones y los llama Sol, Estrella y Carturo. Se omiten la aliteración y la referencia a los pelícanos, pero se crean unas nuevas que hace que también sean nombres expresivos. Sol y Estrella hacen referencia a los turnos que estos dos personajes toman en la oficina de correos, día y noche, y es que es algo que también condiciona sus personalidades: Sol es amable y risueña, mientras que Estrella es mucho más arrogante y distante. Carturo, por su lado, es un nombre inventado nacido a través de la combinación del sustantivo «cartero» y el nombre real masculino «Arturo», clara referencia a su profesión.


	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	コトブキ (Kotobuki)	Tortimer	Tórtimer
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real, expresivo, transparente	Inventado, expresivo, transparente	Inventado, expresivo, opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Transcripción


Fig 26. Tórtimer (*Let's Go to the City*, 2008).

Tórtimer es una tortuga de edad avanzada que fue el alcalde del pueblo hasta *New Leaf*, entrega en la que el jugador lo reemplaza porque ya es hora de que se jubile.

En *New Leaf* lo encontramos viviendo en una isla tropical, donde es el encargado de algunos minijuegos. Su nombre japonés, Kotobuki (コトブキ), seguramente provenga de la palabra *kotobuki* (ことぶき o 寿) nombre común que significa «longevidad» o «larga vida» y que refleja que este personaje es de edad avanzada.

En inglés, su nombre es Tortimer, que es totalmente expresivo, pues nace de la combinación de la palabra *tortoise*, tortuga, y *old-timer*, que vendría a significar algo así como «veterano» o «persona mayor que ha estado mucho tiempo viviendo y/o trabajando en un sitio» (Merriam-Webster, s.f.). No solo eso, también imita el nombre real Mortimer, ya que solo altera la primera letra.

En español se llama Tórtimer, básicamente la escritura en español del nombre en inglés, pues al ser una palabra esdrújula debe ser tildada según las normas ortográficas, con lo que concluimos que han llegado al nombre mediante una transcripción o adaptación ortográfica, y no una convencionalidad, porque el nombre resultante no es un nombre real. Sí que se mantiene la referencia a la tortuga con las primeras cuatro grafías, pero se omiten todas las demás.

 <p>Fig 27. Vigilio y Nocencio (New Leaf, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	おまわりさん A (Omawari-san A) おまわりさん B (Omawari-san B)	Copper  Booker	Vigilio  Nocencio
	Tipo de nombre		
	Reales, expresivos, transparentes	Inventado, expresivo, opaco  Real, expresivo, opaco	Real, expresivo, opaco  Inventado, expresivo, opaco
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b>  - Recreación	<b>EN&gt;ES</b>  - Recreación - Reemplazo fonológico	

Vigilio (arriba) y Nocencio (abajo) son dos perros policía (un akita y un bulldog) cuya función varía ligeramente según la entrega, pero siempre andan vigilando el pueblo, ya sea a modo de guardas de la puerta o a cargo de los objetos perdidos, e informan al jugador de las noticias del día. Vigilio es muy serio, atento y diligente en su trabajo, mientras que su compañero Nocencio es un poco más despistado y dormilón.

En japonés carecen de nombre propio, y simplemente se llaman Omawari-san A (おまわりさん A) y Omawari-san B (おまわりさん B). Omawari-san (お巡りさん) es como se les llama a los agentes de policía en japonés, sustantivo formado por parasíntesis a partir de *maguri* (巡り, «patrullar», «dar vueltas»), el prefijo «o-» (御, prefijo honorífico que denota respeto), y el sufijo «-san» (さん), el honorífico traducible por «señor/a». Además, *omawari* (お巡り o お回り) es también el nombre del truco que se les puede enseñar a los perros para que den vueltas sobre ellos mismos (jisho.org, s.f.), así que se crea un juego de palabras con el diseño y la profesión de estos personajes. En definitiva,

los nombres vendrían a ser literalmente «Agente A» y «Agente B», pero incluyendo el homónimo y el juego de palabras.

El inglés innova dándoles nombres propios únicos en lugar de títulos, y no usa la transmisión, sino la recreación para crear nombres expresivos. Tanto Copper como Booker son nombres comunes en inglés, y no es habitual encontrarlos como nombres propios en la actualidad. Copper como nombre común es una palabra perteneciente a la jerga que proviene de *cop*, y significa «agente de policía», mientras que Booker podría ser la forma adjetiva del verbo *to book*, «arrestar», (Merriam-Webster, s.f.), viniendo a significar algo como «arrestador», ambos simulando nombres reales que terminan en -er como Cooper, Spencer, Oliver, Dexter, etc., y haciendo referencia a su profesión, además de mantener la aliteración que indica parentesco o similitud mediante la semiótica.


En español se llaman Vigilio y Nocencio. Vigilio es un nombre real (aunque poco común) que en este caso sería expresivo porque se asemeja mucho al verbo «vigilar», mientras que Nocencio es un nombre inventado que también es expresivo, y es que podría ser una versión acortada del nombre real «Inocencio», que proviene del latín y significa literalmente «inocente». Ambos nombres riman, al igual que en inglés, cosa que indica relación, y reflejan muy bien sus personalidades, con lo que concluimos que se han traducido mediante recreación y reemplazo fonológico.



## 5.2 Vecinos

Ya hemos mencionado antes que los vecinos se dividen en 35 especies y ocho personalidades, y hay un total de 397.

Cada uno tiene un diseño, casa, pasatiempo y muletilla únicos y característicos, que normalmente acompañan a su aspecto, aunque en este análisis solo nos vamos a centrar en los nombres. Nuestra selección ha intentado recopilar aquellos que consideramos más representativos, y también algunos otros cuyos nombres sean particularmente interesantes o curiosos.


 <p>Fig 28. Arándano (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ニコバン (Nikoban)	Bob	Arándano
	Tipo de nombre		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y transparente
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación	<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución	

Arándano es un gato perezoso de color púrpura chillón, y es considerado uno de los vecinos más icónicos de todos. De hecho, Hisashi Nogami, codirector de *Animal Crossing*, afirmó en una entrevista para Famitsu (2020, 4 de septiembre) que este personaje fue el primero que diseñaron, por lo que su cumpleaños es el día 1 de enero. Su nombre japonés, Nikoban (ニコバン) es un nombre inventado que hace referencia a un proverbio tradicional japonés; *neko ni koban* (猫に小判) significaría de manera literal «monedas a un gato», siendo *koban* (小判) específicamente la moneda de oro ovalada que se usaba en el período Edo.

El proverbio significa que un gato no sabría qué hacer con algo tan valioso como las monedas, así que sería inútil dárselas, y, en definitiva, no le ofrezcas cosas a quien no sabe apreciarlas. El español tiene un refrán con un significado parecido, «echar margaritas a los cerdos» (y el inglés, *pearls to a swine*, «perlas a un cerdo»).

Ni el inglés ni el español pudieron conservar la referencia exacta al traducir el nombre, pues, aunque lo intentaran, los equivalentes de este proverbio en estas dos lenguas hablan de los cerdos y no de los gatos. De este modo, la traducción inglesa del nombre fue Bob, que es un nombre masculino real y convencional, diminutivo de Robert, pero en este caso es un nombre motivado: Bob no es solo un nombre simple y fácil de recordar, también proviene del sustantivo *bobcat*, un felino oriundo de Norteamérica también conocido como «lince rojo».

En español se llama Arándano, nombre común que hace referencia al fruto de color morado, aludiendo claramente al color de este personaje y resultando en un nombre transparente. Mientras que el inglés usa la recreación porque mantiene la referencia a los felinos, el español mediante sustitución crea una alternativa al color de su pelaje.


 <p>Fig 29. Apolo (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	アポロ ( <i>Aporo</i> , Apolo)	Apollo	Apolo
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y opaco	Real y convencional	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
<b>JP&gt;EN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Convencionalidad</li> <li>- Transcripción</li> </ul>	<b>EN&gt;ES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Convencionalidad</li> <li>- Transcripción</li> </ul>		

Apolo es un águila gruñón basado en el águila calva que ha aparecido en todos los juegos hasta la fecha y es uno de los vecinos más conocidos. El águila calva es el animal

nacional de Estados Unidos, y aunque no lo parezca a primera vista, su nombre también está relacionado con el país norteamericano.

Apolo 11 fue el nombre de la misión espacial tripulada estadounidense que tuvo como objetivo llegar a la Luna, y el emblema de la misión tenía un águila calva, así que es comprensible que este nombre se pueda asociar con Estados Unidos, al menos a ojos de parte del público japonés.

Como se puede observar, tanto en la versión inglesa como en la española, mediante las estrategias de convencionalidad y transcripción, se ha traducido por Apolo según está ya acuñado en ambas lenguas, pues es un nombre de origen griego técnicamente presente en las dos, que no es muy común, pero es fácilmente identificable, perfecto para un personaje como este, aunque la referencia a la misión espacial sea bastante remota.

 <p>Fig 30. Avelina (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ヒノコ (Hinoko)	Phoebe	Avelina
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución


Avelina es una vecina avestruz familiar basada principalmente en el ave fénix, una criatura mitológica presente en muchas culturas con aspecto de pájaro de fuego caracterizado por renacer de sus cenizas cuando muere.

Su nombre japonés refleja su origen, pues Hinoko (ヒノコ) no solo quiere decir «chispas» (*hinoko*, 火の粉), también comparte dos grafías con la palabra japonesa para

fénix, *hinotori* (火の鳥). Es un nombre real que sigue las convenciones, pero el hecho de que esté escrito en *katakana* y no con los *kanji* que le corresponderían (日子, 日乃子 o 比乃子) nos indica y resalta que tiene un origen diferente, y es que en este caso va motivado por la referencia específica al ave fénix, con lo que es expresivo y transparente.

En inglés la llamaron Phoebe, otro nombre real, pero que tiene una sonoridad muy similar a la palabra *phoenix* («fénix»). De esta manera nos encontramos ante una recreación, pues no solo pudieron conservar la referencia, también encontraron un nombre real que podían transformar en expresivo.

Avelina, su nombre en español, es también un nombre real que contiene el sustantivo «ave», aunque etimológicamente ambas no tengan relación. Sí que se pierde la referencia al ave fénix, pero se sustituye por una a su especie general y es por lo tanto mucho más opaca. Una alternativa que mantuviera la imagen del fénix podría haber sido llamarla Fenicia, pero quizá se asociaría más a la región africana que al ave.


 <p>Fig 31. Belinda (New Horizons, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	モモコ (Momoko)	Peanut	Belinda
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución

Belinda es una ardilla vivaracha de color rosa chillón, algo que se ve reflejado en su nombre japonés, Momoko (モモコ), que es un nombre femenino real muy común, cuyos *kanji*, 桃子, se podrían traducir de manera literal como «melocotón» y «niña». Es más, *momoiro* (桃色, lit. «color melocotón») en japonés hace referencia al color rosa, así que

el nombre podría considerarse expresivo y transparente. Es interesante que en la versión japonesa el nombre se encuentra escrito en *katakana* y no en *kanji*, quizá para unificar todas las otras posibles escrituras de este nombre (宇宙子, 雲望子, etc.)

En inglés se llama Peanut, literalmente «cacahuete», pues las ardillas son conocidas por comer frutos secos, y es un nombre común que se suele poner a animales pequeños y tiene un toque adorable, que complementa el aspecto de este personaje a la perfección.


Belinda, su nombre español, es un nombre real y convencional sin ninguna motivación obvia. Posiblemente provenga de «bellota», pues comparten las tres primeras grafías, pero es algo bastante opaco. La mayoría de los vecinos ardilla reciben nombres relacionados con los frutos secos de alguna forma u otra (véase el anexo 8.2.; Altramuz, Anacarda, Almendra, Praliné), con lo que es curioso que no se tradujera el nombre de esta vecina usando el nombre de un fruto seco de manera transparente igual que en inglés y llamarla, por ejemplo, Bellota. En todo caso, tanto la traducción inglesa como la española se han hecho mediante sustitución, pues se sustituye un nombre real original por otros que no tienen mucha relación.

 <p>Fig 32. Bernabé (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ベアード ( <i>Beādo</i> , Beardo)	Beardo	Bernabé
	Tipo de nombre		
	Inventado, expresivo y opaco	Inventado, expresivo y transparente	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
JP>EN - Transcripción	EN>ES - Reemplazo fonológico		

Bernabé es un vecino oso esnob de color turquesa y con vello facial considerable introducido en *New Leaf* (2013). Su nombre japonés es Beardo (ベアード), vocablo inventado que combina las palabras inglesas *bear* (*beā*, ベアー) y *beard* (*bīado*, ビーアド), «oso» y «barba» respectivamente. No obstante, cabe destacar que en japonés es más habitual el uso de los sustantivos *kuma* (クマ, 熊) y *hige* (ひげ, 鬚) para referirse a esos dos conceptos, y los calcos del inglés no se usan tan a menudo. De este modo concluimos que en este caso se han utilizado a efectos humorísticos, ya que se forma un juego de palabras muy específico que acompaña al diseño del personaje.

En inglés, mediante una transcripción, se utiliza el mismo nombre, Beardo, probablemente porque el juego de palabras original era a partir de vocablos en inglés y se puede conservar sin problema. En este caso, el nombre incluye tanto *bear* como *beard*, con lo que se conserva la misma expresividad, pero también se mantiene la terminación en -o, a partir de la escritura en japonés, cuyo alfabeto no incluye la letra «D» sin que vaya acompañada de una vocal, que no haría falta si nos ciñéramos estrictamente a las normas de escritura del inglés, pero que aquí aporta verosimilitud al nombre y lo hace similar a otros nombres como Eduardo o Leonardo.

En español se llama Bernabé, nombre español real y convencional de origen Bíblico, motivado por un reemplazo fonológico, y es que la pronunciación de las tres primeras letras, «Ber», es muy similar a cómo se pronuncia *bear* en inglés. Se reproduce el mismo efecto sonoro, pero hay una pérdida de expresividad, ya que no encontramos los sustantivos «oso» o «barba» por ninguna parte.


 <p>Fig 33. Cirano (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	さくらじま (Sakurajima)	Cyrano	Cirano
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Transcripción - Convencionalidad

Cirano es un oso hormiguero gruñón que ha aparecido en todas las entregas. Su nombre en japonés, Sakurajima (さくらじま), es el nombre escrito en *hiragana* de una isla, 桜島 (Sakurajima, lit. «isla de los cerezos»), que se encuentra en la prefectura de Kagoshima, conocida principalmente por una especie de rábano blanco oriundo de la isla, el *sakurajima daikon* (桜島大根, lit. «rábano de Sakurajima»), caracterizado por su gran tamaño y por la longitud de su raíz (kotobank.jp, s.f.).

Casualmente, la forma de la cabeza de los osos hormigueros en *Animal Crossing* es comparable a un rábano, y más concretamente al sakurajima, cuya raíz se asemeja a la nariz de estos animales, así que es posible que el nombre sea una referencia a esta hortaliza y sea expresivo y transparente.

En la traducción al inglés y al español se realiza un cambio de referente mediante sustitución, y es que el original podría considerarse demasiado específico de Japón.

Cyrano, su nombre inglés, proviene de Cyrano de Bergerac, dramaturgo francés conocido por su nariz de grandes dimensiones, y es que un oso hormiguero también se caracteriza por tener la nariz al final de un morro muy alargado. En español se llama Cirano, que es la escritura española del nombre en cuestión, con lo que estamos ante una convencionalidad y una transcripción, y no tanto ante una copia, y es que el referente es fácilmente reconocible para un público hispanohablante.

 <p>Fig 34. Cocoloca (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	やよい (Yayoi)	Coco	Cocoloca
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco	Inventado, expresivo y opaco
	Técnicas de traducción		
<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Recreación - Ampliación	

Cocoloca es una vecina coneja de personalidad dulce con aspecto de tótem de arcilla y tres orificios a modo de ojos y boca. Su inspiración (y su nombre japonés) se remonta al período Yayoi (*yayoi-jidai*, 弥生時代), un periodo en la historia de Japón comprendido entre el año 300 a. C. y el 250, caracterizado por la artesanía y por las piezas cerámicas que se encontraron en la región del mismo nombre. Su aspecto también se asemeja a los *haniwa* (埴輪), figuras de terracota de uso funerario con tres agujeros a modo de ojos y boca fabricadas durante el período Kofun, que empezó justo después del Yayoi en el año 250, también presentes en *Animal Crossing* bajo el nombre de giroides.




Fig 35. Giroide (*haniwa*, 埴輪) en *Let's Go to the City* (2008).



Una referencia así era demasiado lejana y específica de Japón, así que indudablemente el nombre tuvo que traducirse de forma drástica al localizar los juegos. El inglés se decantó por Coco, nombre femenino, y derivado de *coconut*, «coco», debido a que la cabeza de este personaje se asemeja a la fruta.


Pese a que en español «Coco» es también un nombre, la semiótica y la terminación en -o hacen que se asocie al género masculino, y como este personaje es algo andrógino, se tradujo por «Cocoloca», que no solo añade la terminación femenina en «-a», también, mediante ampliación, se crea un valor novedoso añadiendo «loca» al nombre, en referencia a su aspecto algo excéntrico y alocado.

 <p>Fig 36. Fauna (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ドレミ ( <i>Doremi</i> )	Fauna	Fauna
	Tipo de nombre		
	Real y convencional	Real, expresivo y opaco	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Copia

Fauna es una vecina ciervo de personalidad dulce con un aspecto muy común y similar a los ciervos reales, lo que la convierte en un personaje muy popular. Doremi (ドレミ), su nombre japonés, es un nombre femenino real y convencional, un poco común en Japón. Sin embargo, no está escrito con ninguno de los *kanji* que normalmente llevaría *Doremi* (留怜美, 瞳滯美, 登礼美, etc.), lo que nos lleva a pensar que es también un nombre motivado. Es posible que provenga del sustantivo inglés *doe*, pronunciado «do», que significa «cierva», pero aun así creemos que esto es bastante opaco y que puede ser un nombre convencional que acompaña a su aspecto poco extravagante.

Se llama Fauna tanto en inglés como en español. Pese a ser un nombre real y convencional, en inglés se consideraría expresivo y opaco, porque Fauna comparte


sonoridad parcial con el sustantivo *fawn*, que significa «cierva joven», un claro reflejo del aspecto del personaje. En español se pierde esta noción, pero sigue siendo un nombre asociado a los animales que no suele usarse como propio, y es lo suficientemente original como para mantenerlo usando la copia.

 <p>Fig 37. Gūiñón (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	ダルマン (Daruman)	Hopper	Gūiñón
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco	Inventado, expresivo y transparente
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Recreación

Gūiñón es un pingüino gruñón, basado en la especie saltarrocas, característica por sus vistosas cejas amarillas. Daruman (ダルマン) es su nombre japonés, que quizá haga alusión al parecido de la cara y cuerpo de este personaje a las figuras votivas japonesas llamadas *daruma* (達磨) que representan al primer patriarca y fundador del Zen (Punsmann, 1962). Estas figuras se hacen con los ojos en blanco, y es tradición que cuando alguien les pide un deseo se les debe pintar un ojo, y cuando dicho deseo se cumpla, se les pintará el otro. Así pues, es un nombre inventado, porque es una corrupción de un nombre común que normalmente no se usa como propio, y a su vez expresivo y transparente, pues la referencia es clara.

Esta referencia podría resultar opaca en Occidente, así que las traducciones del nombre la omiten, pero crean nuevas. Su nombre inglés, Hopper, es un nombre real y convencional, pero en este caso es expresivo, pues proviene del término *rockhopper penguin* («pingüino saltarrocas»), la especie en la que está basado.

En español se llama Güiñón, nombre inventado y expresivo, pues es una composición de las palabras «pingüino» y «gruñón», que hacen referencia tanto a su especie como a su personalidad, y se ha podido conservar la referencia a los pingüinos mediante una recreación.


 <p>Fig 38. Gus (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ケンタ (Kenta)	Goose	Gus
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Reemplazo fonológico - Transcripción

Gus es un vecino pollo (o gallo) atlético cuyo nombre japonés es Kenta (ケンタ), un nombre masculino real que se suele escribir como 健太, pero al hallarse en *katakana* nos remite directamente a la abreviación de Kentucky Fried Chicken, *kentaki* (ケンタッキー) en japonés, la franquicia de restaurantes de pollo frito norteamericana, acortado como *kenta* (ケンタ) en jerga (jisho.org, s.f.). Así pues, se trata de un nombre expresivo y transparente, pues hace referencia a los pollos, su especie, y encima tiene un toque humorístico.

Goose, su nombre inglés, es un sustantivo que significa literalmente «ganso» u «oca». Sí que es verdad que tiene una pronunciación parecida a *rooster*, «gallo», pero aun así es una referencia cuanto más curiosa, pues este vecino no es un ganso, aunque quizá lo simule debido a su color blanco, con lo que se conserva medianamente el humor, y de manera parcial la referencia al pollo, con lo que se ha traducido mediante recreación.

Queremos destacar que, aunque Kentucky Fried Chicken es una franquicia estadounidense, es interesante que en inglés no lo llamaran «Kentucky», «Ken» o «Tucky» (de hecho, Ken también haría referencia al sustantivo *chicken*, «pollo») que hubiese sido un nombre expresivo y muy transparente, pero quizá tuvo que ver con temas legales sobre marcas registradas.

Gus, su nombre español, es el diminutivo de Gustavo, nombre real, y en este caso es puramente convencional, pues es la transcripción fonética del nombre inglés, Goose. Así pues, se ha traducido mediante transcripción y reemplazo fonológico, pues suena igual que el nombre inglés, pero se pierde la expresividad.


 <p>Fig 39. Jota/Jairo (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ツバクロ (Tsubakuro)	Jay	Jota/Jairo
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución

Jota (o Jairo) es un vecino pájaro atlético que se asemeja a una golondrina común. Su nombre japonés refleja esto a la perfección, pues Tsubakuro (ツバクロ) es una de las escrituras del sustantivo 燕 (*tsubakuro*, *tsubakura*, *tsubame*), literalmente «golondrina», y además termina en «-ro», sufijo que en japonés por semiótica denota el género masculino (ejemplos incluyen Atsuhiro, Akihiro, Hidemaro y Fumihiro).

En inglés se llama Jay, que no es solo un nombre real y muy común en hombres, en este caso es expresivo, pues es una referencia al arrendajo azul, llamado *blue jay* en inglés. Aunque Jota no esté basado en esta especie en concreto de ave, el arrendajo azul es uno de los pájaros de color azul más conocidos y cuyo nombre se dice más a menudo,

con lo que un angloparlante asociaría el nombre a los pájaros con facilidad, y lo consideraríamos transparente. Se conserva bien la referencia al pájaro mediante una recreación.


En español hallamos uno de los pocos casos en los que el nombre varía según la versión a la que se juegue. En español peninsular se llama Jota, nombre de la décima letra del alfabeto por la cual empieza también el nombre en inglés, pero en español de latinoamérica se llama Jairo, nombre real y convencional que también conserva la J inicial inglesa. Este cambio seguramente fuera motivado por las connotaciones negativas y malsonantes de la palabra «joto/a» en muchos países latinoamericanos. En ninguno de los nombres en español se conserva la referencia a los pájaros, así que estamos ante una sustitución.

 <p>Fig 40. Kaimán (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	アルベルト ( <i>Aruberuto</i> , Albert)	Alfonso	Kaimán
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real y convencional	Real y convencional	Inventado, expresivo y opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución - Ampliación

Kaimán es un cocodrilo perezoso de aspecto bastante genérico. Su nombre japonés es básicamente la escritura de Albert, un nombre real y convencional. En inglés se llama Alfonso, y es sorprendente que decidieran alterar un nombre que podría funcionar perfectamente mediante una convencionalidad, pues «Albert» es un nombre que existe en inglés. Quizá pensaran que «Albert» era un nombre demasiado genérico y se decantaron por uno de origen español para que fuese un poco más especial. En todo caso,

ambos nombres (y el nombre japonés) empiezan por las grafías «al», igual que «aligátor», y posiblemente sean una referencia opaca.

El español por su parte tampoco conserva el nombre inglés pese a tratarse de un nombre real y convencional en español, y lo traduce por Kaimán, literalmente el sustantivo «caimán» pero con una «K» para diferenciarlo del nombre común. En ambos casos se ha recurrido a la sustitución, pues los nombres traducidos no guardan parecido ni relación alguna a los originales, pero el español añade un valor transparente novedoso al nombre mediante ampliación.


 <p>Fig 41. Lupe (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ビアンカ ( <i>Bianka</i> , Bianca)	Whitney	Lupe
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y opaco
	Técnicas de traducción		
JP>EN - Recreación		EN>ES - Sustitución	

Lupe es una loba presumida de color blanco que apareció por primera vez en *Wild World*. Su nombre japonés, Bianca (ビアンカ), es un nombre femenino real de origen italiano cuyo significado etimológico es «de color blanco». Pese a ser un nombre real, en este caso es expresivo, pues hace referencia al pelaje blanco de esta vecina, pero consideramos que es opaco, pues no solo es un nombre poco común en Japón, sino que la palabra *bianca* es bastante lejana a *shiroi* (白い, «blanco/a») y la referencia se identificaría solo en el caso de tener conocimiento suficiente de alguna lengua románica como italiano, español o francés.

Whitney es su nombre en la versión inglesa, un nombre femenino real y convencional, aunque si se indaga un poco se puede hallar que comparte raíz etimológica

con *white*, «blanco». Así pues, de la misma manera que Bianca, es un nombre real que en este caso expresa una característica literal, algo que no ocurre en la vida real cuando alguien tiene este nombre, por lo que es expresivo y opaco. Whitney en este caso cumple la misma función que Bianca, así que concluimos que se ha traducido mediante recreación.


En español se llama Lupe, que es un nombre propio real, diminutivo de Guadalupe. Una vez más, un nombre que de entrada es convencional aquí es expresivo, y es que Lupe se asemeja mucho a *lupus*, lobo en latín. A diferencia del japonés y el inglés, este nombre no hace referencia al color de su pelaje, así que en este caso hablamos de una sustitución. Es un tanto curioso que los traductores se decantaran por esta técnica cuando «Blanca» es un nombre que también existe en español y conservaría el referente.

 <p>Fig 42. Melba (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	アデレード ( <i>Aderēdo</i> , Adelaide)	Melba	Melba
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Copia

Melba es una koala dulce que ha aparecido en todas las entregas. Su nombre japonés es literalmente «Adelaida» (アデレード, *Aderēdo*), la capital del estado de Australia Meridional, posiblemente en referencia a que los koalas son oriundos de Australia, y comparte esta característica con muchos otros vecinos (véase el anexo 8.2: Sídney, Canberra, Zelanda, etc.).

Es curioso que su nombre tanto en inglés como en español sea Melba, que sin duda hace referencia a Melbourne, otra ciudad australiana, cuando «Adelaida» o incluso

«Adela» hubiesen sido nombres que mediante transmisión habrían transmitido la misma imagen que el original. Es especialmente curioso porque hay otra vecina koala cuyo nombre japonés sí que es Melbourne (メルボルン, *Meruborun*), pero en ese caso su nombre inglés es Alice y su nombre español Zelanda, cuando Melba quizá hubiese sido la opción más directa.


 <p>Fig 43. Minina (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ブーケ ( <i>Būke</i> , Bouquet)	Rosie	Minina
	Tipo de nombre		
	Real y convencional	Real y convencional	Real, expresivo y transparente
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución - Ampliación

Minina es una gata vivaracha que ha aparecido en todas las entregas y se ha usado como mascota de la serie en muchas ocasiones. Su aspecto adorable y su personalidad la han convertido en una de las vecinas más populares de todos. En japonés recibe el nombre Bouquet (*Būke*, ブーケ), un sustantivo préstamo del francés que significa «ramo de flores». Se trata de un nombre convencional, pues no expresa mucho más allá que las vecinas vivarachas son alegres y coloridas, como lo son las flores.

Rosie, su nombre inglés, es un nombre real, diminutivo con carácter cariñoso de Rose, nombre propio que proviene del sustantivo que significa «rosa». Igual que en japonés, lo consideramos un nombre convencional que no expresa mucho del personaje. Aun así, cabe resaltar que en la traducción se mantiene la alusión a las flores, con lo que se ha utilizado la técnica de recreación.




En español se llama Minina, sustantivo usado para nombrar a una gata pequeña, perfecto para un personaje así. Mediante la sustitución, se obvia cualquier referencia a las flores y se traduce por un nombre diferente mucho más transparente que expresa más sobre el personaje. Por este motivo, también consideramos la ampliación.

 <p>Fig 44. Monet (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	サスケ (Sasuke)	Flip	Monet
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real, convencional (expresivo y opaco)	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y transparente
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Recreación

Monet es un mono atlético cuya primera aparición fue en *New Leaf*. Su nombre japonés, Sasuke (サスケ), es un nombre masculino comúnmente escrito con el compuesto 佐助, y por lo tanto es real y convencional. Sin embargo, existe un personaje histórico japonés llamado Sarutobi Sasuke (猿飛佐助), famoso ninja conocido por su agilidad, recurrente en muchas obras de ficción japonesas (Draeger, 2008). Su apellido, Sarutobi (猿飛), se podría traducir de manera literal como «salto de mono» a efectos de los caracteres que componen el apellido: 猿 (mono) y 飛 («saltar», «volar»). Es por eso por lo que Sasuke en este caso se podría considerar un nombre expresivo que haría referencia a este personaje, pero opaco.

Su nombre en inglés y español son algo más transparentes; Flip es un nombre real, pero es también un verbo (*to flip*) que tiene varias acepciones en español, como «hacer una voltereta», algo que suelen hacer los monos cuando saltan de árbol en árbol.

Monet, su nombre español, es el apellido del conocido pintor francés Claude Monet, con lo que es fácilmente identificable, pero en este caso es expresivo porque parece derivar de «mono», su especie. Los tres nombres hacen referencia a los monos de alguna manera u otra, y es interesante observar cómo el inglés consigue trasladar una imagen parecida al apellido japonés Sarutobi mediante otro nombre real.


 <p>Fig 45. Morfeo (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	レム (Remu)	Sherb	Morfeo
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y opaco	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente
	<b>Técnicas de traducción</b>		
<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES / JP&gt;ES</b> - Sustitución - Recreación	

Morfeo es un vecino cabra perezoso de color azul claro introducido en *New Horizons*. Su nombre japonés es Remu (レム), nombre inventado que parece hacer referencia a *remu suimin* (レム睡眠), el «movimiento ocular rápido», REM por sus siglas en inglés (*rapid eye movement*), etapa del sueño en la que el cerebro se encuentra más activo, y es que la personalidad perezosa se caracteriza por dormir mucho. Aun así, es un concepto bastante remoto, y lo consideramos un nombre expresivo opaco.

Su nombre inglés, mediante sustitución, se ha traducido como Sherb, nombre inventado proveniente del sustantivo *sherbet*, «sorbete», muy probablemente aludiendo al color de este vecino, que recuerda al hielo.


Curiosamente, en español se llama Morfeo, nombre del dios griego de los sueños. De este modo, observamos cómo el español recupera la referencia japonesa pese a que el inglés la altera, lo que nos indica que la traducción al español de esta última entrega se hizo a partir del japonés, o, al menos, se tuvieron en cuenta los nombres japoneses.

Esto también ocurre con otros personajes de *New Horizons*, como ya hemos visto anteriormente en el caso de Rafa y Rodri, y en otros vecinos como Mónica, *Monika* (モニカ) en japonés y Audie en inglés, o Carmela, *Kyandi*, (キャンディ, Candy) en japonés y Megan en inglés.

 <p>Fig 46. Patri (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ナイル (Nairu)	Ankha	Patri
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Recreación

Patri es una gata de personalidad presumida que lleva en la serie desde la primera entrega. Como se puede apreciar en su diseño, tiene aspecto egipcio, y es que en el antiguo Egipto los gatos eran venerados como criaturas divinas, y su nombre en las tres lenguas refleja su origen egipcio.


Nairu (ナイル), su nombre japonés, es el nombre del río Nilo, famosísimo río que cruza Egipto. En inglés se llama Ankha, un nombre inventado que proviene de *ankh*, «anj» en español, un jeroglífico que simboliza la vida y es de los más utilizados en las obras de arte de la época. Por último, Patri, el nombre español, de entrada, es un diminutivo de Patricia, nombre español real y convencional de origen romano, pero en este caso puede que sea en realidad un diminutivo de Cleopatra, la célebre faraona egipcia. Una alternativa podría haber sido llamarla «Cleo» pues la referencia sería más transparente, pero aun así se conserva bien el significado en las tres traducciones y concluimos que se ha usado la recreación.

 <p>Fig 47. Paulino (<i>New Leaf</i>, 2013).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	タコヤ (Takoya)	Zucker	Paulino
	Tipo de nombre		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución

Paulino es un pulpo perezoso basado en el *takoyaki* (たこ焼き), comida japonesa típica de la región de Kansai con forma esférica hecha a base de harina de trigo y pulpo, dispuesto en forma de buñuelo relleno del cefalópodo. Este origen se refleja también en su nombre japonés, Takoya (タコヤ), nombre inventado que deriva de *takoyaki*, pero que podría simular un nombre real, pues la terminación «-ya» es muy común en nombres masculinos japoneses (Tetsuya, Haruya, Atsuya, etc.)

Ni el inglés ni el español mantienen la referencia a esta comida, quizá por no tener tanto renombre internacional como sí podrían tenerlo otros platos como el sushi y el ramen. Sin embargo, el inglés sí que recurre a un nombre expresivo, Zucker, que suena casi como *sucker*, sinónimo de *suction cup* («ventosa», concretamente las presentes en las extremidades de los pulpos).


El español lo llama Paulino, nombre totalmente real y convencional. No obstante, este personaje apareció por primera vez en *New Leaf* (2013), y por aquel entonces había un pulpo muy famoso por hacer predicciones con exactitud al que llamaban «el pulpo Paul», y es posible que Paulino sea una referencia opaca, como se indica en *Nookipedia* (s.f.). De todos modos, lo consideramos convencional, porque la expresividad es muy remota, y por lo tanto una traducción mediante sustitución.

 <p>Fig 48. Pupas (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	ラッキー ( <i>Rakkī</i> , Lucky)	Lucky	Pupas
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Transmisión</li> <li>- Transcripción</li> </ul>		<b>EN&gt;ES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recreación</li> </ul>

Pupas es un perro de personalidad perezosa que está cubierto de vendas por completo, a modo de momia, y solo pueden verse sus orejas y su ojo izquierdo. Su nombre japonés es *Rakkī* (ラッキー, Lucky), un calco del inglés *lucky*, «afortunado», que a veces se usa de nombre y se pone a algunas mascotas, sobre todo a perros y cachorros. En este caso, está cargado de ironía, pues está claro que el personaje no ha tenido mucha suerte en la vida.

Su nombre inglés también es Lucky, y se ha podido conservar perfectamente la referencia mediante una transmisión acompañada de una transcripción. Esto ocurre porque el japonés cuenta con muchos calcos del inglés, y se suelen dar interacciones de este tipo en esta combinación lingüística. Otros ejemplos de este fenómeno, visibles en el anexo 8.1., son Guindo y Renato, cuyos nombres en japonés los mismos que en inglés, por el mismo motivo; Franklin (フランクリン, *Furankurin*) y Jingle (ジングル, *Jinguru*). Su nombre español, Pupas, proviene del sustantivo que se refiere a las heridas o a las lesiones, y es un nombre que suelen llevar personajes de historias de carácter infantil como cuentos o series de televisión.

Así como el inglés aprovecha el nombre japonés mediante una transcripción (y una transmisión), porque el original ya provenía del inglés, el español se ve obligado a innovar y a buscar un nombre que conserve la imagen mediante la recreación.


 <p>Fig 49. Ranobot (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	ガチャ (Gacha)	Ribbot	Ranobot
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real, expresivo y transparente	Inventado, expresivo y transparente	Inventado, expresivo y transparente
	<b>Técnicas de traducción</b>		
<b>JP&gt;EN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recreación</li> <li>- Reemplazo fonológico</li> </ul>		<b>EN&gt;ES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recreación</li> <li>- Reemplazo fonológico</li> </ul>	

Ranobot es un sapo atlético con apariencia completamente metálica y artificial, hasta el punto de parecer un robot, algo que se ve reflejado en su nombre. Gacha (ガチャ) es como se llama en japonés, un nombre cargado de simbolismo sonoro, pues es derivado de la onomatopeya *gachagacha* (ガチャガチャ) que describe el claqueo, repiqueteo o traqueteo de una máquina.

Apuntamos que el inglés también usa una onomatopeya para crear el nombre de este personaje, esta vez *ribbit*, el sonido que hacen las ranas, equivalente a «croá» en español, pero resulta en un nombre inventado novedoso, pues la combina con el sustantivo *robot* («robot»), que comparte todas las consonantes con *ribbit*, y da lugar, mediante recreación y reemplazo fonológico, a Ribbot.

El nombre español no usa ninguna onomatopeya, pero traduce el sentido del nombre a la perfección mediante una recreación: Ranobot surge de la combinación de los vocablos «rana» y «robot», lo que da lugar a un nombre inventado y completamente transparente. También consideramos el reemplazo fonológico, pues se conserva el sonido terminado en «-bot» característico de los nombres de los robots en ficción. Curiosamente, en ambas combinaciones lingüísticas se usan exactamente las mismas

técnicas de traducción, y es por eso por lo que se ha conseguido adaptar el nombre con tanta fidelidad.

 <p>Fig 50. Rita (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	サリー (Sarī, Sally)	Margie	Rita
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real y convencional	Real, expresivo y transparente
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución

Rita es una elefanta dulce cuyas decoraciones de color chillón recuerdan a cómo visten y preparan a estos animales en muchos países del sudeste asiático durante algunas celebraciones.

Su nombre japonés hace referencia precisamente a esto, más concretamente a la India y países circundantes, conocidos por sus elefantes. Sally es un nombre real y convencional de origen inglés, pero en japonés (サリー) se escribe igual que «sari», el vestido tradicional de las mujeres del subcontinente indio, así que es un nombre expresivo y transparente.

En inglés, sin embargo, se llama Margie, un nombre real y convencional, diminutivo de Margaret, que no parece ser motivado por la apariencia, la especie ni el diseño. El español, en este caso, de forma muy similar al japonés, toma un nombre real, Rita, y lo convierte en expresivo, pues parece aludir al verbo «barritar», sonido que hacen los elefantes.


 <p>Fig 51. Surfleo (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	グラさん (Gura-san)	Bud	Surfleo
	Tipo de nombre		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Inventado, expresivo y transparente
	Técnicas de traducción		
<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Recreación	

Surfleo es un león atlético presente en todas las entregas que luce gafas de sol y un aspecto muy playero. Su nombre japonés es un doble sentido y refleja su apariencia, y es que Gura-san (グラさん) es una corrupción del sustantivo *gurasan* (グラサン) palabra de la jerga juvenil que es una versión acortada de *sangurasu* (サングラス, gafas de sol), rasgo característico de este vecino. Es una corrupción porque lo hallamos escrito en *katakana*, excepto las grafías *さん*, que estando en *hiragana* nos remiten al sufijo honorífico «-san», de manera que este nombre deja de ser común y también se podría traducir literalmente por «Sr. Gura».

En inglés se llama Bud, sustantivo con varias acepciones, que en este caso parece ser el vocativo o interjección informal que proviene de *buddy* y vendría a ser algo así como «colega», que pega con su apariencia y con el estereotipo surfero. Lo consideramos una traducción mediante recreación porque se conserva el tono informal del nombre, aunque se pierda la referencia a las gafas de sol.

En español recibe un nombre inventado, Surfleo, que parece ser una combinación de las palabras «surf» y «león», creado mediante la alteración del sustantivo «surfeo», al que se le intercala una *le* de manera que aparezca la palabra «leo» (león). Lo consideramos recreación porque se conserva la referencia al surf y a la playa.




 <p>Fig 52. Tere (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	Nombre japonés	Nombre inglés	Nombre español
	キャラメル ( <i>Kyarameru</i> , Caramel)	Goldie	Tere
	Tipo de nombre		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Real y convencional
	Técnicas de traducción		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución

Tere es una vecina dulce presente en todas las entregas que se asemeja a un golden retriever. Su nombre japonés, *Kyarameru* (キャラメル), es el nombre que se le da en Japón al dulce de color marrón claro, el «caramelo» o «toffe», proveniente del inglés *caramel*. Este nombre no solo hace referencia a su coloración, también se asocia directamente con algo extremadamente dulce, suave y agradable, y es que la personalidad de esta vecina es precisamente así.


Goldie, su nombre inglés, es un nombre real poco común, que en este caso es un nombre expresivo y transparente porque transmite de forma clara la imagen de un golden retriever, pues contiene la palabra *gold*, que deriva en *golden*, «dorado», parte del nombre de esta especie que hace referencia a su color. En definitiva, se ha traducido mediante recreación y no mediante transmisión como se podía esperar de un nombre común.

En español se llama Tere, nombre real y convencional diminutivo del popular nombre femenino Teresa. Aun así, «Tere» y retriever tienen parte de la sonoridad en común, con lo que podría tratarse de una referencia opaca, pero en todo caso lo consideramos un nombre convencional. Como no se conserva ninguna referencia transparente, se ha traducido mediante sustitución.

 <p>Fig 53. Tricia en (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	ヒヤクパー (Hyakupā)	Tangy	Tricia
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y transparente	Inventado, expresivo y transparente	Real y convencional
	<b>Técnicas de traducción</b>		
<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Sustitución - Omisión	


Tricia es una gata vivaracha basada en los cítricos, concretamente las naranjas y las mandarinas. Su nombre japonés, Hyakupā (ヒヤクパー), es un nombre inventado que parece venir de *hyaku-pāsento* (ひゃくパーセント o 百パーセント), que literalmente significa «100%», en referencia al grado de concentrado de los zumos de naranja.

En inglés se llama Tangy, nombre inventado que deriva de *tangerine*, «mandarina» o «tangerina», haciendo alusión a su apariencia. Sin embargo, Tricia, su nombre español, es un nombre real y convencional, diminutivo de Patricia, que en este caso no parece reflejar ningún aspecto de la personalidad o la apariencia. Una alternativa que podría recrear la referencia, de manera opaca, sería haberla llamado Tina, proveniente de clementina, un tipo de naranja enana. Así pues, donde el inglés hace una recreación y conserva la referencia a la fruta, el español mediante la sustitución y la omisión elimina por completo la expresividad del nombre.

 <p>Fig 54. Trufas (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	トシコ (Tonko)	Truffles	Trufas
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Real, expresivo y transparente	Real, expresivo y opaco	Real, expresivo y opaco
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Sustitución		<b>EN&gt;ES</b> - Transmisión

Trufas es una vecina cerdita vivaracha cuyo nombre japonés es Tonko (トシコ), nombre real normalmente escrito con los caracteres 敦子, pero aquí se encuentra en *katakana* porque resalta su expresividad, y es que es muy posible que derive de la lectura *on'yomi* de *ton* (豚), literalmente «cerdo», nombre expresivo en relación a su especie, con el sufijo «-ko» proveniente de 子, «niña».

En inglés se llama Truffles, forma plural del sustantivo *truffle*, literalmente «trufa», y en español, mediante transmisión, se traduce de manera directa y se llama Trufas, y es que muchas ocasiones se utiliza el plural para dar nombre a personajes animados e incluso a mascotas (algo que también hemos visto en el caso de Parches y Pupas). El nombre seguramente sea una referencia al hecho de que los cerdos desentierran trufas para comérselas, aludiendo también a su especie, pero de forma más opaca que en japonés.

 <p>Fig 55. Vacarena (<i>New Horizons</i>, 2020).</p>	<b>Nombre japonés</b>	<b>Nombre inglés</b>	<b>Nombre español</b>
	カルピ° (Karupi)	Patty	Vacarena
	<b>Tipo de nombre</b>		
	Inventado, expresivo y transparente	Real, expresivo y transparente	Inventado, expresivo y transparente
	<b>Técnicas de traducción</b>		
	<b>JP&gt;EN</b> - Recreación		<b>EN&gt;ES</b> - Recreación

Vacarena es una vaca vivaracha, la única vaca que ha aparecido en todas las entregas hasta la fecha, con un aspecto bastante común y ordinario, y cuyo nombre está cargado de humor. Su nombre japonés, Karupi (カルピ°), es una palabra inventada que probablemente deriva de Calpis (*Karupisu*, カルピ°ス), una popular bebida láctea japonesa. Este nombre alude a la relación de las vacas con la leche, y es expresivo y transparente, pues es una bebida que se puede encontrar por todo Japón.

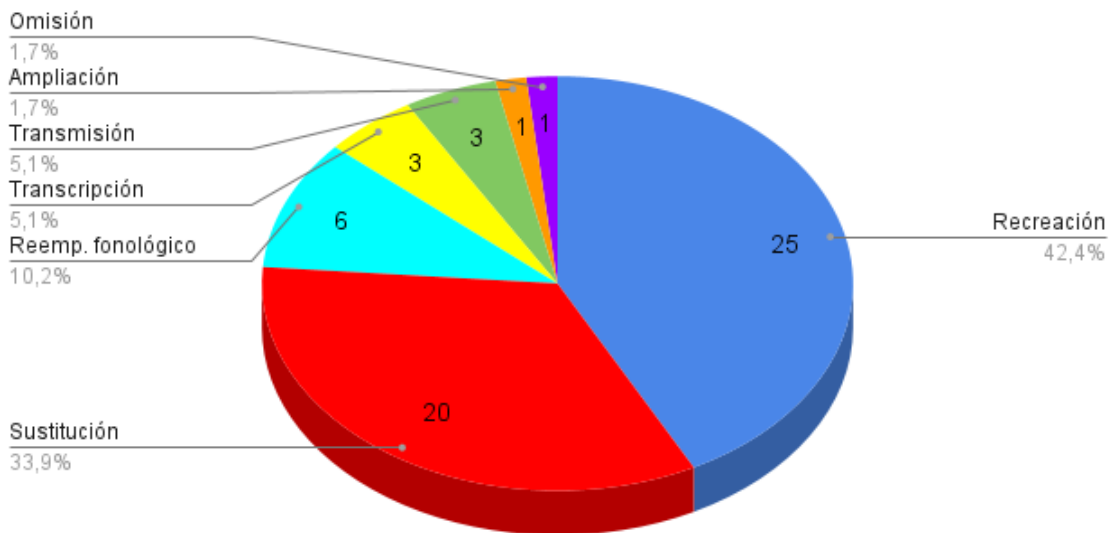
En Occidente, sin embargo, no es tan fácil dar con esta bebida, así que las referencias se adaptaron. Su nombre inglés, Patty, es un nombre de mujer real muy común, pero en este caso es expresivo, y es que el sustantivo *patty* significa literalmente «hamburguesa», pues la carne que se usa en esta comida es, normalmente, de ternera. Así pues, mediante recreación se crea una nueva referencia, un tanto más siniestra que la original.

En español se llama Vacarena, alteración del nombre real Macarena añadiéndole «vaca», con lo que en este caso es un nombre inventado, expresivo y transparente. En definitiva, los tres nombres hacen referencia a las vacas de algún modo, más o menos explícito, y el toque humorístico del nombre original se ha trasladado con éxito en las traducciones.

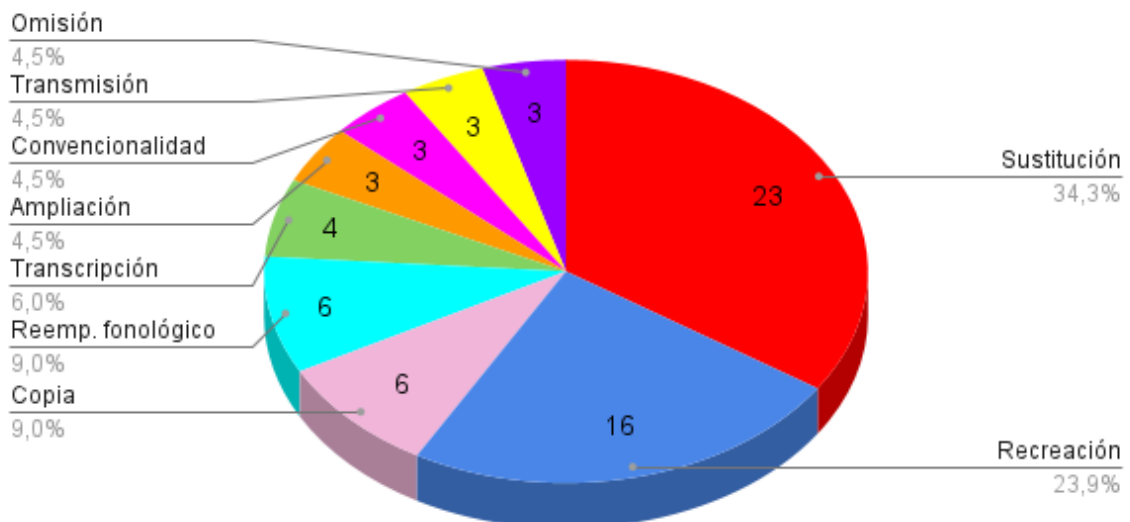
### 5.3 Análisis cuantitativo de las técnicas de traducción utilizadas

A continuación, vamos a presentar un análisis cuantitativo de las técnicas de traducción utilizadas en cada combinación lingüística, separadas en dos gráficos.

JP > EN



EN > ES



Como se puede apreciar, la recreación es la técnica más utilizada en la traducción del japonés al inglés, pero, aun así, la sustitución la sigue muy de cerca, y eso significa que, pese a haberse alterado de manera considerable, los nombres suelen conservar la expresividad, ya sea mediante nombres inventados o nombres presentes en la lengua y cultura meta, lo que demuestra que en estas traducciones el valor expresivo pesaba por encima de todo. También cabe añadir que, aunque estas dos lenguas tienen diferencias considerables, el uso de técnicas como la transcripción e incluso la transmisión es un indicador de la interacción única entre ellas, y es que el japonés cuenta con muchísimos préstamos lingüísticos provenientes del inglés.

Ocurre un fenómeno similar en la traducción al español, que pone de manifiesto la distancia entre estas dos lenguas, aunque a rasgos generales puedan considerarse más cercanas. De todas formas, vemos una reducción de la recreación en favor de la sustitución, algo que nos indica que en la traducción al español a veces, o bien se ha omitido la referencia original (algo que vemos con la presencia aumentada de la generalización), o bien se ha sustituido por otra que fuera más atractiva a ojos del público hispanohablante. También cabe mencionar que hay una diversificación de técnicas, y esta vez aparecen otras consideradas menos drásticas como la convencionalidad o la copia que no estaban en la traducción del japonés y que aquí tienen una presencia considerable, lo que nos indica que sí que son lenguas más cercanas, y permite a los traductores traspasar elementos de manera más directa y sin tanta alteración.

La sustitución y la recreación son las dos que acarrearán más manipulación del nombre en todos los sentidos, y nos permiten concluir que, de manera generalizada, la mayoría de los nombres expresivos fueron transformados para que encajaran de forma natural en las lenguas y culturas meta, manteniendo la expresividad siempre que fuera posible, lo que nos lleva a afirmar que tanto en la traducción del japonés al inglés como en la del inglés al español se ha llevado a cabo bajo un enfoque de domesticación.

## 6. CONCLUSIONES

*Animal Crossing* demuestra que los antropónimos son imágenes vivas de las lenguas, las culturas y las sociedades: mediante la fonética, la semántica, la semiótica, y otros aspectos como el simbolismo representan una lengua mejor que cualquier otra clase de vocablo, pues reflejan aspectos de la historia, la cultura, y, en definitiva, el pensamiento e identidad de un grupo de personas. Sin embargo, aunque constituyen una parte irremplazable de toda cultura, muchas veces se tienden a obviar o a pasar por alto, y se tratan como elementos banales y arbitrarios que simplemente existen.

Algo que ha quedado muy claro durante la realización de este trabajo es precisamente la importancia de los nombres, y cómo estos muy a menudo reflejan la creatividad, en este caso la de un equipo a cargo de desarrollar un videojuego que buscaba arropar al jugador, fuera quien fuera, y permiten dotar a una obra de un encanto único y especial. *Animal Crossing* es un fenómeno cultural en parte debido a los antropónimos y a sus traducciones, pues ¿en qué otra lengua dos alpacas se llaman Al y Paca?

El nombre de la mayoría de personajes de *Animal Crossing*, por no decir todos ellos, desempeña un papel fundamental, pues fue creado de manera deliberada para acompañar a un personaje concreto y que la combinación de su nombre y su diseño expresara algo acerca de su personalidad, su aspecto, su rol o su especie, algo que hemos visto a lo largo del análisis, pues incluso muchos nombres que serían considerados convencionales y que ya existían en Japón fuera de *Animal Crossing*, como Hinoko, Momoko, Sasuke o Kenta, han sido utilizados para crear juegos de palabras y referencias de una forma que solo una lengua como el japonés podría, y es que se caracteriza por su gran número de palabras homónimas y por todos los vocablos que pese a pronunciarse igual, tienen significados diferentes. En algunos casos esto se lleva al extremo y hallamos personajes cuya concepción desde el primer momento se basa en su nombre, como es el caso de Juana la jabalí, que dudamos bastante que existiría si no fuese por el juego de palabras en el que está basada.

Con esto confirmamos y reafirmamos una de nuestras hipótesis: traducir los nombres propios es uno de los procedimientos más delicados, difíciles y polémicos de todas las ramas de la traducción.

Dicho esto, una vez terminado el análisis, podemos concluir que los equipos de localización de *Animal Crossing*, tanto para Norteamérica como para España, han hecho un trabajo sublime y sin precedentes en cuanto a la traducción de nombres propios de videojuegos japoneses. Teniendo en cuenta las características del corpus que ya hemos enumerado en varias ocasiones, un ejercicio de localización de esta magnitud y hecho con tanta profesionalidad resultó ser un antes y un después en la industria, y contribuyó a la creación de unos estándares de calidad en la traducción que ahora se asocian con Nintendo, tanto en inglés como en español. Sí que es cierto que en ocasiones las traducciones de los nombres parecen ser totalmente arbitrarias, y nos será imposible saber a ciencia cierta las motivaciones a no ser que preguntemos a los traductores directamente, pero en una mayoría arrolladora se nota que se han hecho con la sensibilidad necesaria, y se ha conseguido trasladar con éxito que los nombres sean memorables, cercanos, creativos, graciosos y emitan imágenes concretas.

Tras analizar las técnicas de traducción utilizadas en cada combinación lingüística podemos observar un claro predominio de las técnicas de sustitución y recreación en ambos casos, que son las dos técnicas en las que el nombre sufre los cambios más drásticos de todas las presentes en el modelo. Con esto podemos concluir que tanto en la traducción inglesa como en la española se ha seguido un enfoque de domesticación, algo que va en línea con el objetivo original de *Animal Crossing*: proporcionar al jugador un mundo paralelo al suyo lleno de aspectos que le resultarían familiares y cercanos. Mediante estas dos técnicas se han transformado nombres japoneses a nombres ingleses y españoles, que encajan a la perfección en el universo lingüístico de cada lengua, tal y como lo hacían los originales, y contribuyen a crear esa sensación de cercanía y seguridad.

Quizá era obvio que para la localización inglesa se iban a adaptar y sustituir muchos nombres de manera drástica, pues el grado de asimetría entre el japonés y el inglés es muy elevado, pero ha sido sorprendente observar que, en la traducción al español, pese



a realizarse a partir del inglés, una lengua no tan lejana, también se han adaptado los nombres con técnicas poco conservadoras y se han conseguido acercar con éxito a la cultura española. Esto en parte es debido a que un gran número de personajes, en inglés y en japonés, tienen nombres de cosas u objetos, algo que provocaría muchos problemas en cuanto al género si se tradujesen al español de forma más literal. Todo esto demuestra que, aun en combinaciones lingüísticas en las que el grado de asimetría es ligero, también tienen cabida procedimientos que acarrearán un grado mayor de manipulación cultural como la sustitución, y no hay que aferrarse de manera sistemática a enfoques de extranjerización y de no-traducción, las propuestas más populares en la actualidad.

No obstante, mediante el análisis de los personajes de la última entrega, *New Horizons* (2020), hemos visto que los nombres españoles tienen mucho más en común con los nombres japoneses que con los nombres ingleses. Esto nos lleva a preguntarnos si en esta última entrega se ha llevado a cabo una traducción directa del japonés, y no indirecta a través del inglés como en el resto de la serie, lo que demostraría que cada vez hay más profesionales dedicados a la combinación japonés-español en el sector, y que la industria apuesta por ello.

Observamos también, relacionado al punto anterior, que los traductores no siguieron procesos rígidos a la hora de traducir los nombres, como podrían haber hecho. Es decir, que, si daban con un nombre real y convencional en el texto original, la solución con más sentido bajo un punto de vista estrictamente traductológico sería usar la técnica de la copia o la transcripción, pero ya hemos visto que los traductores se pararon a analizar bien cada caso y dieron prioridad a acercar el producto, a conservar el sentido y a recrear la magia, lo que los llevaba a innovar y a usar técnicas de traducción convencionalmente menos extendidas o aceptadas. Con esto concluimos que es imposible tratar la traducción de algo como los nombres propios de manera estéril y obstinada, y que siempre dependerá de las características del texto.

Por lo tanto, podemos corroborar que no existe un modelo de técnicas de traducción perfecto y aplicable manera universal. Es más, está claro que Fernandes creó su modelo a partir de un corpus concreto, y aplicarlo a uno diferente ha dado lugar a

algunas incongruencias, con lo que hemos tenido que modificarlo un poco, y también nos ha llevado a plantearnos cuestiones; durante el análisis hemos observado que la diferencia entre las técnicas sustitución y recreación quedaba, en algunas ocasiones, algo difusa, y estas dos técnicas llegaban a solaparse. Teniendo en cuenta el corpus, el enfoque domesticador, y las combinaciones lingüísticas, por fuerza un gran número de nombres debía ser sometido a la sustitución. Sin embargo, en muchos de los casos encontrábamos una sustitución acompañada de una recreación, donde el nombre traducido era radicalmente diferente al original, pero seguía siendo expresivo y transmitiendo una imagen igual, parecida o relacionada. Esto nos lleva a plantearnos si, o bien se podrían delinear mejor las diferencias entre estas dos técnicas, o bien se podría crear una nueva que fuese la intersección de ambas.

En caso de contrastarlas, nuestra propuesta sería resaltar que mientras que la recreación busca conservar el valor expresivo de manera total o parcial creando un nombre inventado que refleje un valor cercano al original, la sustitución reemplaza el referente (y con él, el nombre) por otro o relacionado o distinto para crear una imagen alternativa, cosa que suele afectar al grado de opacidad.

En definitiva, este trabajo nos ha enseñado que la traducción de los nombres propios es un tema realmente interesante que necesita más atención, que afrontar la localización de un videojuego con un enfoque domesticador puede dar grandes frutos y habría que apostar más por ello, y que, en la traducción, como en la vida misma, no todo es blanco y negro, y cuando se dan las circunstancias adecuadas los nombres propios pueden, y muchas veces deben, traducirse.

## 7. FUENTES CITADAS Y CONSULTADAS

### 7.1 Fuentes primarias

どうぶつの森 (Nintendo, 2001).

*Animal Crossing: Population Growing* (Nintendo, 2002).

どうぶつの森 *E+* (Nintendo, 2003).

*Animal Crossing: Wild World* (Nintendo, 2005).

*Animal Crossing: City Folk* (Nintendo, 2008).

*Animal Crossing: New Leaf* (Nintendo, 2013).

*Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020).

### 7.2 Fuentes secundarias citadas

Aixelà, J. (2015). La traducción de nombres propios. *Enciclopedia Ibérica de la Traducción y la Interpretación*. AIETI (en línea). Recuperado de:

<<http://www.aieti.eu/enciclopedia/la-traducion-de-los-nombres-propios-espanol/en-breve/>>. [Último acceso: 6 mayo 2021].

Aixelà, J. (2000). *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español)*. Salamanca: Almar.

Bernal, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, Vol. 6. Recuperado de:

<[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)>. [Último acceso: 6 mayo 2021].

Bernárdez, E. (1987). El nombre propio: su función y su traducción. *Problemas de traducción* (pp. 11-21). Madrid: Fundación Alfonso X el Sabio.

Chandler, H., y Deming, S. O. M. (2011). *The game localization handbook*. Massachusetts: Jones & Bartlett Publishers.

Cipriano, J. (2013, 15 mayo). “*Animal Crossing*” Developers Pick Their Favorite Characters (en línea). MTV. Recuperado de: <<http://www.mtv.com/news/2467124/animal-crossing-favorite-characters/>>. [Último acceso: 3 junio 2021].

Collins Dictionary (s.f.). *Collins Online Dictionary*. Recuperado de:

<<https://www.collinsdictionary.com/>>. [Último acceso: 10 mayo 2021].

Draeger, D. (2008). *Ninjutsu: The Art of Invisibility*. Vermont: Tuttle Publishing.

Fandom (s.f.). *Animal Crossing Wiki* (en línea). Recuperado de:

<[https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal\\_Crossing\\_Wiki](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Animal_Crossing_Wiki)>. [Último acceso: 3 junio 2021].

- Fernandes, L. (2006). Translation of Names in Children's Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play. *New Voices in Translation Studies*, Vol. 2 (pp. 44-57).
- Fernández, A. (2012). Exploring translation strategies in video game localisation. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, Vol. 4 (pp. 385-408). Recuperado de: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4003149>>. [Último acceso: 3 junio 2021].
- De Alfonso, D. (2013). Entrevista por David de Alfonso Méndez a Carme Mangiron. weTAV (en línea). Recuperado de: <<http://wetav.com/entrevista-a-carme-mangiron/>>. [Último acceso: 11 mayo 2021].
- Frédéric, L. (2002). *Japan Encyclopedia*. President and Fellows of Harvard College.
- García, J. y Coronado, M.<sup>a</sup> L. (1991). La traducción de los antropónimos. *Revista Española de Lingüística Aplicada*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1959740>. [Último acceso: 3 junio 2021]. Recuperado de: <<https://www.cambridge.org/core/books/germanic-languages/91DE05D61063A49B37A2DF09ED1C42FC>>. [Último acceso: 3 junio 2021].
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press.
- Jisho.org (s.f.). Jisho [en línea]. Recuperado de: <[jisho.org](http://jisho.org)>. [Último acceso: 11 mayo 2021].
- Kotobank (s.f.). Kotobank.jp (en línea). Recuperado de: <[kotobank.jp](http://kotobank.jp)>. [Último acceso: 11 mayo 2021].
- Mangiron, C. (2012). The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance. *The Journal of Internationalization and Localization* Vol. 2 (Nº 1) (pp. 1-20). Recuperado de: <<https://doi.org/10.1075/jial.2.01man>>. [Último acceso: 7 mayo 2021].
- Mangiron, C.; O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. Dublin University. Recuperado de: <[Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation](#)>. [Último acceso: 7 mayo 2021].
- Matthews, P. (1997). *The Concise Oxford Dictionary of Linguistics* (2ª ed). Oxford: Oxford University Press.
- Merriam-Webster. (s.f.). Recuperado de: <<https://www.merriam-webster.com>> [Último acceso: 10 mayo 2021].
- Moya, V. (1993). Nombres propios: su traducción. *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, Vol. 12. Recuperado de: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=91799>>. [Último acceso: 3 junio 2021].
- Muñoz, P. (2011, 6 diciembre). Cinco recomendaciones para llegar a ser localizador de videojuegos. *La linterna del traductor*, Vol. 6. Recuperado de: <<http://www.lalinternadeltraductor.org/n6/localizador-videojuegos.html>>. [Último acceso: 8 mayo 2021].

- Nakagawa M. (1999). Sankai ibutsu: An early seventeenth-century Japanese illustrated manuscript. *Sino-Japanese Studies*, Vol. 11 (Nº2) (pp. 33-34). Recuperado de: <https://chinajapan.org/archive.html>. [Último acceso: 9 mayo 2021].
- Newton, J. (2011, 14 diciembre). Feature: Celebrating 10 Years of Animal Crossing. Nintendo Life (en línea). Recuperado de: [https://www.nintendolife.com/news/2011/12/feature\\_celebrating\\_10\\_years\\_of\\_animal\\_crossing](https://www.nintendolife.com/news/2011/12/feature_celebrating_10_years_of_animal_crossing)>. [Último acceso: 8 mayo 2021].
- Nishikawa-kun (2020, 4 septiembre). «*Dōbutsu no mori ga intanetto wo kaisanai onrain gemu to shite kaihatu ga hajimari, "atsumori" ni itaru made. Shirizu no rekishi to hensen wo kaihatu shatachi ga kataru*». («『どうぶつの森』がインターネットを介さないオンラインゲームとして開発が始まり、『あつ森』に至るまで。シリーズの歴史と変遷を開発者たちが語る»). Famitsu (en línea). En: <https://www.famitsu.com/news/202009/04205284.html>>. [Último acceso: 8 mayo 2021].
- Nord, C. (2003). Proper Names in Translations for Children: Alice in Wonderland as a Case in Point. *Meta* 48. (1-2) (pp. 182-196).
- Nookipedia, *Animal Crossing Encyclopedia* (s.f). Recuperado de: [https://nookipedia.com/wiki/Main\\_Page](https://nookipedia.com/wiki/Main_Page)>. [Último acceso: 3 junio 2021].
- Oxford Dictionary (s.f.). *Oxford Online Dictionary*. Recuperado de: <https://www.lexico.com/>>. [Último acceso: 10 mayo 2021].
- Ozaeta, M. R. (2013). Los antropónimos: nociones teóricas y modalidades de transferencia (francés-español). *Epos: Revista de filología*, Vol. 18 (p. 233). Recuperado de: <https://doi.org/10.5944/epos.18.2002.10216>>. [Último acceso: 10 mayo 2021].
- Punsmann, H. (1962). Daruma, a Symbol of Luck. *Folklore Studies*, Vol. 21 (pp. 241-244). Nagoya: Nanzan University.
- Pym, A. (2009). *Exploring translation theories*. New York: Routledge.
- Pym, A. (2004). *The moving text: localization, translation, and distribution*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Real Academia Española (s.f.): *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. Recuperado de: <https://dle.rae.es>> [Último acceso: 10 mayo 2021].
- Reilly, D. (2016). *Transcreation: intersections of culture and commerce in Japanese translation and localization*. University of Pittsburgh. (No publicado). Recuperado de: [d-scholarship.pitt.edu/27683](http://d-scholarship.pitt.edu/27683)>. [Último acceso: 10 mayo 2021].
- Rollings, A.; Adams, E. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Nueva Jersey: Prentice Hall. Recuperado de: <https://www.semanticscholar.org/paper/Fundamentals-of-Game-Design-Adams/ebae6fb17c1f3c39209d7a220db8eb7a64575e50?p2df>> [Último acceso: 11 mayo 2021].
- Rollings, A; Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. San Francisco: New Riders.

- Sciarone, B. (1967). Proper Names and Meaning. *Studia Linguistica: A Journal of General Linguistics*. Lund University. Vol. 21 (nº2) (p. 73). Recuperado de: <<https://doi.org/10.1111/j.1467-9582.1967.tb00550.x>>. [Último acceso: 10 mayo 2021].
- Vendler, Z. (1967). *Linguistics in Philosophy*. Steinberg, D. & Jakobovich, L. (eds.). Cornell University Press. (pp. 115–133).

### 7.3 Fuentes secundarias consultadas

- Aixelà, J. (1996). Culture-specific Items in Translation. *Translation, Power, Subversion*. R. Álvarez and M. C.Á. Vidal (Eds.) (pp. 52-78). Clevedon: Multilingual Matters.
- Ashkenazi, M. (2003). *Handbook on Japanese Mythology*. Santa Barbara: ABC-Clio.
- Bernal, M. (2009). Video Games and Children's Books in Translation. *The Journal of Specialised Translation*, Vol. 11. Recuperado de: <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)>. [Último acceso: 6 mayo 2021].
- Bernal, M. (2007). Challenges in the Translation of Video Games. *Tradumàtica*, Vol. 5. Recuperado de: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>>. [Último acceso: 6 mayo 2021].
- Britannica, T. (2016, 1 de marzo). Haniwa. *Encyclopedia Britannica* (en línea). Recuperado de: <<https://www.britannica.com/art/haniwa>>. [Acceso: 10 mayo 2021].
- Clearwater, D. A. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*. Dept. of New Media, University of Lethbridge, Vol. 5 (Nº. 8) (pp. 29-49).
- Davis, F. (1992). *Myths and Legends of Japan*. Nueva York: Dover Publications. Recuperado de: <[https://books.google.es/books?id=10WXp8fNeqwC&pg=PA350&dq=kappa&num=100&cd=1&redir\\_esc=y#v=onepage&q=kappa&f=false](https://books.google.es/books?id=10WXp8fNeqwC&pg=PA350&dq=kappa&num=100&cd=1&redir_esc=y#v=onepage&q=kappa&f=false)>. [Último acceso: 10 mayo 2021].
- Harris, C. (2012, 14 junio). The Evolution of Animal Crossing. IGN (en línea). Recuperado de: <<https://www.ign.com/articles/2008/11/13/the-evolution-of-animal-crossing-2?page=2>>. [Último acceso: 7 mayo 2021].
- Harbert, W. (2006). *The Germanic Languages*. Cambridge Language Surveys. Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511755071.
- Keally, Charles T. (2006, 3 junio). Yayoi Culture. *Japanese Archaeology* (en línea). Recuperado de: <http://www.t-net.ne.jp/~keally/yayoi.html>. [Último acceso: 2 junio 2021].
- Lambie, R. (2015, 1 julio). *6 surprising facts about Nintendo's Animal Crossing*. MentalFloss (en línea). Recuperado de: <<https://www.mentalfloss.com/article/91164/6-surprising-facts-about-nintendos-animal-crossing>> [Último acceso: 7 mayo 2021].






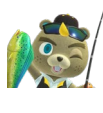
Pérez, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi* [Societat Catalana de Comunicació]. Vol. 28 (Nº. 1), 127-146. Recuperado de: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3654719>>. [Último acceso: 3 junio 2021].

## 8. ANEXOS

A continuación, proporcionamos una lista completa de todos los personajes de *Animal Crossing* que no hemos analizado en este trabajo, ordenados alfabéticamente según su nombre en español. Las imágenes pertenecen a Nintendo y han sido extraídas de *Millenium* <millenium.gg>, *Nookipedia* <nookipedia.com>, y *Animal Crossing Wiki* <animalcrossing.fandom.com>.

### 8.1 Lista completa de personajes especiales


Lista de todos los personajes especiales (hijos y errantes) presentes a lo largo de la serie, ordenados según su nombre en español.

Rostro	Nombre JP	Nombre EN	Nombre ES	Descripción
	シャンク Shanku (Shank)	Kicks	Betunio	Mofeta que vende zapatos, calcetines y accesorios.
	あやしいねこ Ayashī neko	Blanca	Blanca	Gata patrona del Día de los Inocentes. El jugador puede dibujarle un rostro.
	ゆうたろう Yūtarō	Wisp	Búh	Espíritu que recompensa al jugador a cambio de favores.
	ケント Kento	Digby	Candrés	Hermano gemelo de Canela que trabaja para la inmobiliaria.
	まいごちゃん Maigo-chan («niña perdida»)	Katie	Cati	Gatita que siempre se separa de su madre Catiana y acaba perdida en otro pueblo.
	おかあさん Okaa-san («madre»)	Caitlin	Catiana	Gata que siempre anda buscando a su hija, Cati.
	ジャスティン Justin	C.J.	CJ	Castor a cargo del torneo de pesca en <i>New Horizons</i> .



	クク Kuku	Leila	Conchita	Hija de Capitán.
	ベルリーナ <i>Berurina</i> (Berlina)	Pavé	Conga	Pavo real a cargo del Festival (El carnaval de <i>Animal Crossing</i> ).
	キャンタロー Kyantarō	Giovanni	Corvín	Líder de OK Motores, taller de autocaravanas en <i>Pocket Camp</i> .
	ぴよんたろう Pyontarō	Zipper T. Bunny	Coti Conejal	Conejo a cargo del Día del Huevo (Pascua en <i>Animal Crossing</i> ).
	セイイチ Seiichi	Wendell	Da Morsi	Morsa artista ambulante.
	めがみさま Megami-sama	Serena	Divahua	Chihuahua espíritu de la fuente en <i>Let's Go to the City</i> .
	ししょー Shishō	Dr. Shrunk	Dr. Sito	Ajolote cómico que le enseña «emociones» al jugador.
	きょしょー Kyoshō	Frillard	Dr. Sote	Lagarto con volantes, maestro de Dr. Sito.
	パロンチーノ Paronchino	Phineas	Elio	Lobo marino que le entrega insignias al jugador en base a sus logros.
	えきいんさん Eikin-san	Porter	Estasio	Mono a cargo de la estación y los trenes.
	パニエル <i>Panieru</i> (Paniel)	Harvey	Fauno	Spaniel dueño del campamento y de su propia isla.
	ラケットさん Raketto-san	Don Resetti	Forma T. Ado	Hermano mayor de Rese T. Ado.
	レイジ <i>Reiji</i> (Lazy)	Leif	Gandulio	Perezoso a cargo de la tienda de jardinería y floristería.
	グレース <i>Gurēsu</i> (Grace)	Gracie	Graciela	Jirafa diseñadora de moda.

	ピンちゃん Pin-chan	Beppe	Grajardo	Pintor en OK Motores.
	グーさん Gū-san	Carlo	Graznel	Mecánico en OK Motores.
	フランクリン <i>Furankurin (Franklin)</i>	Franklin	Guindo	Pavo a cargo del día de la Cosecha (Acción de Gracias en <i>Animal Crossing</i> ).
	かいぞく Kaizoku	Gullivarr	Gullivarr	Álter ego pirata de Gulliver.
	ウリ Uri	Daisy Mae	Juliana	Jabalí que sustituye a Juana en <i>New Horizons</i> .
	レックス <i>Rekkusu (Rex)</i>	Flick	Kamilo	Camaleón que sustituye a Papilo en <i>New Horizons</i> .
	うおまさ Uomasa	Chip	Martín	Castor a cargo de los torneos de pesca antes de <i>New Horizons</i> .
	クーコ Kuko	Leilani	Marimar	Esposa de Capitán.
	タクミ Takumi	Lottie	Nuria	Nutria, sobrina de Sisebuto, también trabaja en la Academia de Artes Decorativas.
	ラコスケ Rakosuke	Pascal	Pascal	Nutria marina, filósofo y apasionado de las vieiras.
	カメヤマさん Kameyama-san	Nat	Papilo	Camaleón a cargo de los torneos de caza de bichos antes de <i>New Horizons</i> .
	ジングル <i>Jinguru (Jingle)</i>	Jingle	Renato	Reno a cargo del Día de los Juguetes (Navidad de <i>Animal Crossing</i> ).
	ゲコ Geko	Grams	Rosauria	Madre de Capitán.
	ホンマさん Honma-san	Lyle	Sisebuto	Nutria vendedor de seguros que trabaja en la Academia de Artes Decorativas.

	パンプキング <i>Panpukingu</i> (Pumpking)	Jack	Soponcio	Ente misterioso a cargo de Halloween.
---	---	------	----------	---------------------------------------

## 8.2 Lista completa de vecinos

Lista de todos los vecinos presentes en la última entrega (*New Horizons*, 2020), ordenados alfabéticamente según su nombre en inglés.

Rostro	Nombre JP	Nombre EN	Nombre ES	Especie y personalidad
	イッテツ Ittetsu	Admiral	Avutardo	Pájaro gruñón
	2 ごう Ni-gou (Número 2)	Agent S	Fardilia	Ardilla vivaracha
	アグネス Agnesu (Agnes)	Agnes	Negrea/Nerea	Cerdita familiar
	たもつ Tamotsu	Al	Álex	Gorila perezoso
	メルボルン <i>Meruborun</i> (Melbourne)	Alice	Zelanda	Koala dulce
	クロコ Kuroko	Alli	Codrila	Aligátor presumida
	アンデス <i>Andesu</i> (Andes)	Amelia	Amelia	Águila presumida
	あるみ Arumi	Anabelle	Anabel	Osa hormiguero vivaracha
	アンチョビ <i>Anchobi</i> (Anchovy, «anchoa»)	Anchovy	Boquerón	Pájaro perezoso

	ラザニア <i>Razania (Lasaña)</i>	Anicotti	Clorinda	Ratona vivaracha
	セルバンテス <i>Serubantesu (Cervantes)</i>	Angus	Aliste	Toro gruñón
	みやび Miyabi	Annalisa	Alba	Osa hormiguero dulce
	シルブプレ <i>Shirubupure (S'il vous plaît)</i>	Annalise	Isadora	Yegua presumida
	マコト Makoto	Antonio	Antonio	Oso hormiguero atlético
	アップル <i>Appuru (Apple)</i>	Apple	Rosi	Hámster vivaracha
	キッズ <i>Kizzu (Kids)</i>	Astrid	Astrid	Canguro presumida
	モニカ <i>Monika (Monica)</i>	Audie	Mónica	Loba vivaracha
	オーロラ <i>Ōrora (Aurora)</i>	Aurora	Aurora	Pingüino dulce
	ドミグラ Domigura	Ava	Ava	Gallina dulce
	クスケチャ Kusukecha	Avery	Cuzco	Águila gruñón
	エックスエル <i>Ekkusueru (XL)</i>	Axel	Eustakio	Elefante perezoso
	トロワ <i>Torowa (Trois)</i>	Baabara	Beelén	Oveja presumida

	タケル Takeru	Bam	Cornelio	Ciervo atlético
	ルーズ Rūzu (Rouge)	Bangle	Felina	Tigresa vivaracha
	ニッシー Nisshi	Barold	Plácido	Osezno perezoso
	ベーグル Bēguru (Bagel)	Bea	Bea	Perrita vivaracha
	ペーター Pētā (Peter)	Beau	Lope	Ciervo perezoso
	アリア Aria	Becky	Ramina	Gallina presumida
	イザベラ Izabera (Isabella)	Bella	Priety	Ratona vivaracha
	ペシみち Peshimichi	Benedict	Benito	Pollo perezoso
	ハチ Hachi	Benjamin	Bernardo	Perrito perezoso
	あんこ Anko	Bertha	Berta	Hipopótama dulce
	マルコ Maruko	Bettina	Ottina	Ratona dulce
	コユキ Koyuki	Bianca	Bianca	Tigresa vivaracha
	ガブリエル Gaburieru (Gabriel)	Biff	Pipo	Hipopótamo atlético
	3 ごう San-go (Número 3)	Big Top	Déivid	Elefante perezoso

	ピータン Pītan	Bill	Paquito	Pato atlético
	アーシンド Āshindo	Billy	Brito	Cabra atlético
	ロビン Robin	Biskit	Amnesio	Perrito perezoso
	エーミー Ēmī (Amy)	Bitty	Ofelia	Hipopótama presumida
	シルエット <i>Shiruetto</i> (Silhouette, «silueta»)	Blaire	Azabache	Ardilla presumida
	しのぶ Shinobu	Blanche	Rocío	Avestruz presumida
	グルミン Gurumin	Bluebear	Celeste	Osezna vivaracha
	ミミイ Mimi	Bonbon	Chocolat	Coneja vivaracha
	トミ Tomi	Bones	Cándido	Perrito perezoso
	ショーイ Shōi	Boomer	Serafino	Pingüino perezoso
	マンタロウ Mantarō	Boone	Babú	Gorila atlético
	ハウサク Housaku	Boots	Braulio	Aligátor atlético
	ダーリ <i>Dāri</i> (Darry)	Boris	Boris	Cerdo gruñón
	ボイド <i>Boido</i> (Boyd)	Boyd	Bunga	Gorila gruñón

	サーラ Sarah	Bree	Brie	Ratona presumida
	ブロッコリー <i>Burokkorī</i> (Brócoli)	Broccolo	Brócoli	Ratón perezoso
	カサンドラ <i>Kasandora</i> (Cassandra)	Broffina	Brunilda	Gallina presumida
	ブルース <i>Burūsu</i> (Bruce)	Bruce	Aristo	Ciervo gruñón
	チャコ <i>Chako</i>	Bubbles	Hipólita	Hipopótama vivaracha
	ヴァヤシコフ <i>Bayashikofu</i> (Vayashikov)	Buck	Trotón	Caballo atlético
	ジョン John	Butch	Bruno	Perrito gruñón
	リリアン <i>Ririan</i> (Lilian)	Bunnie	Coni	Conejita vivaracha
	ひでよし <i>Hideyoshi</i>	Buzz	Nabar	Águila gruñón
	パセリ <i>Paseri</i> (Parsley)	Cally	Almendra	Ardilla dulce
	フルメタル <i>Furumetaru</i> ( <i>Full Metal</i> )	Camofrog	Comando	Sapo gruñón
	キャンベラ <i>Kyanbera</i> (Canberra)	Canberra	Canberra	Koala familiar
	かんゆ Kanyu	Candi	Chuchi	Ratona vivaracha
	チョコ Choko (Choco)	Carmen	Linda	Coneja vivaracha





	キャロライン <i>Kyarorain (Caroline)</i>	Caroline	Mariló	Ardilla dulce
	マミイ Mami	Carrie	Lola	Canguro dulce
	ラムール <i>Ramūru (L'Amour)</i>	Cashmere	Cachemir	Oveja presumida
	ティファニー Tiffany	Celia	Jazmín	Águila dulce
	アラン Aran	Cesar	César	Gorila gruñón
	チーズ <i>Chīzu (Cheese, Queso)</i>	Chadder	Roque	Ratón esnob
	フィーカ Fika	Chai	Chai	Elefanta vivaracha
	チャーミー Chārmī	Charlise	Charo	Osa familiar
	チェルシー <i>Cherushī (Chelsea)</i>	Chelsea	Chelsea	Cierva dulce
	アセロラ <i>Aserora (Acerola)</i>	Cheri	Cerecita	Osezna vivaracha
	ハンナ Hanna	Cherry	Luna	Perrita familiar
	パンタ Panta	Chester	Osunio	Osezno perezoso
	ゆき Yuki	Chevre	Cabriola	Cabra dulce
	チーフ <i>Chīfu (Chief)</i>	Chief	Zoilo	Lobo gruñón



	トンファン Tonfan	Chops	Solomín	Cerdo esnob
	チャウヤン Chauyan	Chow	Pando	Oso perezoso
	クリスチーナ <i>Kurisuchīnu</i> (Christine)	Chrissy	Lali	Coneja vivaracha
	ビネガー <i>Binegā</i> (Vinegar, «vinagre»)	Claude	Pablo	Conejo perezoso
	マリリン <i>Maririn</i> (Marilyn)	Claudia	Lilu	Tigresa presumida
	どぐろう Dogurou	Clay	Boliche	Hámster perezoso
	アイソトープ <i>Aisotōpu</i> (Isótopa)	Cleo	Clotilde	Yegua presumida
	デースケ Dēsuke	Clyde	Moe	Caballo perezoso
	テッチャン Tecchan	Coach	Cacho	Toro atlético
	ハカセ Hakase	Cobb	Franfuá	Cerdo atlético
	アマミン Amamin	Cole	Nicolás	Conejo perezoso
	アンソニー <i>Ansonī</i> (Anthony)	Colton	Furio	Caballo esnob
	ペリーヌ <i>Perīnu</i> (Perrine)	Cookie	Purita	Perrita vivaracha

	ハルマキ Harumaki	Cousteau	Cousteau	Sapo atlético
	トキオ Tokio	Cranston	Carmelo	Avestruz perezoso
	タイシ Taishi	Croque	Ranolfo	Sapo gruñón
	ビス Bisu (Bis)	Cube	Cube	Pingüino perezoso
	カルロス <i>Karurosus</i> (Carlos)	Curlos	Carnerio	Carnero esnob
	ハムカツ <i>Hamukatsu</i> (Ham Cuts)	Curly	Rufueto	Cerdo atlético
	ガンテツ Gantetsu	Curt	Gorbaché	Oso gruñón
	パンクス <i>Pankusu</i> (Punks)	Cyd	Ramón	Elefante gruñón
	バニラ <i>Banira</i> (Vainilla)	Daisy	Luisa	Perrita dulce
	まりも Marimo	Deena	Martita	Pata dulce
	ナディア Nadia	Deirdre	Venada	Cierva familiar
	ヤマト Yamato	Del	Croco	Aligátor gruñón
	デリー <i>Derī</i> (Delhi)	Deli	Cana	Mono perezoso
	ボン Bon	Derwin	Torcuato	Pato perezoso

	ナタリー Natarie (Natalie)	Diana	Bambina	Cierva presumida
	アイーダ Aīda (Aida)	Diva	Morania	Rana familiar
	ヒュージ Hyūji (Huge)	Dizzy	Quique	Elefante perezoso
	けん Ken	Dobie	Germán	Lobo gruñón
	トビオ Tobio	Doc	Crispín	Conejo perezoso
	ちゃちゃまる Chachamaru	Dom	Fibrilio	Carnero atlético
	とめ Tome	Dora	Dori	Ratona dulce
	マーサ Māsa (Martha)	Dotty	Katia	Coneja vivaracha
	タツオ Tatsuo	Drago	Dragonio	Aligátor perezoso
	フォアグラ Foagura (Foie Gras)	Drake	Draco	Pato perezoso
	ドク Doku	Drift	Surfín	Sapo atlético
	キザノホマレ Kizanohomare	Ed	Crinaldo	Caballo esnob
	しもやけ Shimoyake	Egbert	Norberto	Pollo perezoso
	モンこ Monko	Elise	Mayra	Mona presumida

	エクレア <i>Ekurea (Éclair)</i>	Ellie	Eli	Elefanta dulce
	サブレ <i>Sabure (Sablé)</i>	Elmer	Jacinto	Caballo perezoso
	エレフィン <i>Erefin (Elefin)</i>	Eloise	Eloísa	Elefanta presumida
	キング <i>Kingu (King)</i>	Elvis	Elvis	León gruñón
	チャック <i>Chakku (Chuck)</i>	Erik	Cervasio	Ciervo perezoso
	エトワール <i>Étoile (Etowāru)</i>	Étoile	Étoile	Oveja dulce
	ロッキー <i>Rokkī (Rocky)</i>	Eugene	Eucalín	Koala esnob
	モヘア Mohea	Eunice	Lanolina	Oveja dulce
	シベリア <i>Shiberia (Siberia)</i>	Fang	Colmillo	Lobo gruñón
	みかっち Mikacchi	Felicity	Micha	Gata vivaracha
	リッキー <i>Rikkī (Ricky)</i>	Filbert	Filberto	Ardilla perezoso
	レイラ <i>Reira (Leila)</i>	Flo	Nieves	Pingüina familiar
	フララ Furara	Flora	Azucena	Avestruz vivaracha
	ゆきみ Yukimi	Flurry	Lluvia	Hámster dulce

	フランソワ <i>Furansowa (François)</i>	Francine	Natacha	Coneja presumida
	ハルク <i>Haruku (Hulk)</i>	Frank	Aquilino	Águila gruñón
	マグロ Maguro	Freckles	Rebeca	Pata vivaracha
	ツンドラ <i>Tsendora (tundra)</i>	Freya	Lupita	Loba presumida
	サブリーナ <i>Saburina (Sabrina)</i>	Friga	Frida	Pingüina presumida
	ウェンディ <i>Wendi (Wendy)</i>	Frita	Ovinia	Oveja familiar
	コージ Koji	Frobert	Croaldo	Sapo atlético
	ジェシカ <i>Jeshika (Jessica)</i>	Fuchsia	Rosalinda	Cierva familiar
	ペチカ Pechika	Gabi	Piluca	Coneja vivaracha
	ためこ Tameko	Gala	Marita	Cerdita dulce
	モサキチ Mosakichi	Gaston	Gastón	Conejo gruñón
	アリゲッティ <i>Arigetti (Alligetty)</i>	Gayle	Boni	Aligátor dulce
	ゲンジ Genji	Genji	Sumo	Conejo atlético
	リンダ <i>Rinda (Linda)</i>	Gigi	Cleo	Rana presumida

	ちとせ Chitose	Gladys	Gladis	Avestruz dulce
	スワンソン Suwanson	Gloria	Jarrea	Pata presumida
	ゴンゾー Gonzō	Gonzo	Bronco	Koala gruñón
	グラハム <i>Gurahamu</i> (Graham)	Graham	Roelio	Hámster esnob
	ふくこ Fukuko	Greta	Jimena	Ratona dulce
	ムー Mū	Grizzly	Gruñón	Oso gruñón
	クロー Kurō	Groucho	Groucho	Oso gruñón
	ビリー <i>Birī</i> (Billy)	Gruff	Sátiro	Cabra gruñón
	ポーラ <i>Pōra</i> (Paula)	Gwen	Fabiola	Pingüina presumida
	ハムスケ Hamusuke	Hamlet	Bombo	Hámster atlético
	ハムジ Hamuji	Humphrey	Arsenio	Hámster gruñón
	スナイル Sunairu	Hans	Hans	Gorila esnob
	オリバー <i>Oribā</i> (Oliver)	Harry	Harpo	Hipopótamo gruñón
	アイリス <i>Airisu</i> (Iris)	Hazel	Anacarda	Ardilla familiar

	ヘンリー <i>Henrī</i> (Henry)	Henry	Saperto	Sapo esnob
	ディビッド <i>Dibiddo</i> (David)	Hippeux	Hipóleo	Hipopótamo esnob
	プースケ <i>Pūsuke</i>	Hopkins	Saltiago	Conejo perezoso
	みつお <i>Mitsuo</i>	Hornsby	Rino	Rinoceronte perezoso
	ストロー <i>Sutorō</i> (Straw)	Huck	Ricardo	Sapo esnob
	クッチャネ <i>Kutchane</i>	Hugh	Jacobo	Cerdo perezoso
	のりまき <i>Norimaki</i>	Iggly	Bobo	Pingüino atlético
	ダイク <i>Daiku</i>	Ike	Astillas	Oso gruñón
	ジャコテン <i>Jakoten</i>	Jacob/Jakey	Repollo	Pájaro perezoso
	ジョッキー <i>Jokki</i>	Jacques	Gorrelmo	Pájaro esnob
	エスメラルダ <i>Esumeraruda</i> (Esmeralda)	Jambette	Anquita	Rana dulce
	クワトロ <i>Kuwatoro</i>	Jeremiah	Jeremías	Sapo atlético
	ジーニョ <i>Jinyo</i>	Jitters	Camelio	Pájaro atlético
	リチャード <i>Richādo</i> (Richard)	Joey	Pascual	Pato perezoso

	みすず Misuzu	Judy	Rosezna	Osezna presumida
	ジュリア Juriah (Julia)	Julia	Julia	Avestruz presumida
	ジュリー Jurii	Julian	Azulino	Caballo esnob
	メイ Mei	June	Hanalulú	Osezna normal
	かぶきち Kabukichi	Kabuki	Kabuki	Gato gruñón
	ちょい Choi	Katt	Melina	Gata familiar
	フランク Furanku (Frank)	Keaton	Lucho	Águila atlético
	クロベエ Kurobē	Ken	Pichón	Pollo esnob
	ケチャップ Kechappu (Ketchup)	Ketchup	Ketchup	Pata vivaracha
	イノッチ Inocchi	Kevin	Porcinio	Cerdo atlético
	1 ごと Ichi-Gou (Número 1)	Kid Cat	Gatomán	Gato atlético
	やさお Yasao	Kidd	Cabrálex	Cabra esnob
	キャビア Kyabia (Caviar)	Kiki	Ágata	Gata dulce
	アップリケ Appurike (Appliqué)	Kitt	Antípoda	Canguro dulce





	ショコラ Shokora (Chocolat)	Kitty	Kasandra	Gata presumida
	クマロス Kumarosu	Klaus	Gruñerto	Oso esnob
	キンカク Kinkaku	Knox	Tono	Pollo gruñón
	アイダホ Aidaho (Idaho)	Kody	Orestes	Osezno atlético
	リカルド Rikarudo (Ricardo)	Kyle	Ataúlfo	Lobo esnob
	ヒョウタ Hyouta	Leonardo	Leocadio	Tigre atlético
	ティーチャー Tīchā (Teacher)	Leopold	Leopoldo	León esnob
	レイニー Reinī (Rainy)	Lily	Lili	Rana dulce
	らっきょ Rakkyo	Limberg	Camember	Ratón gruñón
	ライオネル Raioneru (Lionel)	Lionel	Lionel	León esnob
	ブンジロウ Bunjirou	Lobo	Lupo	Lobo gruñón
	ラムネ Ramune	Lolly	Feli	Gata dulce
	トムソン Tomuson (Thomson)	Lopez	Agreste	Ciervo esnob
	マッスル Massuru (Muscle)	Louie	Lou	Gorila atlético

	マスクラス <i>Masukarasu (Máscaras)</i>	Lucha	Plumerio	Pájaro esnob
	ルーシー <i>Rūshī (Lucy)</i>	Lucy	Aurelia	Cerdita dulce
	オズモンド <i>Ozumondo</i>	Lyman	Chipi	Koala atlético
	チャンプ <i>Chanpu (Champ)</i>	Mac	Pit	Perro gruñón
	マロン <i>Maron</i>	Maddie	Martina	Perrita vivaracha
	アンヌ <i>Annu (Anne)</i>	Maele	Patidifú	Pata presumida
	マーガレット <i>Māgaretto (Margaret)</i>	Maggie	Margarí	Cerdita dulce
	スミモモ <i>Sumimomo</i>	Mallary	Mirta	Pata presumida
	メープル <i>Mēpuru (Maple)</i>	Maple	Dulce	Osezna dulce
	もんじゃ <i>Monja</i>	Marcel	Eto	Perro perezoso
	マリア <i>Maria</i>	Marcie	Brisa	Canguro dulce
	タコリーナ <i>Takorīna</i>	Marina	Marina	Pulpo dulce
	ジュン <i>Jun</i>	Marshal	Munchi	Ardilla esnob
	マーティー <i>Mātī (Marty)</i>	Marty	Marty	Osezno perezoso


	アザラク Azaraku	Mathilda	Pugilda	Canguro presumida
	キャンディ <i>Kyandi</i> (Candy)	Megan	Carmela	Osa dulce
	パティ Pati	Merengue	Natura	Rinoceronta dulce
	さっち Sacchi	Merry	Susi	Gata vivaracha
	うずまき Uzumaki	Midge	Paloma	Pájara dulce
	ミント <i>Minto</i> (Mint)	Mint	Menta	Ardilla presumida
	ミラコ Mirako	Mira	Amparo	Coneja familiar
	ミランダ Miranda	Miranda	Miranda	Pata presumida
	マール Māru	Mitzi	Misi	Gata dulce
	ジンペイ Jinpei	Moe	Tristán	Gato perezoso
	ジェーン <i>Jēn</i> (Jane)	Monique	Monique	Gata presumida
	サルモンティ Sarumonti	Monty	Burton	Mono gruñón
	ピン Pin	Moose	Sato	Ratón atlético
	リック <i>Rikku</i> (Rick)	Mott	Jones	León atlético

	フリル <i>Furiru (Frill)</i>	Muffy	Muaré	Oveja familiar
	のりお Norio	Murphy	Orsón	Osezno gruñón
	スミ Sumi	Nan	Pécora	Cabra dulce
	チッチ Chicchi	Nana	Nana	Mona dulce
	ハナコ Hanako	Naomi	Regina	Vaca presumida
	バックス <i>Bakkasu (Baco)</i>	Nate	Nachete	Oso perezoso
	いさこ Isako	Norma	Norma	Vaca dulce
	サントス <i>Santosu (Santos)</i>	O'Hare	Ernesto	Conejo esnob
	おくたろう Okutarou	Octavian	Octavio	Pulpo gruñón
	アントニオ Antonio	Olaf	Olaf	Oso hormiguero esnob
	ピッコロ <i>Pikkoro (Piccolo)</i>	Olive	Osalina	Osezna dulce
	オリビア <i>Oribia (Olivia)</i>	Olivia	Olivia	Gata presumida
	オパール Opāru (Opal)	Opal	Ópalo	Elefanta presumida
	ドングリ Donguri	Ozzie	Koloa	Koala perezoso

	ブリトニー <i>Buritonī</i> (Brittany)	Pancetti	Talía	Cerdita presumida
	パトラ Patora	Pango	Aspidora	Osa hormiguero vivaracha
	パオロ <i>Paoro</i> (Paolo)	Paolo	Paolo	Elefante perezoso
	オカッピ Okappi	Papi	Bayo	Caballo perezoso
	バーバラ <i>Bābara</i> (Barbara)	Pashmina	Carla	Cabra familiar
	ナッキー Nakkī	Pate	Pati	Pata vivaracha
	レイチェル <i>Reicheru</i> (Rachel)	Paula	Lizi	Osa familiar
	ドサコ Dosako	Peaches	Perla	Yegua dulce
	レベッカ <i>Rebekka</i> (Rebeca)	Pecan	Camila	Ardilla presumida
	ふみたろう Fumitarou	Peck	Picuet	Pájaro atlético
	ダンベル Danberu	Peewee	Lotar	Gorila gruñón
	ちえり Chieri	Peggy	Peggy	Cerdita vivaracha
	ジャスミン <i>Jasumin</i> (Jasmine)	Pekoe	Vera	Osezna dulce
	チューこ Chūko	Penelope	Adela	Ratona dulce

	ケイン Kein	Phil	Amalio	Avestruz esnob
	セバスチャン <i>Sebasuchan</i> (Sebastian)	Pierce	Hugo	Águila atlético
	ジュペッティ Jupetti (Giupetti)	Pietro	Kikolor	Carnero esnob
	タンタン Tantan	Pinky	Violeta	Osa vivaracha
	レイコ Reiko	Piper	Bárbara	Pájara vivaracha
	ロッタ <i>Rotta</i> (Lotta)	Pippy	Méloni	Coneja vivaracha
	パタヤ Pataya	Plucky	Herminia	Gallina familiar
	のりっぺ Norippe	Pompom	Flopi	Pata vivaracha
	ポンチョ Poncho	Poncho	Poncho	Osezno atlético
	グミ Gumi	Poppy	Encina	Ardilla dulce
	ブレンダ <i>Burenda</i> (Brenda)	Portia	Amanda	Perrita presumida
	カール <i>Kāru</i> (Carl)	Prince	Felipe	Sapo esnob
	ホッケー <i>Hokkē</i> (Hockey)	Puck	Fredo	Pingüino perezoso

	チョコキ Choki	Puddles	Nenúfar	Rana vivaracha
	きんぞう Kinzou	Pudge	Bollito	Oso perezoso
	ピンタ Binta	Punchy	Félix	Gato perezoso
	たま Tama	Purrl	Wanda	Gata presumida
	タキュ Takyu	Queenie	Marujita	Avestruz presumida
	タックン Takkun	Quillson	Cuálter	Pato esnob
	カックン Kakkun	Raddle	Radiolo	Sapo perezoso
	グレオ Gureo	Rasher	Curtis	Cerdo gruñón
	ジャック <i>Jakku (Jack)</i>	Raymond	Narciso	Gato esnob
	リアーナ Riāna	Reneigh	Corcelia	Yegua familiar
	おさい Osai	Renée	Rina	Rinoceronta familiar
	サンデー <i>Sandē (Sunday)</i>	Rex	Leoncio	León perezoso
	ユメコ Yumeko	Rhonda	Ronda	Rinoceronta presumida
	カジロウ Kajirou	Ricky	Altramuz	Ardilla gruñón

	リラ <i>Rira</i> (Rilla)	Rilla	Rilla	Gorila vivaracha
	ちょろきち Chorokichi	Rizzo	Ratolón	Ratón gruñón
	ペンタ Penta	Roald	Bobi	Pingüino atlético
	パーチク Pāchiku	Robin	Aria	Pájaro presumida
	ゴンザレス Gonzaresu (González)	Rocco	Roco	Hipopótamo gruñón
	4 ごう Yon-Gou (Número 4)	Rocket	Gloria	Gorila familiar
	ジャン <i>Jan</i> (Jean)	Rod	Rodi	Ratón atlético
	ロデオ Rodeo	Rodeo	Rodeo	Toro perezoso
	ジミー <i>Jimī</i> (Jimmy)	Rodney	Chusquis	Hámster esnob
	チョモラン Chomorán	Rolf	Albino	Tigre gruñón
	マイク <i>Maiku</i> (Mike)	Rooney	Cerillo	Canguro atlético
	アーサー <i>Āsā</i> (Arthur)	Rory	Rogelio	León atlético
	シュバルツ <i>Shubarutsu</i> (Schwarz)	Roscoe	Jereza	Caballo gruñón
	ゴメス <i>Gomesu</i> (Gómez)	Rowan	Miguelón	Tigre atlético





	ルナ <i>Runa</i> (Luna)	Ruby	Rubí	Coneja vivaracha
	チャス Chasu	Rudy	Rufino	Gato atlético
	ララミー <i>Raramī</i> (Laramie)	Sally	Praliné	Ardilla dulce
	ピース <i>Pisu</i> (Piece)	Samson	Sansón	Ratón atlético
	ラン Ran	Sandy	Priscila	Avestruz dulce
	サバンナ Sabana	Savannah	Sabana	Yegua dulce
	マモル Mamoru	Scoot	Chema	Pato atlético
	シェリー <i>Sherī</i> (Sherry)	Shari	Montse	Mona familiar
	クリス <i>Kurisu</i> (Chris)	Sheldon	Matracas	Ardilla atlético
	ボブ Bobu (Bob)	Shep	Fleco	Perro esnob
	エテキチ Etekichi	Simon	Simón	Mono perezoso
	リリィ <i>Riri</i> (Lily)	Skye	Aleria	Loba dulce
	ハイド <i>Haido</i> (Hide)	Sly	Estallón	Aligátor atlético
	モモチ Momochi	Snake	Rayo	Conejo atlético

	こまち Komachi	Snooty	Rosanari	Osa hormiguero presumida
	シャンティ Shanti	Soleil	Soraya	Hámster presumida
	ちゅんのすけ Chun'nosuke	Sparro	Jaime	Pájaro atlético
	スクワット <i>Sukuwatto</i> (Squat)	Spike	Cornio	Rinoceronte gruñón
	ポーク Pōku (Pork)	Spork/Crackle	Espork	Cerdo perezoso
	フラッペ <i>Furappe</i> (Frappe)	Sprinkle	Rizolda	Pingüino vivaracha
	ヘルツ <i>Herutsu</i> (Hertz)	Sprocket	Ráfaga	Avestruz atlético
	スパーク <i>Supāku</i> (Spark)	Static	Protón	Ardilla gruñón
	アクリル <i>Akuriru</i> (Acryl)	Stella	Merina	Oveja dulce
	ギンカク Ginkaku	Sterling	Arni	Águila atlético
	アセクサ Asekusa	Stinky	Micifuz	Gato atlético
	モーリス <i>Mōrisu</i> (Maurice)	Stu	Vitorino	Toro perezoso
	シドニー <i>Shidonī</i> (Sídney)	Sydney	Sídney	Koala dulce
	もんぺ Monpe	Sylvana	Silvana	Ardilla dulce

	シルビア <i>Shirubia</i> (Silvia)	Sylvia	Cándida	Canguro familiar
	ボルシチ <i>Borushichi</i> (Borscht)	T-Bone	Bovi	Toro gruñón
	トラこ Torako	Tabby	Liana	Gata vivaracha
	タンボ Tanbo	Tad	Saltonio	Sapo atlético
	エイプリル <i>Eipuriru</i> (April)	Tammi	Tami	Mona vivaracha
	アネッサ Anessa	Tammy	Aída	Osezna familiar
	くるぶし Kurubushi	Tank	Aníbal	Rinoceronte atlético
	ナターシャ Natāsha	Tasha	Tania	Ardilla presumida
	たいへいた Taiheita	Teddy	Teddy	Oso atlético
	ポルト Boruto	Tex	Tomeo	Pingüino esnob
	ティーナ <i>Tina</i> (Tina)	Tia	Meralda	Elefante dulce
	バズレー Bazurē	Tiffany	Tiffany	Coneja presumida
	つかさ Tsukasa	Timbra	Hebra	Oveja presumida
	まきば Makiba	Tipper	Pinta	Vaca presumida

	トビー Tobī	Toby	Toby	Conejo esnob
	バンタム Bantamu	Tom	Zapirón	Gato gruñón
	はじめ Hajime	Tucker	Pirolo	Elefante perezoso
	れんにゅう Rennyuu	Tutu	Tutú	Osa vivaracha
	ピーチク Pichiku	Twiggy	Tití	Pájara vivaracha
	ハリマオ Harimao	Tybalt	Teobaldo	Tigre atlético
	ネーヤ Nēya	Ursala	Úrsula	Osa familiar
	ピティエ Pitie	Velma	Erika	Cabra presumida
	メリヤス Meriyasu	Vesta	Vesta	Oveja dulce
	ノルマン Noruman (Norman)	Vic	Artorito	Toro gruñón
	セントアロー Sentoarō	Victoria	Victoria	Yegua vivaracha
	ウズメ Uzume	Violet	Magenta	Gorila presumida
	ヴァネッサ Vanessa	Vivian	Viviana	Loba presumida
	ガビ Gabi	Vladimir	Vladimir	Osezno gruñón

	カマボコ Kamaboko	Wade	Petín	Pingüino perezoso
	ベン Ben	Walker	Miki	Perro perezoso
	カンロク Kanroku	Walt	Brinco	Canguro gruñón
	サム Samu (Sam)	Wart Jr.	Saponcio	Sapo gruñón
	アチョット Achotto	Weber	Paticio	Pato perezoso
	みぞれ Mizore	Wendy	Franela	Oveja vivaracha
	マリー Marī (Marie)	Willow	Cuqui	Oveja presumida
	マキバスター Makibasutā (Makiba Star)	Winnie	Soonia	Yegua vivaracha
	ロボ Robo (Lobo)	Wolfgang	Wolfi	Lobo gruñón
	ユーカリ Yūkari	Yuka	Yuka	Koala presumida
	ネルソン Neruson (Nelson)	Zell	Corvilo	Ciervo esnob