Universitat Autònoma de Barcelona

Dipòsit digital de documents de la UAB

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

Sentís Sánchez, Javier; , dir. La traducción de videojuegos: análisis traductológico de Overwatch 2. 2023. 67 pag. (Grau en Traducció i Interpretació)

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/281309

under the terms of the license

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN: INGLÉS

TRABAJO DE FIN DE GRADO
Curso 2022-2023

La traducción de videojuegos: análisis traductológico de *Overwatch 2*

Javier Sentís Sánchez

TUTORA
GEMA RUBIO CARBONERO

Barcelona, 9 de junio de 2023

Universitat Autònoma de Barcelona

Datos del TFG

Título: La traducción de videojuegos: análisis traductológico de *Overwatch 2*

Títol: La traducció de videojocs: anàlisi traductològic d'*Overwatch 2*

Title: Videogames translation: translation analysis of Overwatch 2

Autor: Javier Sentís Sánchez

Tutor: Gema Rubio Carbonero

Centro: Facultad de Traducción e Interpretación, Universidad Autónoma de Barcelona

Estudios: Grado de Traducción e Interpretación

Curso académico: 2022 – 2023

Palabras clave: análisis de traducción, referencias culturales, *Overwatch 2*, videojuegos, adaptación de dialectos y acentos.

Paraules clau: anàlisi de traducció, referències culturals, *Overwatch 2*, videojocs, adaptació de dialectes i accents.

Keywords: translation analysis, cultural references, Overwatch 2, videogames, dialects and accents adaptation.

Resumen del TFG

El siguiente análisis traductológico se aplica sobre el videojuego *Overwatch 2* en español. Los objetivos de este trabajo son realizar un análisis de traducción de una selección de referencias culturales, de la adaptación de los diferentes dialectos y acentos de los personajes del juego, así como llevar a cabo un análisis de traducción de nombres y otra fraseología que aparece por ejemplo en las líneas de diálogo del videojuego.
Además, con este análisis se busca ofrecer otras alternativas de traducción para los diferentes aspectos que se tratan y que, de alguna manera, podrían llegar a mejorar el juego.

Resum del TFG

La següent anàlisi traductològica s'aplica al videojoc *Overwatch 2* en castellà. Els objectius d'aquest treball són elaborar una anàlisi de traducció d'una selecció de referències culturals, de l'adaptació dels diferents dialectes i accents dels personatges del joc, així com dur a terme una anàlisi traductològica dels noms i altra fraseologia que apareix per exemple a les línies de diàleg del videojoc.
A més a més, amb aquest estudi es busca oferir altres alternatives de traducció per als diferents aspectes que es tracten i que, d'alguna manera, poden arribar a millorar el joc.

Abstract

The following translation analysis is applied to the game Overwatch 2 in Spanish. The objectives of this work are to carry out a translation analysis of a selection of cultural references, the adaptation of the different dialects and accents of the main characters in the game, as well as to carry out a translation analysis of names and other phraseological elements that appear, such as dialogue elements.
In addition, this analysis aims to offer other translation alternatives for the different aspects that are covered and that, in some way, could improve the game.

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS 5
ÍNDICE DE TABLAS 5
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES 6
1 INTRODUCCIÓN 8
2 MARCO TEÓRICO 9
2.1 TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL Y DE VIDEOJUEGOS 10
2.1.1 Traducción audiovisual 10
2.1.2 Traducción de videojuegos 10
2.1.2.1 Aspectos traducibles en un videojuego 11
2.2 LOCALIZACIÓN 14
2.2.1 Internacionalización 14
2.2.2 Localización 14
2.2.2.1 Aspectos localizables 15
2.2.2.2 El proceso de localización 16
2.3 TRADUCCIÓN DE REFERENCIAS CULTURALES 19
2.3.1 Definición de referencia cultural 19
2.3.2 Estrategias de traducción de las referencias culturales 19
2.3.3 Técnicas de traducción de las referencias culturales 20
2.4 TRADUCCIÓN DE NOMBRES Y TÉRMINOS EN UNA OBRA DE FICCIÓN 22
2.4.1 Intertextualidad y transcreación 22
2.5 ADAPTACIÓN DE LOS ACENTOS Y DIALECTOS 23
3 LOS VIDEOJUEGOS Y LOS DIFERENTES TIPOS 25
3.1 ¿Qué es un videojuego? 25
3.2 Géneros de videojuegos 26
3.3 El caso de Overwatch 2 29
4 METODOLOGÍA 30
5 ANÁLISIS TRADUCTOLÓGICO INGLÉS-ESPAÑOL DE *OVERWATCH 2* 31
5.1 Análisis de referencias culturales 32
5.2 Adaptación de los acentos y dialectos 39
5.3 Análisis de nombres y otra fraseología 43
5.3.1 Nombres de personajes 43
5.3.2 Otras propuestas de traducción alternativas 47

6 CONCLUSIONES..... 61
7 BIBLIOGRAFÍA..... 65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Fases del proceso de localización de un videojuego. (Pérez 2010: 160) 16
Figura 2: Fases del proceso de localización de un videojuego (Mangiron y O'hagan, 2013: 128) 17

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personaje Pharah 31
Tabla 2: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personaje Brigitte ... 32
Tabla 3: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personaje Torbjörn . 34
Tabla 4: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personaje Zenyatta . 35
Tabla 5: Análisis del nombre de la habilidad con referente cultural del personaje Wrecking Ball 36
Tabla 6: Traducción a partir de la neutralización de lenguas maternas..... 38
Tabla 7: Análisis de la línea de diálogo neutralizada del personaje Zarya 38
Tabla 8: Análisis de la línea de diálogo neutralizada del personaje Genji 40
Tabla 9: Traducción de la línea de diálogo neutralizada de Genji 41
Tabla 10: Traducción de la línea de diálogo neutralizada de Hanzo 42
Tabla 11: Análisis del nombre del personaje Pharah 43
Tabla 12: Análisis del nombre del personaje Junker Queen 43
Tabla 13: Análisis del nombre del personaje Wrecking Ball 45
Tabla 14: Análisis del nombre del personaje Roadhog 46
Tabla 15: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Doomfist 47
Tabla 16: Análisis de la línea de diálogo sin referente cultural del personaje Junkrat... 48
Tabla 17: Análisis de la línea de diálogo sin referente cultural del personaje Pharah ... 50
Tabla 18: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Pharah 50
Tabla 19: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Junker Queen 51
Tabla 20: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Reinhardt 52
Tabla 21: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Sigma 53
Tabla 22: Análisis de la línea de diálogo de la habilidad definitiva del personaje Wrecking Ball 54
Tabla 23: Análisis del nombre de la habilidad definitiva del personaje Zarya 55
Tabla 24: Análisis del nombre de la habilidad definitiva del personaje Bastion 55
Tabla 25: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Symmetra 56
Tabla 26: Análisis de la línea de diálogo de la habilidad definitiva del personaje Torbjörn 57
Tabla 27: Análisis del nombre de la habilidad definitiva de Widowmaker 58

Tabla 28: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Kiriko 59

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Imagen de Pharah 32
Ilustración 2: Imagen de Brigitte 33
Ilustración 3: Imagen de Torbjörn 35
Ilustración 4: Imagen de Zenyatta 36
Ilustración 5: Imagen de Wrecking Ball 37
Ilustración 6: Imagen de Zarya 40
Ilustración 7: Imagen de Genji 41
Ilustración 8: Imagen de Hanzo 42
Ilustración 9: Imagen de Junker Queen 45
Ilustración 10: Imagen de Roadhog 47
Ilustración 11: Imagen de Doomfist 48
Ilustración 12: Imagen de Junkrat 49
Ilustración 13: Imagen de Reinhardt 53
Ilustración 14: Imagen de Sigma 54
Ilustración 15: Imagen de Bastion usando su habilidad definitiva 56
Ilustración 16: Imagen de las torretas de Symmetra en el campo de batalla 57
Ilustración 17: Imagen de Widowmaker 59
Ilustración 18: Imagen de Kiriko 60

1 INTRODUCCIÓN

Desde la aparición del que puede considerarse el primer videojuego de la historia en la década de los 60, los videojuegos han ido evolucionando a lo largo de los años de manera vertiginosa. De hecho, en la actualidad, se han establecido como una de las principales formas de entretenimiento y han alcanzado tal punto de interés en la sociedad que ha permitido que miles de personas puedan ganarse la vida gracias a ellos. Un claro ejemplo son los creadores de contenido, quienes retransmiten en directo cómo juegan en diferentes plataformas digitales como Twitch [1] o YouTube.

Si bien es cierto que los videojuegos que aparecieron en primera instancia en el mercado no tenían cuadros de diálogo y no presentaban ningún problema de traducción, los creadores ya hicieron frente a un asunto de gran importancia que sigue vigente en la actualidad: la globalización [2]. De este modo, los videojuegos que presentan cuadros de diálogo no solo tienen que enfrentarse a la globalización, sino que también a una cuestión que está estrechamente ligada a este concepto: la localización. Localizar un videojuego significa adaptarlo a los clientes de diferentes países. Para llevar a cabo este proceso de localización, los desarrolladores de videojuegos deben tener en cuenta los diferentes problemas de traducción que aparecen no solo en el propio juego, sino también a la hora de adaptarlos a las culturas de llegada. De modo que, si se consigue una buena traducción, los consumidores podrán disfrutar más de la jugabilidad y podrán sentirse más inmersos en la trama del juego. Por los motivos expuestos anteriormente, podríamos llegar a la conclusión de que la traducción de videojuegos es fundamental para la localización.

El objetivo de este trabajo es analizar la traducción de las referencias culturales, dialectos y acentos de los distintos personajes que aparecen en el videojuego, así como ofrecer otras alternativas de traducción para los diferentes aspectos que se tratan (ya sean los nombres de los héroes[3], las habilidades de dichos personajes o las habilidades definitivas) que, de alguna manera, podrían mejorar la experiencia del juego.

Con el presente trabajo también se pretende dar una perspectiva general de la traducción del videojuego *Overwatch 2*, el cual ha sido desarrollado en inglés, ha pasado por un gran proceso de internacionalización al ser accesible de forma gratuita y ha sido traducido a distintos idiomas. Además, la realización de este análisis permitirá hacer una contribución en tres ámbitos fundamentales: el académico (gracias al fomento del avance del conocimiento sobre los retos y las dificultades de la traducción de videojuegos), el profesional (identificando los problemas de traducción en el videojuego y ofreciendo alternativas para ayudar a los

[1] Se trata de una plataforma que ofrece un servicio interactivo de retransmisión en directo de videojuegos, deportes, música, entretenimiento y mucho más donde los creadores de contenido pueden interactuar con los espectadores que comentan a través del chat.
[2] Entendemos por globalización el proceso mediante el cual pasa cualquier producto para extenderse mundialmente y así ser más conocido y atraer a más consumidores. [3] Entiéndase «héroe» como sinónimo de «personaje».

traductores a tomar decisiones informadas) y el social (proponiendo alternativas de traducción con tal de mejorar la jugabilidad).

El interés por este tema de estudio puede remontarse a 2016 cuando salió a la luz la primera secuela de *Overwatch*. Siempre he tenido especial apego hacia los videojuegos tipo *shooter* [3] y me impactó que *Overwatch* tuviese 27 personajes diferentes que los jugadores podían escoger a la hora de entrar a la partida para jugar. Fue entonces cuando mi interés por este tipo de videojuegos fue incrementando hasta día de hoy. El motivo principal por el que se ha escogido la secuela del primer juego es la incorporación de nuevos personajes que, sumados a los que ya existían anteriormente, pueden suponer un reto de traducción ya que cada uno tiene sus propias habilidades, armas y características.

No solo es eso lo que despierta la motivación para realizar el estudio de *Overwatch 2*, sino que también hay que sumarle el hecho de que cada personaje tiene su propia historia dentro del juego, así como los cómics y las novelas animadas que existen para conocer mejor la narrativa de los personajes y entender los diálogos e interacciones entre ellos dentro del campo de batalla.

Todas estas características hacen de *Overwatch 2* un producto que vale la pena estudiar porque va más allá de las características principales de la traducción de videojuegos.

El presente trabajo está estructurado en distintos apartados que, a su vez, están divididos en subapartados.

En un primer lugar encontramos un marco teórico en el que se analiza aquello que han propuesto distintos autores en lo que respecta a la traducción audiovisual, a la traducción de videojuegos, a la localización, a la traducción de referencias culturales, a la traducción de nombres y términos en una obra de ficción y, finalmente, a la adaptación de los acentos y dialectos.

En segundo lugar, se ha realizado una pequeña introducción al ámbito de los videojuegos comparando distintas definiciones y clasificaciones ya propuestas.

En tercer lugar, se explica la metodología que se llevará a cabo a la hora de realizar el análisis traductológico del videojuego *Overwatch 2* y, a continuación, comienza el análisis propiamente dicho. En él podemos encontrar una pequeña introducción a *Overwatch 2* y un estudio de las referencias culturales, de la adaptación de los acentos y dialectos, así como de los nombres y términos (habilidades definitivas, pasivas de los personajes…) que aparecen en el juego. Finalmente, se recogen las principales conclusiones de este estudio.

2 MARCO TEÓRICO

[3] Se entiende por *shooters* aquellos videojuegos cuyo objetivo principal es matar a enemigos con armas de fuego.

Para llevar a cabo el análisis traductológico del videojuego *Overwatch 2,* es necesario tener nociones teóricas sobre los distintos aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de realizar una traducción de un videojuego. Por ello, el marco teórico se encuentra dividido en cinco bloques fundamentales: la traducción audiovisual y de videojuegos, la localización, la traducción de referencias culturales, la traducción de nombres y términos en una obra de ficción y, finalmente, la adaptación de los acentos y dialectos.

2.1 TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL Y DE VIDEOJUEGOS

2.1.1 Traducción audiovisual

Antes siquiera de hablar del tema principal del presente trabajo, la traducción de videojuegos, es necesario hacer una introducción a la traducción audiovisual. Establecer una definición de lo que es este ámbito de la traducción permitirá, por un lado, conocer algunos de los problemas que esta plantea y, por otro lado, ver si realmente los videojuegos forman o no parte de este campo de la traducción.

Hurtado (2016) define la traducción audiovisual como aquella modalidad de traducción encargada del cine, la televisión, los documentales u otros tipos de textos audiovisuales de cualquier tipo en diversas modalidades: doblaje, voces superpuestas, subtitulación e interpretación simultánea. Además, resalta la importancia de que el traductor no solo se centre en aquellos problemas presentes en la propia traducción, sino que también tenga en cuenta las funciones de todas las personas que trabajan en el proceso para así poder predecir los problemas con los que se va a encontrar en el texto y adecuarse mejor a la modalidad de traducción (Agost y Hurtado, 1999).

Dicha explicación nos permite plantear una definición base y saber todo lo que abarca esta modalidad de traducción. No obstante, hay muchas otras particularidades propias de esta que también se deben considerar.

Si profundizamos más en este ámbito de la traducción, se puede observar que en la mayoría de las obras audiovisuales encontramos elementos tanto escritos (los subtítulos o incluso el guion de la obra) como orales. Teniendo en cuenta esta concepción, la definición que nos ofrece Varela (2022) puede ser útil para conocer otra peculiaridad de la traducción audiovisual:

> La investigación en el campo de la Traducción Audiovisual (TAV) comprende cualquier estudio centrado en la transferencia interlingüística, intralingüística o intersemiótica de un texto audiovisual o multimedial, es decir, de los textos cuyos signos, estructurados y organizados en varios códigos de significación, se transmiten a través de al menos dos canales de comunicación: el acústico y el visual. (Varela, 2022: 2)

2.1.2 Traducción de videojuegos

Una vez sabemos qué es la traducción audiovisual, podemos centrarnos en lo que realmente nos concierne en el presente trabajo: la traducción de videojuegos.

Una de las diferencias en cuanto a la traducción audiovisual es que, en algunos videojuegos aparte del canal visual y acústico, aparece un tercer canal como es el táctil a través del cual se transmiten signos codificados que también impactan en las operaciones de traducción (Varela, 2022: 2). Un ejemplo de este canal de comunicación podría ser el texto que aparece en la pantalla de carga de los videojuegos, donde se dice «pulse cualquier botón para continuar» o, en el caso de los teléfonos móvil o tabletas, «pulse la pantalla para continuar».

Siguiendo con el hilo de la traducción de videojuegos, cabe destacar que los traductores muchas veces tienen que enfrentarse a este proceso sin tener ninguna referencia delante, ya sea en forma de guion o imágenes del propio juego. Como consecuencia, esto puede llevar a errores de traducción al no tener contexto e incluso puede afectar al ajuste de las frases traducidas al movimiento de los labios de los personajes. Una buena solución a este problema podría ser la propuesta por Mangiron (2018) quien sostiene que estas cuestiones podrían evitarse si los desarrolladores del juego ofreciesen a los traductores capturas de pantalla o información contextual de aquellas escenas que necesitan más atención.

Es importante tener en cuenta que la industria de los videojuegos de hoy en día abarca una gran cantidad de temas que pueden ser muy diferentes entre ellos. Así pues, para hacer una buena traducción de algunos de estos productos, los traductores deberán desarrollar técnicas de documentación o incluso formarse en un ámbito específico. Bernal-Merino (2007) distingue entre dos tipos de videojuego en el campo de la traducción basándose en la libertad que tienen los traductores a la hora de traducir. En el primer caso, Bernal-Merino hace referencia a la adaptación de una película o un libro a un videojuego. En este caso, el traductor no tendrá libertad a la hora de traducir dicho contenido porque el público sabe de qué trata y espera que el videojuego se adapte al universo del libro o película que se está traduciendo. En caso contrario, puede conllevar al enfado del público y, por ende, tener malas ventas. Por eso, los traductores tienen que adaptarse y redactar tal y como lo harían los autores o los directores. En el segundo caso, en aquellos juegos que se parta desde cero y creen su propio universo, los traductores podrán ser más creativos. De hecho, se les anima a hacer una traducción que mejore la experiencia de los jugadores en todas las lenguas a las que se traduzca el videojuego. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, es de vital importancia que los traductores sean conscientes en todo momento de la obra que están traduciendo para poder ofrecer una buena traducción que se adapte a las necesidades del público.

Una vez introducido el tema, vamos a centrarnos en los recursos traducibles que aparecen en un videojuego.

2.1.2.1 Aspectos traducibles en un videojuego

A pesar de que aparezcan en el juego de forma hablada, los diálogos entre personajes también están escritos en el guion y traducirlos es un proceso complejo y que requiere mucho tiempo. La mayor dificultad a la hora de traducirlos para el doblaje es que la

traducción tiene que sonar natural a la hora de recitarla oralmente, es decir, debemos tener en cuenta la idiosincrasia de los distintos países a la hora de hablar. Además, tal y como sostiene Bernal-Merino (2007) los personajes que aparecen en el videojuego pueden tener registros y acentos diferentes, por lo que el traductor deberá adaptarlos adecuadamente, pero esto es un aspecto del que se hablará más adelante en el trabajo.

Siguiendo con el hilo del doblaje, Sioli et al. (2007: 19) proponen cuatro formas distintas a la hora de grabar el audio.

En primer lugar, encontramos lo que denominan *wild recording* (grabación sin tiempo límite). En este tipo de grabación no hay personajes en la pantalla y no hay tiempo límite (Mangiron y O'Hagan, 2013).

En segundo lugar, encontramos la grabación llamada *time-constrained recording* (grabación con límite de tiempo). En esta grabación los dobladores deben ajustarse al tiempo que tienen para hacer la grabación. A pesar de que no aparecen personajes en la pantalla, hay veces en las que el audio se sincroniza con lo que pasa en pantalla, por ejemplo, en los tutoriales. Por ello, es importante encontrar esos puntos de sincronización antes de la traducción para tenerlos en cuenta (Mangiron y O'Hagan, 2013: 135).

Un tercer tipo de grabación es *sound-synch* (sincronización con el audio). En este caso la grabación está sincronizada con el audio. En cuanto a la traducción, esta no debe ser mucho más larga que el original y el texto debe adaptarse para que esté sincronizado con las pausas en todas las frases (Mangiron y O'Hagan, 2013: 135).

Un cuarto tipo de grabación es *lyp-sinch* (sincronización de los labios). En este caso la grabación está sincronizada con el movimiento de los labios de los personajes, por lo que la traducción del texto debe adaptarse para ajustarse a dicho movimiento. La sincronización labial puede ser un problema para los traductores que puede llevar a la reescritura del texto ya traducido (Mangiron y O'Hagan, 2013).

Finalmente, Mangiron y O'Hagan, (2013) incorporan un quinto tipo de grabación al que denominan *stitches* (puntos). Los puntos son breves archivos de audio que contienen frases pronunciadas por los personajes del juego, segmentadas y grabadas por separado, de forma que puedan utilizarse en diferentes fases del juego según convenga, con variables insertadas en tiempo de ejecución (Mangiron y O'Hagan, 2013: 137). El uso de puntos permite ahorrar espacio al reducir la cantidad y el tamaño de los archivos de audio almacenados en el juego, pero los localizadores deben ser conscientes de las dificultades que presenta esta técnica. Por lo tanto, para evitar errores y frases que suenen poco naturales, los localizadores tienen en cuenta todas las opciones posibles y eligen la traducción más idiomática y con más probabilidades de funcionar en todos los contextos (Mangiron y O'Hagan, 2013: 137).

Otro recurso que se debe tener en cuenta a la hora de realizar la traducción de un videojuego (y se podría decir que uno de los más complejos) es la traducción de los subtítulos. El hecho de que los creadores de contenido pongan los subtítulos cuando juegan a videojuegos para que su público pueda leer lo que están diciendo los personajes en caso de que el audio no se oiga bien, ha hecho que los subtítulos ganen importancia en un videojuego. Asimismo, las empresas desarrolladoras también están haciendo más hincapié en este ámbito porque hay jugadores a los que les gusta disfrutar de la experiencia jugando con subtítulos. Como consecuencia, los traductores deberán prestar atención a la

traducción porque un lenguaje rebuscado puede hacer que los jugadores pierdan el hilo de la historia (Mangiron y O'hagan, 2013).

La traducción de subtítulos ha tenido durante mucho tiempo la reputación de ser algo banal por no darles la suficiente importancia. Por ende, se pierden distintos aspectos de los diálogos que se están transcribiendo, como pueden ser los juegos de palabras, las rimas, los comentarios humorísticos o incluso los acentos (Mangiron y O'hagan, 2013). De acuerdo con Mangiron y O'Hagan (2013) y Bernal-Merino (2007), una forma de evitar estas pérdidas es traducir los subtítulos aplicando las diferentes técnicas que se utilizan en la traducción de cómics como, por ejemplo, la reescritura del TM. De este modo, además de conseguir los objetivos anteriores, también se lograría fluidez en las conversaciones escritas y se mantendría el registro.

La extensión de los subtítulos es algo que también se debe tener presente a la hora de traducirlos. Según Mangiron (2018) las desarrolladoras dictan la longitud de los subtítulos y exigen que no se reduzca dicha extensión. Esto puede suponer un problema porque muchas veces los jugadores tendrían que llevar a cabo dos tareas a la vez: por un lado, leer los subtítulos que aparecen en pantalla porque pueden ser importantes para el lore[4] de la historia y, por otro lado, hacer aquello que les pide el propio juego ya sea conducir o pelear con algún enemigo. Una posible solución podría ser presentar esos diálogos en forma de cinemática para que así el jugador pueda disfrutar tanto del trasfondo del juego como de la jugabilidad.

Un tercer recurso es la Interfaz del Usuario (UI por sus siglas en inglés) donde se incluyen los menús o las ventanas emergentes y que suponen un gran reto de traducción. Las limitaciones de espacio y el hecho de facilitar la lectura de esta interfaz a los usuarios hacen que el traductor tenga que ingeniárselas para hacer una traducción clara y concisa que se adapte a dicho espacio. Normalmente, estas interfaces están repletas de información, por lo que una traducción larga dificultaría su lectura y cargaría demasiado la pantalla de los jugadores. Por ello, una posible solución que plantean Mangiron y O'Hagan (2013) y que se ha usado en algunos videojuegos es sustituir el texto por imágenes de manera que todo sea más visual y accesible, al mismo tiempo que se reduce el tiempo que pasa el usuario en los menús y permite que pueda dedicar más tiempo a la jugabilidad.

Por último, coexisten diversos recursos cuya traducción no se considera tan importante, pero que realmente si no se traducen la jugabilidad puede verse afectada. En este último grupo se incluyen la traducción de los manuales de los videojuegos donde encontramos una guía básica de los controles o consejos para disfrutar al máximo de la experiencia; de la caja donde está el disco o de elementos artísticos con texto que aparecen en el mapa de ciertos juegos como por ejemplo carteles cuya traducción puede ser opcional dependiendo de la relevancia que tengan en el propio juego.

[4] Entendemos por «lore» el trasfondo de un juego que abarca el conjunto de historias y personajes que conforman el universo de un videojuego.

Además de lo mencionado anteriormente, hay que tener otros aspectos en cuenta a la hora de traducir un videojuego como son la localización, la traducción de las referencias culturales, la traducción de nombres y términos o la adaptación de acentos y dialectos, las cuales trataremos a continuación con más detalle, puesto que son centrales para el análisis que llevaremos a cabo en este trabajo.

2.2 LOCALIZACIÓN

2.2.1 Internacionalización

En el momento en el que una desarrolladora de videojuegos se plantea expandir sus productos para así poder llegar a más jugadores, entra en juego el proceso de localización. No obstante, anterior a este encontramos la internacionalización, un proceso mediante el cual se tienen en mente los mercados a los que va dirigido el producto, en este caso el videojuego, a la hora de desarrollarlo (Mangiron y O'Hagan, 2013).

El proceso de internacionalización, según Mangiron y O'Hagan (2013) se desarrolla con el objetivo de encontrar cualquier problema importante de localización en una fase temprana del desarrollo de un producto para así evitar la reelaboración. Esto no solo implica cuestiones culturales, sino que también conlleva consideraciones técnicas, sociopolíticas y socioculturales a la hora de preparar el producto meta. Teniendo en cuenta estas consideraciones, en el caso de los videojuegos, aunque dicho proceso pretenda generalizarlos, en realidad son un producto que exige enfoques específicos para poder resaltar las características y los elementos únicos de los videojuegos originales en lugar de eliminarlos.

2.2.2 Localización

Para entender la localización es importante conocer el origen de la palabra y saber cuál es el principal problema a la hora de adaptar un videojuego a la cultura meta. Tanto Mangiron y O'hagan (2013) como Scholand (2002) sostienen que el término «localización» proviene de la palabra inglesa *locale*. Por *locale* no solo se entiende a la región de un país y las características lingüísticas que existan en ella, sino que también se incluyen en la definición los elementos culturales y las tradiciones de dicha región.
Por lo tanto, para adaptarse a las necesidades de la cultura de llegada y conseguir que los jugadores se sientan inmersos en el videojuego, los elementos culturales y las tradiciones que aparecen generalmente sufren cambios.

Hecha esta distinción, podríamos definir la localización como el proceso que sufren los productos para adaptarlos a la cultura y a las necesidades de los consumidores de distintas partes del mundo, con el objetivo de que estos se sientan parte del producto.

2.2.2.1 Aspectos localizables

En la localización de videojuegos encontramos varios aspectos que debemos tener en cuenta a la hora de realizar la localización del producto. Además de los problemas relacionados con la internacionalización, como puede ser la fecha y la hora de un país, cabe destacar otros aspectos que tratan Mangiron y O'hagan (2013).

En primer lugar, nos topamos con el problema del texto dentro del juego entendido como todo aquel que aparece en la interfaz del usuario. Además de los problemas que se han tratado con anterioridad en el apartado de la traducción de videojuegos, los localizadores deben tener en cuenta la terminología que se usa en las diferentes plataformas[5] y adaptar las traducciones a las consolas a las que se traduzca el videojuego (Mangiron y O'Hagan, 2013). Un ejemplo de dicha terminología podría ser el que proponen dichas autoras relacionada con los mandos. En el caso de *PlayStation®* encontramos el botón «O», mientras que en *Xbox®* en la misma posición encontramos el botón «B». Si bien es cierto que hoy en día muchos de los jugadores conocen la terminología de todas las consolas, el hecho de no adaptar la terminología podría llevar a confusión a nuevos jugadores e incluso podría llegar a recibir críticas por parte de los consumidores.

En segundo lugar, debemos tener en cuenta los elementos relacionados con el arte. Lamentablemente, muchas desarrolladoras de videojuegos no le dan la suficiente importancia a la traducción de elementos artísticos para ahorrar tiempo y dinero. Como consecuencia, en la versión localizada se conservan elementos en la lengua original y esto puede causar cierta confusión a los jugadores. Por lo tanto, idealmente se recomienda localizar todos los gráficos del texto para evitar problemas (Mangiron y O'Hagan, 2013). A pesar de que la traducción de este tipo de elementos puede ser muy importante, se debe tener en mente el tipo de videojuego que se localiza y se traduce porque el impacto que puede tener en el jugador no será el mismo. Pongamos por ejemplo el caso de *Overwatch 2*, el cual en ciertos mapas del juego aparecen este tipo de elementos en forma de póster y no se traducen porque no es algo que afecte a la jugabilidad.

En tercer lugar, debemos fijarnos en las características del audio y las cinemáticas. Muchos jugadores se han quejado de que cada vez más juegos presentan más contenido en forma de cinemática y, por lo tanto, no es jugable. Como consecuencia, no prestan

---

atención al contenido de las cinemáticas ni tampoco a la calidad de la traducción (Mangiron y O'Hagan 2013). No obstante, es un elemento importante de localizar y de traducir porque muchos otros jugadores pueden estar interesados en el contenido para así poder entender el lore de la historia y, a pesar de perder tiempo de jugabilidad, poder disfrutar mejor del juego.

Por último, no debemos olvidarnos de los materiales impresos, ya sean mapas, manuales de instrucciones o la propia caja del videojuego. Es esencial que la terminología que se use en este tipo de materiales corresponda con la que se utiliza en el juego porque

---

[5] Entiéndase por plataformas las diferentes consolas que existen en el mercado: *PlayStation®, Xbox®,* y Nintendo®, en todas sus variantes, así como los ordenadores.

si no puede llevar a confusión a los jugadores (Mangiron y O'Hagan, 2013: 125). A pesar de que cada vez menos videojuegos llevan un manual de instrucciones dentro de la caja porque ya se explican los controles en el tutorial del juego, algunos jugadores siguen dándole importancia porque relacionan el hecho de que el juego tenga un manual de instrucciones con la autenticidad (Mangiron y O'Hagan, 2013).

Cada vez más jugadores prefieren comprar sus videojuegos en digital para tener que ahorrarse el trabajo de quitar y poner el disco en la consola. Por ello, las desarrolladoras invierten cada vez menos tiempo en los manuales de instrucciones aplicando otros elementos dentro del juego, como es el caso del tutorial. Como consecuencia de los dos supuestos mencionados anteriormente, llegará un momento en el que las desarrolladoras venderán más copias del videojuego en digital que en físico y esto podría provocar la desaparición de estos últimos.

Además de los problemas expuestos anteriormente, es importante tener en cuenta también dos aspectos técnicos que destacan Mangiron y O'hagan (2013).

El primero de ellos está relacionado con los problemas de localización que presentan los juegos multiplataforma. Muchas veces las desarrolladoras crean sus videojuegos con una o dos plataformas en mente, por lo que tendrán un mayor trabajo a la hora de trabajar con los códigos y los formatos. Por ello, es aconsejable que a la hora de diseñar un videojuego se incluya la portabilidad multiplataforma en los inicios del juego para que se puedan trasladar a otras plataformas (Mangiron y O'Hagan, 2013). Siguiendo con el hilo de los videojuegos multiplataforma, muchos videojuegos hoy en día presentan incluso la posibilidad de jugar entre distintas plataformas, es decir, los jugadores que jueguen en *PlayStation®* pueden jugar con aquellos que jueguen en ordenador.

El segundo, tiene que ver con la localización de los botones tanto en el teclado del ordenador como en los mandos de las consolas. A pesar de que puede parecer algo obvio y que muchos de nosotros sabemos, las teclas de los teclados varían según el país y pueden tener diferentes funciones. No obstante, mucha gente, no sabe que sucede algo similar en el caso de los mandos. Un ejemplo de ello es el propuesto por Mangiron y O'Hagan, 2013:

> In relation to consoles, according to Japanese conventions, a circle "O" is used to indicate that something is correct, while a cross "X" is used for something incorrect. […] However, in Western countries, X can be used to tick the appropriate box in forms, indicating an approval.
> (p. 128)
> [En lo que respecta a las videoconsolas, según las convenciones japonesas, se usa un círculo "O" para indicar que algo es correcto, mientras que se usa una cruz "X" para indicar que algo es incorrecto. […] Sin embargo, en los países occidentales, se usa la X para marcar la casilla correspondiente en formularios indicando una aprobación.]

Por lo tanto, a la hora de localizar un videojuego también deberemos tener en cuenta las convenciones del país de llegada para poder adaptar correctamente el juego a su cultura.

2.2.2.2 El proceso de localización

Una vez conocidos los aspectos que deben considerarse a la hora de localizar un videojuego, podemos adentrarnos en el proceso de localización.

Pérez (2010: 160) nos ofrece un esquema con el que podemos hacernos una idea básica de las fases del proceso de localización.

Figura 1: Fases del proceso de localización de un videojuego. (Pérez 2010: 160)

Este esquema podemos ampliarlo con el que ofrecen Mangiron y O'Hagan (2013).

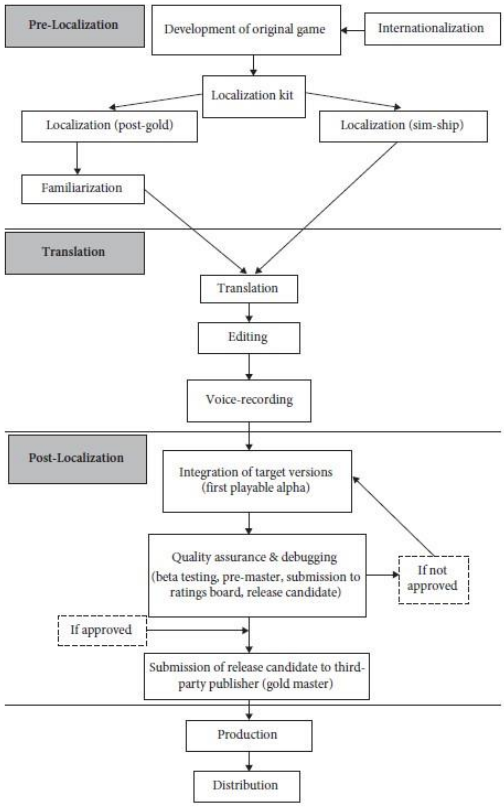

Figura 2*:* Fases del proceso de localización de un videojuego (Mangiron y O'hagan, 2013: 128)

En ambos esquemas podemos observar cómo la primera fase por la que pasa un producto a la hora de su localización es la internacionalización. No obstante, Mangiron y O'Hagan (2013) incorporan este proceso dentro de uno más amplio al que denominan pre-localización, en el que también incluyen la información del proyecto y los aspectos que se tienen que traducir, así como los profesionales que se encargan de localizar el videojuego.

En el proceso de pre-localización propuesto por Mangiron y O'Hagan (2013) es necesario hacer una distinción entre *localization post-gold* y *localization sim-ship*. Mangiron y O'Hagan (2013: 10) sostienen que *sim-ship* es la abreviatura de *simultaneous shipment* y que hace referencia al modelo de localización que consiste en sacar tanto el juego original como las versiones localizadas en distintos territorios al mismo tiempo. Asimismo, sustentan que *post-gold localization* (localización posterior al lanzamiento) hace referencia al proceso de localización que se inicia una vez la versión original del juego está acabada o casi acabada, Mangiron y O'Hagan (2013: 9).

En el esquema que presenta Pérez (2010) se puede observar como hace una distinción entre las fases de traducción y adaptación de los aspectos culturales del texto y el doblaje. Sin embargo, si lo comparamos con el que ofrecen Mangiron y O'Hagan (2013), podemos observar cómo estas dos autoras incluyen ambos procesos dentro de uno más general al que denominan traducción en el que también incorporan la edición.

Sucede algo similar con la revisión y el control de calidad. Mientras que Pérez (2010) en su esquema distingue entre dos fases distintas, Mangiron y O'hagan (2013) las engloban en un mismo proceso al que denominan post-localización.

De este modo, podríamos corroborar que el esquema presentado por Mangiron y O'Hagan (2013) es más completo que el que presenta Pérez (2010) porque gracias a la división del proceso en tres grandes fases (pre-localización, traducción y postlocalización), hace que el lector se haga una mejor idea de todos los procesos que se llevan a cabo a la hora de localizar un videojuego. Si solo tuviésemos el esquema planteado por Pérez (2010) sabríamos cuáles son las fases por las que pasa un videojuego que se quiere localizar, pero no tendríamos información sobre los procesos que se llevan a cabo en dichas fases.

2.3 TRADUCCIÓN DE REFERENCIAS CULTURALES

Este subapartado está divido, a su vez, en tres subapartados distintos. El primero está enfocado en establecer una definición del término «referencia cultural». El segundo trata sobre las diferentes estrategias que se pueden seguir a la hora de traducir estas referencias y, finalmente, encontramos el último subapartado en el que se exponen las distintas técnicas que se pueden utilizar para traducir dichas referencias.

2.3.1 *Definición de referencia cultural*

En primer lugar, antes de abordar las diferentes técnicas que propone Mangiron (2006) para tratar las referencias culturales, debemos plantearnos qué es una referencia cultural.

Forteza (2005) define el término «referencia cultural» centrándose en la transferencia del significado del referente, ofreciendo la siguiente definición:

> Entenem com a referents culturals els elements textuals, tant verbals com paraverbals, que en una cultura d'origen estan dotats d'una càrrega cultural o de connotacions específiques i que en ser traslladats a una altra cultura poden provocar una transferència nul·la o diferent de l'original (Forteza, 2005: 191).
> [Entendemos como referencias culturales los elementos textuales, tanto verbales como paraverbales, que en una cultura de origen están dotados de una carga cultural o de connotaciones específicas y que, al ser trasladados a otra cultura, pueden provocar una transferencia nula o diferente del original.]

Por ello, a la hora de adaptar dichas referencias culturales a la cultura meta, debemos ser conscientes del peso que tienen en el texto original para así poder trasladar el significado correctamente al texto meta.

2.3.2 *Estrategias de traducción de las referencias culturales*

Una vez asimilada la definición, Mangiron (2006) sostiene que existen cuatro estrategias de traducción de las referencias culturales ordenadas según el grado de acercamiento de la referencia a la cultura original o a la cultura meta. Estas cuatro estrategias son: la conservación, la neutralización, la omisión y la adaptación. Por consiguiente, el traductor tiene cuatro opciones principales a la hora de enfrentarse a la traducción de una referencia cultural:

En primer lugar, el traductor puede mantener la referencia en la cultura original conservando el referente cultural en el texto meta. Esta estrategia puede aplicarse de cuatro formas distintas:

1. **Transfiriendo el referente cultural:** se mantiene la referencia original sin modificarla.
2. **Ampliando la información:** se transfiere el referente cultural añadiendo información adicional al texto para facilitar la comprensión.
3. **Reduciendo la información:** se mantiene la referencia, pero el traductor elimina información.
4. **Substituyendo el referente cultural por otro más conocido**

En segundo lugar, el traductor puede optar por neutralizar la referencia cultural, es decir, eliminar los elementos de la cultura original para conseguir una referencia neutra en lo que corresponde a la cultura.

En una tercera opción, el traductor puede omitir la referencia cultural eliminándola del texto meta por completo. Las principales razones para eliminar una referencia cultural suelen ser de tipo ideológico, que los lectores rechazarían o se sentirían ofendidos por el comentario, o de tipo pragmático, es decir, la relevancia y la función del referente en la totalidad del texto original (Mangiron, 2006: 112).

Por último, el traductor puede adaptar la referencia a la cultura meta alejándose de la cultura original y acercándose más al lector meta.

Además de estas cuatro opciones, Mangiron (2006) también menciona la estrategia de la creación la cual consiste en insertar en el texto meta elementos que no aparecen en el texto original.

2.3.3 Técnicas de traducción de las referencias culturales

Una vez asimilada la definición de las referencias culturales y las diferentes estrategias que podemos utilizar para tratarlas, podemos abordar las técnicas y sus respectivas definiciones propuestas por Mangiron (2006: 140-145) para tratar las referencias culturales.

- **Adaptación:** consiste en sustituir una referencia en la cultura original por una referencia de la cultura meta, de manera que la traducción se aleja de la cultura original y se acerca más al lector meta.
- **Adaptación intracultural:** consiste en sustituir una referencia en la cultura original por otra referencia sinónima en la cultura original para que sea más comprensible para los lectores.

- **Amplificación:** consiste en mantener un referente cultural y añadir la información que el traductor crea necesaria para su correcta comprensión por parte de los lectores meta.
- **Compresión:** consiste en suprimir parte de la información relacionada con un referente cultural para facilitar la aceptación por parte de los lectores meta. Esta supresión puede ser por motivos ideológicos (porque el término pueda ofender a los lectores) o por motivos pragmáticos (porque se considere que a información omitida no es relevante para la comprensión de la referencia).
- **Creación:** consiste en introducir un referente cultural, o bien en la cultura original para dar color a la traducción y mantener el grado de culturalidad original, o bien, más frecuentemente, en la cultura meta para acercar el texto original a los lectores meta.
- **Descripción:** consiste en explicar con una paráfrasis la forma o la función del referente cultural original.
- **Descripción intracultural:** se hace con una paráfrasis explicativa que utilice otro referente cultural de la cultura original más conocido por los lectores meta.
- **Equivalente acuñado:** consiste en utilizar la traducción establecida de un referente cultural en la comunidad meta.
- **Generalización:** consiste en utilizar un término o una expresión más genéricos.
- **Generalización intracultural:** se utiliza un término más genérico, a menudo un hiperónimo, de la cultura original más transparente para los lectores.
- **Préstamo:** consiste en utilizar una palabra que pertenece al léxico común de la otra lengua y cultura.
- **Omisión:** consiste en eliminar totalmente un referente cultural. Las principales causas de la omisión suelen ser o bien de tipo ideológico, es decir, el traductor decide suprimir la referencia porque puede ser ofensiva o puede sorprender negativamente a los lectores meta, o bien de tipo pragmático, es decir, la función del referente es secundaria y no es clave para la comprensión del pasaje donde se encuentra y, por tanto, para que se comprendiera se debería añadir mucha información poco relevante para el conjunto general del texto.
- **Traducción literal:** consiste en traducir de forma literal un referente cultural.
- **Transliteración:** consiste en transcribir los nombres propios de una lengua que no usa el mismo alfabeto.
- **Variación:** consiste en sustituir un dialecto geográfico por otro.

2.4 TRADUCCIÓN DE NOMBRES Y TÉRMINOS EN UNA OBRA DE FICCIÓN

A la hora de traducir ciertos nombres o términos en una obra de ficción, los traductores deben analizar si existe alguna referencia cultural en ellos y, además, si dichas referencias presentan indicios de intertextualidad.

2.4.1 *Intertextualidad y transcreación*

Muchos de los productos que consumimos hoy en día, ya sean películas, series, novelas o incluso videojuegos presentan un fenómeno que utilizan para atraer a los lectores y/o espectadores: la intertextualidad. Dicha intertextualidad podríamos definirla como: «la aparición, en un texto, de referencias a otros textos (orales o escritos, anteriores o contemporáneos)» (Agost, 1999: 103). Además, tal y como sostienen Botella y García (2019: 172), el hecho de recurrir a la intertextualidad no es algo casual, sino totalmente motivado, ya sea como homenaje (a una obra, autor o personaje) o con fines puramente cómicos a modo de parodia.

No obstante, para entender las referencias intertextuales, los espectadores deben tener cierto nivel de cultura.

Ahora bien, ¿cómo pueden abordar este fenómeno los traductores y traductoras? Botella y García (2019: 180) sostienen que el traductor tendrá que preocuparse por no ignorar ninguna referencia, documentarse sobre los equivalentes acuñados de cada uno de los intertextos y hallar la solución más apropiada para mantenerlos en su traducción.

Una de las técnicas que utilizan los profesionales del ámbito para enfrentarse a esta intertextualidad es la transcreación. Gaballo (2012) define esta técnica como:

> Transcreation is an intra-/interlingual re-interpretation of the original work suited to the readers/audience of the target language which requires the translator to come up with new conceptual, linguistic and cultural constructs to make up for the lack (or inadequacy) of existing ones. (Gaballo, 2012: 111).
> [La transcreación es una reinterpretación intra-/interlingüe de la obra original adaptada a los lectores/audiencia de la lengua meta, que exige al traductor nuevas construcciones conceptuales, lingüísticas y culturales para suplir la carencia (o insuficiencia) de las existentes].

No obstante, Mangiron y O'Hagan, 2013 a la hora de aplicar esta técnica en la localización de videojuegos la definen de la siguiente manera:

> Transcreation […] where the extent of the departure from the source text (ST) is such that the creative addition by the translator breathes new life into the TT. (Mangiron y O'Hagan, 2013: 54)
> [La transcreación […] en la que el grado de desviación del texto original (TO) es tal que la adición creativa del traductor insufla de nueva vida al texto meta (TM)]

Además, añaden que:

> The application of the concept of "transcreation" thus highlights the role played by a translator or localizer as a creative agent, helping to induce intended affective responses in the end game player so that a similar user gameplay experience could be transferred to the locale. (Mangiron y O'Hagan, 2013: 109)
> [El uso del concepto «transcreación» destaca así el papel desempeñado por un traductor o localizador como un agente creativo que ayuda a inducir las respuestas afectivas deseadas en el jugador del juego final para que pueda trasladarse una experiencia del juego similar al local].

En otras palabras, la técnica de la transcreación permite tanto al localizador como al traductor utilizar su creatividad para mejorar la experiencia del juego del público meta.

Es importante hacer una distinción clara entre la técnica de la adaptación y la transcreación que, a pesar de que pueden parecer similares, realmente no lo son. Mientras que la adaptación, tal y como se ha definido en el punto 2.3.3., consiste en sustituir una referencia en la cultura original por una referencia de la cultura meta, en la transcreación se debe ir un paso más allá de la propia adaptación y «crear» un texto adecuado que cuadre con el contexto en el que se desarrolle el videojuego, con la imagen y con el personaje (Parra, 2021: 34). De este modo, podríamos decir que son complementarias, pero no iguales.

Aparte de la transcreación, Mangiron y O'Hagan (2013) también defienden que los traductores pueden usar otra técnica para la traducción de nombres y términos no solo de personas, sino aquellos que pueden ser más generales. Esta técnica la denominan «sustitución» y consiste en sustituir el término que aparece en el texto original por una referencia análoga de la lengua de llegada con el objetivo de que tenga un efecto parecido en el público meta. Esto se puede entender mejor con el ejemplo que ofrecen las autoras:

> For example, in Final Fantasy X-2 (2003), US translators turned the culturally unmarked original Japanese name for a concert 雷平原ライブ ("live concert at Thunder Plains") into the culturally marked term *Yunapalooza*, with the reference to *Lollapalooza*, in which *Lolla* is replaced with *Yuna*, the name of the main character (Mangiron and O'Hagan 2006). *Lollapalooza* is a rock festival held in different locations every year in the US and the resultant translation thus added a local flavour to the target culture. (Mangiron y O'Hagan, 2013: 176).
> [Por ejemplo, en el videojuego Final Fantasy X-2 (2003), los traductores estadounidenses convirtieron el nombre original japonés que culturalmente no conocían de un concierto 雷平原ライブ ("concierto en directo en Thunder Plains") en el término culturalmente conocido *Yunapalooza*, que hacía referencia a *Lollapalooza*, en el que *Lolla* se sustituyó por *Yuna*, el nombre de la protagonista (Mangiron y O'Hagan, 2006). *Lollapalooza* es un festival de rock que se celebra cada año en distintos lugares de Estados Unidos, por lo que la traducción resultante añadió un sabor local a la cultura meta.]

Por consiguiente, a la hora de traducir dichas referencias, el traductor debe tener un amplio bagaje cultural, no solo de la lengua original, sino también de la lengua de destino.

2.5 ADAPTACIÓN DE LOS ACENTOS Y DIALECTOS

En la gran mayoría de videojuegos no solo existe un personaje, sino que en un mismo universo coexisten muchos de ellos. Este es el caso del mundo de *Overwatch*, donde podemos encontrarnos con distintos héroes de diferentes países y, por ende, con diversos

acentos, dialectos y registros. Por ello, debemos plantearnos cómo nos enfrentamos a este tipo de situaciones.

Según Caprara (2010), lo primero que debemos hacer es identificar las diferentes variedades lingüísticas y entender la importancia de estas dentro de la propia obra:

> Para abordar la traducción de cualquier tipo de variación lingüística previamente hay que situar el texto en su contexto histórico y sociocultural. Es esta la primera consideración a la que tiene que llegar el traductor que se enfrenta a un texto plurilingüe; una estrategia –por definirla de algún modo– que resulta imprescindible, en primer lugar, para reconocer las variantes mismas de una lengua (así como su importancia relativa) y, en segundo lugar, para realizar adecuadamente el análisis de la finalidad que persigue el autor con el uso de dicha(s) variante(s) no-estándar. (Caprara, 2010: 87).

El traductor debe entender las diferencias entre las dos culturas y encontrar una solución que se adhiera a la «atmósfera» que ha creado el autor en su obra original.

Caprara (2010) se refiere al dialecto como la traducción de la variación lingüística según el usuario. Por tanto, podemos entender que el dialecto es uno de los elementos que conforman la variedad lingüística y que, como consecuencia, debemos tener en cuenta a la hora de realizar una traducción. Caprara (2010) defiende que, para la traducción de los dialectos, los traductores tienen el objetivo de vehicular un dialecto de una cultura a otra de la manera más idónea posible según su criterio. Por ejemplo, a la hora de traducir el dialecto de un campesino ignorante, podríamos escoger entre acortar las palabras del final para resaltar su ignorancia o, por el contrario, podríamos traducirlo usando un lenguaje natural implementando cierta jerga.

Finalmente, Caprara (2010) sostiene que la mejor técnica de traducción de un dialecto es la adecuación de este a un lenguaje capaz de reflejar los conflictos, los sentimientos e inquietudes del texto original, es decir, el traductor siempre debe tener en cuenta por qué el autor usa ese tipo de dialecto en ese contexto y no la lengua estándar.

En el caso de los videojuegos, para realizar la traducción de un dialecto, el traductor puede optar por usar una estrategia en la que se incorpora un dialecto en el texto meta que no aparece en el texto original tal y como sostienen Mangiron y O'Hagan (2013).

Por otro lado, el hecho de mantener los acentos que aparecen en el texto original es algo que el traductor debe plantearse seriamente debido al alto coste que esto puede suponer y el riesgo de ponerse en contra aparte de la audiencia meta. Además, tal y como sostienen Mangiron y O'Hagan (2013), esta decisión supondría un análisis profundo de los personajes del juego en cuestión y no la tomarían los traductores, sino que serían los productores del videojuego los que tomarían una decisión sobre si traducir los acentos o no. Para evitar este tipo de quebraderos de cabeza, muchas de las productoras de videojuegos mandan a sus traductores usar la técnica de la neutralización a la hora de traducir los acentos. Esta técnica consiste en obviar los acentos y traducir el producto en español neutro.

Otro de los problemas que podemos encontrar relacionado con los acentos y que tratan Mangiron y O'Hagan (2013) es la realización de traducciones a partir de versiones

pivote [6] y no de la versión original. Como consecuencia, en algunos videojuegos podemos encontrar que en la versión española ciertos personajes tienen algún acento marcado, mientras que en la versión original ese acento no aparece. Esto se debe a que no han tomado la versión original como referencia, sino que han partido de una versión traducida del videojuego. Para tratar de evitar este tipo de cuestiones, muchas desarrolladoras están traduciendo directamente de la versión original, Mangiron y O'Hagan (2013: 177)

3 LOS VIDEOJUEGOS Y LOS DIFERENTES TIPOS

3.1 ¿Qué es un videojuego?

Podríamos decir que un videojuego es «un juego de ordenador en el que usas mandos o botones para mover figuras en una pantalla» (Collins Dictionary, 2023). Esta definición, a pesar de que técnicamente es correcta, resulta poco exhaustiva por el hecho de referirse solo a aquellos videojuegos desarrollados para jugar en un ordenador. Bernal-Merino (2006) ofrece una definición más precisa de este término:

> Video games are an interactive multimedia form of entertainment, powered by computer electronics, controlled by a keyboard or a mouse (or other peripherals like game controllers or steering wheels), and displayed on some kind of screen. (Bernal-Merino, 2006: 3.7)
> [Los videojuegos son una forma de entretenimiento multimedia interactivos que funcionan gracias a los componentes de un ordenador, que se controlan mediante un teclado o un ratón (u otros periféricos como mandos o volantes) y se visualizan en una pantalla.]

Por otro lado, Mangiron (2013) propone la siguiente definición:

> Los videojuegos son aplicaciones de *software* de entretenimiento que contienen texto, imágenes y sonido y que se pueden jugar en distintas plataformas electrónicas, como un ordenador, una consola, un teléfono móvil, etc. Son, por tanto, productos multimedia interactivo de contenido eminentemente visual que se basan en un sistema de reglas complejo y tienen como función entretener. (Mangiron, 2013: 146)

Así pues, gracias a estas dos definiciones podemos concluir diciendo que los videojuegos no solo pueden jugarse en un ordenador, sino que también se puede disfrutar de ellos en otros dispositivos multimedia usando los medios necesarios que exigen cada uno de ellos. Además, podemos extraer que la función principal de un videojuego es entretener a los jugadores.

[6] Una versión pivote es la traducción de la versión original de un videojuego a otro idioma y a partir de ella se traduce a otro idioma. Por ejemplo, un videojuego japonés se traduce al inglés y para traducirlo al español se hace a partir de la traducción inglesa en lugar de la versión original japonesa.

3.2 Géneros de videojuegos

Debido a la gran cantidad de géneros que existen hoy en día en cuanto a videojuegos se refiere, resulta imposible abordar todos y cada uno de ellos de forma exhaustiva en este trabajo. Sin embargo, es importante hacer una distinción entre aquellos más importantes porque el traductor debe conocer las características propias de cada género para poder abordar correctamente su traducción. Por tanto, con el objetivo de conocer aquellos géneros más relevantes, a continuación, se expone una tabla propuesta por Mangiron y O'Hagan (2013: 68), basándose en otras fuentes entre las que se incluyen Newman (2004); McCarthy et al. (2005: 53-55); Kerr (2006ª: 38-41) y Egenfeldt-Nielsen et al. (2008):

Game Gender [Género de videojuego]	**Explanation [Explicación]**	**Examples [Ejemplos]**
Action [Acción]	Any game whose purpose is the player's action, involving his/her quick reflexes and co-ordination skills. [Cualquier juego cuyo objetivo es la acción del jugador incluyendo su rapidez de reflejos y su capacidad de coordinación]	*Doom* (1993) *Quake* (1996) *Monster Hunter Tri* (2009)
Adventure [Aventura]	The player's perspective is usually fixed just behind her/him. Includes detailed back stories. [La perspectiva del jugador se sitúa justo detrás de él. Incluye historias de trasfondo]	*Tomb Raider* (1996) *Resident Evil 5* (2009)
Racing [Carreras]	The player is engaged in driving a vehicle. [El jugador conduce un vehículo]	*Gran Turismo* (1998) *Mario Kart Wii* (2008)

Shooter [*Shooter*]	The player sees the action in first-person (FPS=First Person Shooter) or thirdperson perspective with the goal of firing the arsenal. [El jugador ve la acción desde una perspectiva en primera persona (FPS) o en tercera persona con el objetivo de disparar el arsenal]	*Half-Life* (1998) *Halo* (2002) *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007)
Massively Multiplayer Online Game (MMOG) [Juego multijugador en línea (MMO)]	A game is played online with a large number of players. [El videojuego se juega en línea con muchos otros jugadores]	*EverQuest* (1994) *Lineage II: The Chaotic Chronicle* (2004) *Word of Warcraft* (2004-)
Platform [Plataformas]	The player needs to overcome various obstacles, while accumulating power (power-up). [El jugador debe superar varios obstáculos mientras acumula poder (power-up)]	*Donkey Kong* (1981) *SuperMario Bros.* Series (1985-) *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003)
Puzzle [Puzzle]	The player's mission is to solve a puzzle, using logic. [La misión del jugador es resolver un puzle usando la lógica]	*Tetris* (1985)
Role Playing Game (RPG) [Juegos de Rol (RPG)]	The player takes on the role of a character and embarks on a lengthy quest. Includes detailes back stories. [El jugador adquiere el rol de un personaje y se embarca en una larga misión. Incluye historias de trasfondo]	*Final Fantasy* series (1987-) *Baldur's Gate* (1998) *Dragon's Quest IX* (2009)

Simulation [Simulación]	The player plays God and manages real-world simulated situations. [El jugador juega a ser Dios y gestiona acciones simuladas del mundo real]	*Microsoft Flight Simulator* series (1982-) *The Sims* (2000)
Strategy [Estrategia]	Games that place the player in a strategic conflict to be resolved. [Videojuegos que sitúan al jugador en un conflicto estratégico que debe resolver]	*Civilization* (1991) *Command and Conquer* (1996) *Age of Empires* (1997)
Sports [Deportes]	Games that emulate sports such as tennis, football, golf, etc. [Videojuegos que emulan deportes como el tenis, el fútbol, el golf, etc.]	*FIFA* series (1993) *Pro Evolution Soccer* series (2001-) *Wii Sports* (2006)
Serious Games [Juegos serios]	Games designed for specific purposes other than pure entertainment. [Videojuegos creados con fines específicos y no para puro entretenimiento]	*America's Army* (2002) *September 12th* (2003) *Food Force* (2005)
Social Games [Juegos sociales]	Games that are linked to social networking sites such as Facebook. [Videojuegos que están conectados con páginas web de algunas redes sociales como por ejemplo Facebook]	*Pet Society* (2008) *Farm Ville* (2009)

Fuente: Mangiron y O'Hagan (2013: 68)

Si bien esta tabla recoge algunos de los géneros más conocidos, también podemos encontrar otros géneros como: MMORPG (*Masive Multiplayer Online Rol Playing Games*), los cuales serían una mezcla entre los MMO y los RPG o los MOBAS (*Multiplayer Online Battle Arena)*, en los que se lucha para conseguir un objetivo controlando a un personaje con distintas habilidades.

3.3 El caso de Overwatch 2

Overwatch 2 es un juego multijugador online, que pertenece al género de los *shooters* (como se ha mencionado anteriormente) en primera persona y que está disponible para PC, *Xbox* y *Xbox Series,* PlayStation *4 y 5* y *Nintendo Switch*. Es un juego de acción en equipo ambientado en un futuro optimista en el que los jugadores deben luchar 5c5 con distintos modos de juego entre los que se incluyen:

- Avance: los equipos pelean por hacerse con el control de un robot y lo empujan hacia la base enemiga.
- Control: dos equipos luchan por mantener un único objetivo.
- Escolta: un equipo escolta una carga hasta un objetivo, mientras que el otro debe impedirlo.
- Híbrido: modo de juego que combina los modos de control y escolta.
- Captura la bandera: dos equipos compiten para capturar la bandera del enemigo mientras defienden la suya.
- Eliminación: los jugadores deben eliminar a todos los enemigos para ganar una ronda. Deben ganar tres para ganar la partida.
- Combate a muerte: los jugadores juegan todos contra todos y deben conseguir 20 puntos para ganar.
- Combate a muerte por equipos: los jugadores deben eliminar a los enemigos.

Lo que diferencia a la saga *Overwatch* de los distintos *shooters* es los personajes entre los cuales los jugadores pueden escoger a la hora de entrar en una partida. Dichos héroes poseen diferentes habilidades, fortalezas y maneras de contribuir al equipo. Y es que el *gameplay* de *Overwatch* se inspira en los juegos *MOBA*, en los cuales se lucha conjuntamente para alcanzar un objetivo y cada jugador controla a un único personaje de habilidades exclusivas que cumple una función específica dentro de un equipo (Ozores, 2018: 5). Como consecuencia, en *Overwatch 2* podemos encontrar los roles de tanque, daño y apoyo en los que están agrupados los diferentes héroes cada uno de ellos con unas habilidades particulares.

Dichas particularidades suponen un problema a la hora de traducir porque muchos de los nombres tanto de héroes, armas y habilidades se hacen a partir de la técnica de la creación y pueden incluir ciertas características que hagan más compleja la tarea del traductor como por ejemplo juegos de palabras o neologismos.

Además, cabe destacar que cada uno de los héroes que aparecen tiene una historia en el universo del juego. Esta historia la podemos conocer mediante los cortos animados, comics y novelas narrativas que se han ido publicando a lo largo de los años y que se ve reflejada dentro del juego a través de las diferentes líneas de diálogo. Es importante mencionar también que los personajes que aparecen son de diferentes países por lo que tendrán diferentes formas de hablar, cosa que puede ser muy interesante a la hora de realizar el análisis.

Por último, es conveniente puntualizar ciertas diferencias que existen entre *Overwatch* y *Overwatch 2*. Cuando salió el primer juego de la saga en 2016, los jugadores

solo podían escoger entre 21 héroes, pero, con el paso de los años, se han ido añadiendo héroes hasta llegar a los 37 que podemos encontrar hoy en día. No obstante, en *Overwatch 2* hay personajes que no están disponibles para todos los jugadores, y es que una de las mayores diferencias entre estos dos juegos es que en *Overwatch 2* han añadido un pase de batalla [7]con el que los jugadores pueden acceder a contenido exclusivo en el que se incluyen personajes, frases e incluso aspectos de los propios héroes. Si lo comparamos con la secuela, en esta última, los jugadores podían adquirir frases, aspectos y otros coleccionables gastando monedas de oro [9]sin la necesidad de gastar dinero real. Esto, en parte, es un problema que afecta a aquellas personas que quieran realizar un trabajo exhaustivo sobre el juego, como es este caso, porque pueden no tener la oportunidad de acceder al contenido completo del juego y, por lo tanto, no realizar un trabajo tan exhaustivo como aquellos que sí se lo pueden permitir.

4 METODOLOGÍA

Dado que para realizar el análisis traductológico de *Overwatch* 2 se seleccionaron un número acotado de ejemplos de los cuales se hizo un análisis exhaustivo, la metodología que se empleó a la hora de realizarlo fue cualitativa. Para llevar a cabo dicho análisis se siguieron varias etapas.

En primer lugar, se compararon las líneas de diálogo de los personajes de la versión original y de la versión traducida al español (excluyendo aquellas que dicen los héroes dentro del campo de batalla) separándolas en:

- Frases en las que se encontró alguna referencia cultural. Para llevar a cabo el análisis de este tipo de líneas de diálogo, se emplearon las

  Técnicas de traducción de las referencias culturalesque propone Mangiron (2006: 140-145) siempre con el objetivo de intentar plasmar de la mejor manera posible dichas referencias al español para que los jugadores pudieran entenderlas si las escuchan.

- Frases con problemas de traducción relacionados con los acentos y dialectos de los personajes. A pesar de que *Overwatch 2* es un videojuego en el que las voces de los héroes se han adaptado a un español neutro, lo que se hizo a la hora de analizar estas frases fue observar el videojuego en inglés con el objetivo de ver si existía alguna diferencia con la versión traducida al español. Al hacerlo, se pudo observar que había frases que (a diferencia de la versión española) se decían en la lengua materna de los personajes. Así pues, al no entender todas y cada una de las lenguas que hablan los héroes del videojuego, lo que se hizo fue ver el nombre que se le dio a dicha frase en inglés y comprobar si realmente se transmitía el mismo significado en español.

[7] Entiéndase por pase de batalla un tipo de monetización que proporciona contenido adicional para un juego. Generalmente, dichos pases de batalla se adquieren gastando dinero real. [9] Divisa ficticia dentro del juego.

De este modo, se escogieron aquellas que habían evitado el problema alejándose del significado original y aquellas a las cuales se podría aportar una propuesta de traducción mejor.

- Líneas de diálogo que no tuvieran ninguna de las características anteriores, pero de las cuales se podría hacer una propuesta de traducción que mejoraría la jugabilidad. Para llevar a cabo el análisis de este tipo de frases, se tuvo en cuenta la finalidad de la línea de diálogo, así como, el personaje que la decía para poder plasmar en la propuesta de traducción en español cualquier referencia que se hiciese a las características del héroe.

Una vez seleccionadas las 19 líneas de diálogo que se querían incluir en el análisis, se pasó a escoger los nombres propios de los personajes que se querían analizar. Para la selección y posterior análisis de dichos nombres, se tuvieron en cuenta aquellos que tuvieran alguna información del propio personaje, ya fuese la procedencia, el aspecto o alguna de sus habilidades. A pesar de que los nombres propios de los héroes no se tradujeran en la versión española del videojuego, se quisieron analizar con el objetivo de ver cómo podrían adaptarse dichos nombres al castellano.

Por último, tras examinar los nombres de los 37 héroes y escoger 4 para su posterior estudio, se analizaron los nombres de las habilidades de cada uno de ellos y, finalmente, se escogieron los 10 para los que se podría plantear una propuesta alternativa de traducción. Para la selección de los nombres de las habilidades que se querían analizar se tuvieron en cuenta tanto aquellas traducciones oficiales que se consideraron poco ilustrativas, es decir, que no reflejaban bien lo que hacía la habilidad en combate, como aquellas que se consideraron malas traducciones o contenían alguna referencia cultural. A la hora de traducir las habilidades se debe tener en cuenta que los jugadores no disponen de mucho tiempo en el menú de personajes para seleccionar con cuál quieren jugar, por tanto, con las traducciones propuestas, también se intentó economizar el tiempo de los jugadores tratando de proponer un nombre con el cual el jugador supiera la funcionalidad de esa habilidad sin necesidad de perder más tiempo leyendo la explicación de dicha habilidad.

5 ANÁLISIS TRADUCTOLÓGICO INGLÉSESPAÑOL DE *OVERWATCH 2*

En el presente apartado se lleva a cabo un análisis comparativo entre el videojuego *Overwatch 2* en su versión inglesa y la versión localizada al español. Para la realización de dicho análisis se han escogido aquellos elementos para los cuales se han considerado traducciones diferentes a las oficiales cuyo estudio se ha creído relevante para mejorar el videojuego en castellano y que se muestran a continuación.

5.1 Análisis de referencias culturales

Antes de empezar a analizar algunas de las referencias culturales que aparecen en el videojuego, es conveniente recordar que una referencia cultural es un elemento que ha adquirido una carga cultural en el texto origen y debe ser analizado correctamente para plasmar su significado de la mejor manera posible en el texto meta.

A continuación, se presenta el análisis de aquellas frases dichas por diversos personajes del juego para las que se han planteado otras propuestas de traducción diferentes a la oficial y que, además, presentan referencias culturales.

Tabla 1: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personaje Ilustración 1: Imagen de Pharah

Versión original	**Traducción oficial**	**Propuesta de traducción**
Play nice, play Pharah	Siempre podréis contar con Pharah	Juega bien, usa a Pharah
Contexto: Línea de diálogo del personaje Pharah que puede adquirirse por 25 monedas de oro. En dicha frase se hace referencia a la famosa frase que usa Blizzard[8] como eslogan: *Play nice, play fair* dándole una vuelta de tuerca.		
Análisis: Teniendo en cuenta el contexto, si observamos la versión original y la versión traducida de dicha línea de diálogo, vemos cómo la referencia al eslogan de Blizzard se pierde por completo en la traducción con el uso de la técnica de la generalización. Puede que se optase por dicha traducción porque por más que se tradujese de forma literal, muchos jugadores españoles no entenderían esta referencia. No obstante, es interesante traducirlo literalmente para tratar de mantener esa referencia en castellano principalmente por dos motivos. Por un lado, Blizzard es una empresa que no solo ha desarrollado la saga de *Overwatch*, sino que también tiene muchos otros videojuegos famosos. Por ello, mucha gente del mundillo de los videojuegos conoce la empresa y, por ende, su eslogan. Por otro lado, mantener el guiño a dicha referencia acerca más a los jugadores españoles a la desarrolladora porque aquellos jugadores interesados en el lore de los		

[8] Empresa desarrolladora y distribuidora de videojuegos que se encargó del desarrollo tanto de *Overwatch* como de *Overwatch 2*.

héroes buscarán información sobre todos los elementos que aparecen en el juego y, a la vez, se conserva la intertextualidad. Una vez llevada a cabo esta búsqueda y ver que dicha línea de diálogo hace referencia a la famosa frase de Blizzard compartirían este guiño con otros jugadores y esto despertaría el interés de encontrar todos los *easter eggs* [11]de cada personaje del videojuego.

Ilustración 1: Imagen de Pharah

Fuente: Overwatch Wiki[12]

Tabla 2: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personajeIlustración 2: Imagen de Brigitte

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Dare to Lindholm!	¡Por el poder de Lindholm!	¡Atrévete a Lindholmear!
Contexto: Línea de diálogo del personaje Brigitte que puede adquirirse en la tienda. La frase que aparece en la versión inglesa del videojuego hace referencia a una campaña publicitaria que el famoso futbolista Zlatan Ibrahimović hizo con Nike.		

[11] Entiéndase por *easter egg* todas aquellas referencias ocultas que pueda haber en un videojuego, serie o película.

[12] Este estudio usa imágenes de *Overwatch wiki* en *Wikia* que se encuentran bajo una licencia de *Creative Commons Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 (Unported)*

Análisis: Antes de empezar con el análisis es conveniente dar un poco más de información tanto de la frase como del propio personaje y el referente (en este caso el futbolista).

Esta línea de diálogo puede obtenerse en la tienda del juego durante la temporada[9] de los Juegos Olímpicos. Así pues, resulta interesante el hecho de que la empresa desarrolladora haya aprovechado la oportunidad de atribuir una frase de un famoso futbolista sueco a una heroína de la misma nacionalidad justo en la temporada que está vinculada con el deporte.

En cuanto al análisis, si observamos la traducción oficial en castellano podemos ver cómo se ha usado la técnica de la generalización para alejarse del referente cultural. En la versión inglesa de la campaña publicitaria, el futbolista utiliza la frase «*Dare to Zlatan*» donde se ve reflejado el uso de la amenaza con el que se intenta reflejar el aire de superioridad y el ego que caracterizan a Ibrahimović. Asimismo, esta frase se tradujo en algunos medios de prensa españoles como «Atrévete a zlatanear» usando así la técnica de la creación para hacer un verbo a partir del nombre del futbolista. De modo que, con la traducción que se propone de la línea de diálogo se intenta mantener, por un lado, la referencia a la traducción en español de la campaña publicitaria y, por otro lado, la personalidad que caracteriza a Ibrahimović.

Ilustración 2: Imagen de Brigitte

Fuente: Overwatch Wiki

[9] En la saga *Overwatch* se añaden líneas de diálogo, aspectos de personajes y gestos durante las diferentes temporadas, es decir, durante los Juegos Olímpicos, el Año Nuevo Chino, Halloween…

Tabla 3: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personajeIlustración 3: Imagen de Torbjörn

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Completion date? When it's done	¿Fecha de entrega? Estará cuando esté	¿Fecha de lanzamiento? Estará cuando esté
Contexto: Línea de diálogo del personaje Torbjörn que puede adquirirse en la tienda por 25 monedas de oro. Esta frase hace referencia al hecho de que, al contrario que muchas otras desarrolladoras, Blizzard nunca da las fechas de lanzamiento de sus juegos en las primeras fases de desarrollo.		
Análisis: Si hacemos una primera lectura de la traducción oficial de la frase inglesa, podemos observar que, *a priori*, no hay nada que comentar. No obstante, si analizamos profundamente la línea de diálogo original y su traducción oficial teniendo en cuenta el vocabulario que se usa en el mundo de los videojuegos, vemos que se ha escogido una opción errónea para traducir «*completion*». En el sector de los videojuegos, cuando un videojuego está en las primeras fases de desarrollo y se les presenta a los jugadores (ya sea a través de una conferencia organizada por la desarrolladora o a través de las redes sociales) normalmente los desarrolladores dan una fecha aproximada de salida de ese videojuego. A dicha fecha se le denomina «fecha de lanzamiento». Probablemente, el hecho de no tener este concepto en mente ha conllevado al error de traducción en la traducción oficial. Una vez sabemos esa información, podemos entender que la palabra que se usa en la traducción oficial para traducir «*completion*» no es la adecuada y, por ello, usando la técnica de la creación en la traducción propuesta se ha optado por traducir dicha palabra como «lanzamiento» conservando así la jerga que utilizan tanto los desarrolladores como los propios jugadores y adaptar el término al contexto de los videojuegos.		

Ilustración 3: Imagen de Torbjörn

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 4: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personaje

Ilustración 4: Imagen de Zenyatta

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Hello world!	¡Hola a todos!	¡Hola, mundo!
Contexto: Línea de diálogo del personaje Zenyatta que puede comprarse en la tienda por 25 monedas de oro. Esta línea de diálogo hace referencia al programa[10] que se suele usar como introducción al estudio de un lenguaje de programación.		
Análisis: Si analizamos la traducción oficial podemos observar que la referencia al programa que usan los principiantes en los distintos lenguajes de programación (como por ejemplo Python o Java) para aprender a programar, se pierde por completo con el uso de la generalización. Puede que se optase por no traducirlo porque quizá los jugadores no entenderían la referencia. No obstante, resulta interesante el hecho de traducirlo por dos motivos.		

[10] Entiéndase por programa como aquel conjunto de instrucciones escritas en lenguaje de programación que permite realizar funciones diversas dentro del ordenador.

En primer lugar, al igual que se ha visto anteriormente en el ejemplo de Pharah, mantener el guiño a dicha referencia favorece la conservación de la intertextualidad y puede despertar el interés en los jugadores para buscar más *easter eggs* relacionados con el mundo de la tecnología. Por otro lado, Zenyatta es un monje ómnico, es decir, es un personaje que está relacionado con la tecnología, ya que es un robot. Por lo tanto, el hecho de no traducir la referencia cultural hace que se pierda parte de la historia de este personaje porque forma parte de un grupo de monjes que busca la armonía entre los robots y los humanos y, tras una fuerte crisis, intenta concienciar a la gente por todo el mundo. Puede que, para transmitir este mensaje, los monjes empezasen sus discursos con la frase que estamos analizando. Por lo tanto, si se optase por utilizar el equivalente acuñado para traducir el referente cultural tal y como se plantea en la propuesta de traducción, no se perdería la esencia del personaje.

Ilustración 4: Imagen de Zenyatta

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 5: Análisis del nombre de la habilidad con referente cultural del personaje Ilustración 5: Imagen de Wrecking Ball

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Piledriver	Impacto demoledor	Rompecuellos
Contexto: Habilidad de Wrecking Ball en la que el héroe se lanza en picado al suelo,		

inflinge daño a los enemigos y los hace saltar por los aires.
Análisis: Si hacemos un primer análisis del nombre de la habilidad sin tener nociones de lucha libre, posiblemente no entendamos la referencia cultural que se intenta reflejar. Y es que «piledriver» en el mundo de este deporte hace referencia al movimiento que tiene como objetivo conducir el cráneo del oponente al suelo. En primera instancia, se planteó el hecho de traducir el término por su equivalente acuñado «martinete» teniendo en cuenta que en la lucha libre mexicana es como se conoce a este movimiento. No obstante, esta primera propuesta se descartó porque posiblemente un jugador de España que no sea aficionado de la lucha libre mexicana no entendería la referencia cultural. Por consiguiente, la traducción que se propone es «rompecuellos» ya que es cómo se conoce a este movimiento en la lucha libre española. De este modo, aplicando la técnica de la adaptación intracultural, los que conocen el mundo de este deporte podrían identificar esta referencia y los que no estén familiarizados con él, al tratarse de una traducción también muy descriptiva, pueden hacerse una idea de a qué se refiere. Asimismo, al leer el nombre de la habilidad, los jugadores pueden hacerse a la idea de que Wrecking Ball se tirará al suelo de alguna manera u otra, así que, con la traducción aquí propuesta, también se mejoraría la jugabilidad debido a que los jugadores no tendrían que perder tiempo dentro de la partida en leer qué hace dicha habilidad si no quieren.

Ilustración 5: Imagen de Wrecking Ball

Fuente: Overwatch Wiki

5.2 Adaptación de los acentos y dialectos

Como se ha mencionado en el apartado 2.5, muchas de las productoras de videojuegos piden a sus traductores que usen la técnica de la neutralización a la hora de traducir los acentos. Así pues, parece que este es el caso de la saga *Overwatch* en la que, a pesar de que en la versión original algunos de los personajes sí mantienen frases en su lengua materna, en la versión en español se han trasformado en un español neutro. A continuación, se exponen algunos ejemplos que se han escogido para demostrar esta neutralización. La Tabla 6: Traducción a partir de la neutralización de lenguas maternas ilustra la línea de diálogo original, una traducción literal de la frase hecha por un traductor automático y la traducción oficial:

Tabla 6: Traducción a partir de la neutralización de lenguas maternas

Línea de diálogo en su lengua de origen	**Traducción literal**	**Traducción oficial**
العدالة نازلة من فو ق	La justicia desciende de lo alto	La justicia llueve del cielo
게임을 하면, 이겨야지	Si juegas, ganas	Juego para ganar
즐거운 연휴 되세요!	¡Felices fiestas!	¡Felices fiestas!
Ha, ik weet het!	¡Ja, lo sé!	¡Eureka!
我が魂は均衡を求める	Mi alma busca el equilibrio	Mi alma anhela venganza
抱歉，抱歉，我很抱歉. 对不起.	Lo siento, lo siento, lo siento. Lo siento	Perdón, perdón, perdón
God jul!	¡Feliz Navidad!	¡Feliz Navidad!
Une balle, un mort	Una bala, una muerte	Un tiro, un muerto

A pesar de que muchas de las frases han sido adaptadas a un español neutro, como se ha mostrado anteriormente, a continuación, se analizarán aquellas líneas de diálogo que en la versión inglesa aparecen en la lengua de origen de los personajes para las que se ha considerado otra propuesta de solución diferente a la oficial.

Tabla 7: Análisis de la línea de diálogo neutralizada del personaje Ilustración 6: Imagen de Zarya

Línea de diálogo en su lengua de origen	**Traducción oficial**	**Propuesta de traducción**
вот где собáка зары́ та	A otro perro con ese hueso	Ese es el can de la cuestión
Contexto: Línea de diálogo del personaje Zarya que puede obtenerse en la tienda del juego durante la temporada del Año Nuevo Chino.		

Análisis: Zarya es una heroína procedente de Rusia y como se puede observar en la versión inglesa del videojuego, el personaje dice la frase en ruso. Dicha frase literalmente significa «ahí es donde está enterrado el perro». Antes de empezar con el análisis es necesario saber por qué en ambas lenguas se mantiene la palabra «perro».

Como se ha mencionado anteriormente, dicha línea de diálogo se puede obtener durante la temporada del Año Nuevo Chino. Es sabido que en cada año del Año Nuevo Chino se asigna un animal según el horóscopo de este país. Como consecuencia, desde la salida de *Overwatch* en 2016 hasta ahora se han ido asignando frases a los personajes que hacen referencia al animal de ese año. En la presente frase nos encontramos con el perro porque dicha línea de diálogo se le otorgó a Zarya durante el año del perro.

La frase en ruso es un refrán que quiere decir algo así como «ahí es donde está la clave del problema». Teniendo en cuenta el significado original, podemos observar cómo en la traducción oficial se usa la técnica de la adaptación usando otro refrán donde aparece la palabra perro, pero que, en realidad, tiene un significado completamente distinto. En la propuesta de traducción, mediante la creación se ha querido jugar con el refrán español «ese es el quid de la cuestión», pero añadiendo la palabra perro para seguir haciendo referencia al año del perro. Así, en un primer instante se planteó la idea de añadir directamente la palabra «perro», pero quedaba una solución poco ortodoxa. Al descartarse esa idea, se pensó en algún sinónimo de la palabra y se llegó a «can» tal y como puede verse en la propuesta final.

De este modo, por un lado, se intenta mantener el significado original mientras se juega con la cacofonía de «quid» y «can».

Ilustración 6: Imagen de Zarya

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 8: Análisis de la línea de diálogo neutralizada del personaje Ilustración 7: Imagen de Genji

Línea de diálogo en su lengua de origen	**Traducción oficial**	**Propuesta de traducción**
糞!	¡No!	¡Maldición!
Contexto: Línea de diálogo del personaje Genji que puede comprarse por 25 monedas de oro.		
Análisis: Genji es un personaje japonés y a lo largo del videojuego en versión original podemos escucharlo hablar en su lengua materna en múltiples ocasiones. Esta línea de diálogo es un ejemplo de ello y si la analizamos, veremos que la traducción oficial por la que se ha optado no es del todo correcta. En la versión inglesa del videojuego, a esta frase la han denominado [11]*Damn.* Y es que si buscamos en un diccionario monolingüe el significado del kanji japonés observamos que se usa para expresar enojo. Por consiguiente, la traducción inglesa parece acertada, mientras que la traducción oficial en castellano se queda corta, aunque cabe destacar el acierto con la técnica del equivalente acuñado que se ha usado. A pesar de que en ocasiones sí que usamos el «no» con esa finalidad, considero que hay otras palabras o incluso expresiones que reflejan mejor el significado original japonés. Por ello, manteniendo la técnica del equivalente acuñado, se propone traducirlo por «maldición» para así también evitar el uso de palabras malsonantes porque puede darse el caso de que haya jugadores que estén por debajo de la edad recomendada que se estableció para jugar a *Overwatch*.		

Ilustración 7: Imagen de Genji

[11] Todas las frases de los personajes que pueden adquirirse tanto gastando divisas de oro o participando en eventos reciben un nombre en inglés y en castellano, a pesar de que en la versión original los héroes las digan en su lengua materna. Es necesario destacar que hay líneas de diálogo que ya vienen por defecto con el juego y que no tienen un nombre en concreto porque no se pueden comprar ni conseguir. Dichas frases pueden ser aquellas que dicen los personajes cuando reaparecen después de haber muerto o mientras entablan una conversación con otros héroes antes de iniciar la partida.

Fuente: Overwatch Wiki

Cabe destacar el caso peculiar de dos líneas de diálogo de dos personajes japoneses en concreto: Genji y Hanzo.

Tal y como menciona Ozores (2018) son las dos únicas líneas de diálogo que se mantienen en la lengua materna en el videojuego en castellano. En un primer instante, ambas frases se tradujeron al español al igual que el resto de las líneas de diálogo que se pueden encontrar en el juego. Su traducción era la siguiente:

Tabla 9: Traducción de la línea de diálogo neutralizada de Genji

Línea de diálogo en su lengua origen	**Traducción literal**	**Traducción oficial**
竜神の剣を喰らえ	¡Cómete la espada del dios dragón!	¡Probad el acero del dios dragón!

Tabla 10: Traducción de la línea de diálogo neutralizada de Hanzo

Línea de diálogo en su lengua origen	**Traducción literal**	**Traducción oficial**
竜が我が敵を喰らう	El dragón se come a mis enemigos	¡Que el dragón devore a mis enemigos!

Ilustración 8: Imagen de Hanzo

Fuente: Overwatch Wiki

No obstante, tal y como menciona Ozores (2018: 34), en una actualización posterior se cambiaron las frases por su versión original. No se conocen las razones de esta decisión, pero todo apunta a que fue por la gran influencia de los propios jugadores españoles quienes pedían que se mantuviesen en su versión original. En *Overwatch 2* es posible escuchar las frases en ambos idiomas.

Ahora bien, visto lo que ocurrió con las dos frases anteriores, ¿qué hubiese pasado si se hubiesen mantenido las líneas de diálogo en la lengua materna de los personajes? Nunca lo sabremos, pero seguro que hubiese sido algo que a los jugadores españoles les hubiese gustado ver porque se vería reflejada la diferencia cultural de los héroes mientras se disfruta del contenido jugable.

5.3 Análisis de nombres y otra fraseología

Para la realización del análisis tanto de nombres de personajes como de otra fraseología (ya sean habilidades de los héroes o líneas de diálogo sin referentes culturales) se han escogido aquellos nombres o términos para los cuales se han pensado propuestas de traducción distintas a la traducción oficial.

5.3.1 *Nombres de personajes*

Muchos de los nombres de los héroes de la saga *Overwatch* son nombres propios que no se pueden traducir. No obstante, también hay muchos de estos personajes cuyos nombres están relacionados con sus habilidades, sus procedencias o sus aspectos, los cuales sí podrían haber sido traducidos.

La razón por la que se optó por no traducir estos nombres puede que fuese para facilitar la comunicación mediante el chat de voz del propio juego entre jugadores de

distintos países (Ozores, 2018). No obstante, a pesar de que no se vayan a implantar en el juego, resulta interesante realizar un análisis de algunos de los nombres de los héroes y ver cómo podrían adaptarse al castellano.

Tabla 11: Análisis del nombre del personaje Ilustración 1: Imagen de Pharah

Nombre del personaje	Propuesta de traducción
Pharah	Faraona
Contexto: Pharah es una heroína egipcia que se alistó en el ejército de su país hasta llegar a alcanzar el puesto de jefa de seguridad que desempeñó hasta recibir la llamada de Winston[12].	
Análisis: Si hacemos una investigación acerca de la historia de esta heroína, podemos observar que realmente nació en Canadá. Sin embargo, al ser su madre egipcia, ella también adquiere esta nacionalidad. Si analizamos el nombre en profundidad podemos ver como en el inglés se ha usado la transcreación para jugar con el sustantivo *pharaoh* (faraón), quitándole la «o» para denominar a dicha heroína. Por lo tanto, en la traducción propuesta usando la técnica de la traducción literal también se ha querido hacer una alusión a los faraones (típicos de Egipto), pero sin hacer ninguna modificación en el sustantivo debido a que por el contexto del personaje se ha considerado que encaja a la perfección y lo único que es necesario hacer es ponerlo en femenino.	

Tabla 12: Análisis del nombre del personaje Ilustración 9: Imagen de Junker Queen

Nombre del personaje	Propuesta de traducción
Junker Queen	Reina Chatarrera
Contexto: Junker Queen es una heroína australiana que tras derrotar al rey Howl, se hizo cargo de Junkertown[13].	

[12] En el año 2040 hubo una guerra en el mundo de *Overwatch* en la que los robots se rebelaron contra la humanidad. Fue entonces cuando Winston (uno de los héroes del juego) hizo una llamada para reclutar a los agentes de *Overwatch* para acabar con dicho conflicto.
[13] Asentamiento ficticio sucio, peligroso, duro, caótico y mugriento situado en el interior de Australia.

Análisis: Antes siquiera de analizar el nombre del personaje en cuestión, es conveniente hablar del asentamiento que dicho personaje gobierna: Junkertown. Si hacemos un análisis del término en inglés podemos observar que está compuesto por dos palabras *junker* y *town*. Es necesario destacar el significado de estos dos términos para entender el nombre que se ha propuesto para dicho personaje. *Junk* significa chatarra y *town* ciudad. Así pues, podríamos traducir literalmente este asentamiento en castellano como Ciudad Chatarra. No obstante, si nos fijamos en el inglés, este lugar no se llama Junktown, sino que se le añade el nombre del personaje para demostrar quién manda.

Una vez hecho el análisis del asentamiento que gobierna la heroína, podemos analizar el porqué de la propuesta de traducción del nombre del personaje. Teniendo en cuenta la propuesta de traducción mencionada anteriormente para el asentamiento, en la traducción del nombre de la heroína se ha querido reflejar el significado de la palabra inglesa *junk* y a la vez mantener de alguna manera la esencia del lugar que dirige usando la misma técnica empleada anteriormente. Por ello, se ha optado por destacar lo que caracteriza a dicho asentamiento en lugar de mantener el nombre como aparece en la versión original. Esto se debe a que si, por ejemplo, se hubiese optado por la opción de traducirlo como «Reina de la Ciudad Chatarra» quedaría un nombre muy largo y al final los propios jugadores acabarían acortándole el nombre a «Reina» o algo por el estilo. Además, se ha optado por esta solución porque los jugadores de *Overwatch* conocen la historia de este lugar y saben que hay personajes ubicados a este asentamiento que están relacionados con la chatarra ya que puede observarse en algunas de sus habilidades o frases.

Ilustración 9: Imagen de Junker Queen

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 13: Análisis del nombre del personaje Ilustración 5: Imagen de Wrecking Ball

Nombre del personaje	Propuesta de traducción
Wrecking ball	Hámster demoledor
Contexto: Wrecking Ball es un hámster al cual se le aplicó una terapia genética que provocó que aumentara su tamaño e intelecto. Aprendió por su cuenta ingeniería y mecánica y aterrizó en el desierto australiano, donde modificó su capsula de escape convirtiéndola en un meca de combate a la que llamó «Wrecking Ball».	
Análisis: Si tenemos en cuenta el aspecto del personaje (véase la Ilustración 5: Imagen de Wrecking Ball), observamos que el meca con el que se mueve se asemeja a una bola de demolición. Además, si analizamos el nombre que reciben ciertas habilidades del personaje, en algunas de ellas se habla de «demolición» o derivados. Así pues, con la traducción del nombre del meca por «Bola de Demolición» usando el equivalente acuñado, los jugadores pueden entender mejor la relación entre el nombre del meca y el nombre de dichas habilidades. Si se traduce el meca es conveniente también traducir el nombre del héroe ya que es este artefacto lo que le da nombre. Teniendo en cuenta la versión original, la opción que parece más lógica es denominar al personaje «Bola de Demolición». No obstante, se ha optado por traducirlo como «Hámster demoledor» para así poder reflejar mejor las dos cosas que caracterizan al personaje: por un lado, que es un hámster, y, por otro lado, que se mueve usando un meca en forma de bola de demolición.	

Tabla 14: Análisis del nombre del personaje Ilustración 10: Imagen de Roadhog

Nombre del personaje	Propuesta de traducción
Roadhog	Chatarrero Loco
Contexto: Roadhog es un sicario australiano que se ha labrado una reputación de criminal al destruirlo todo a su paso.	

Análisis: Si analizamos profundamente al personaje observando no solo su contexto sino también teniendo en cuenta su arma y habilidades, podremos ver que este héroe está muy relacionado con la chatarra. Y es que Roadhog pertenece al grupo de personajes que proceden de Junkertown, lugar en el que, como se ha mencionado anteriormente, abunda este material. Por ello, no sorprende que el arma que caracteriza al personaje reciba el nombre de «chatarrera», ni que durante el tiempo que dura la habilidad definitiva del héroe esta escopeta se convierta en una ametralladora ligera que dispara chatarra.

Una vez entendida la relación que existe entre Roadhog y la chatarra, podemos analizar la propuesta de traducción. Lo que se pretende conseguir es reflejar el hecho de que Roadhog es un asesino y que para matar a sus enemigos utiliza armas que disparan chatarra. Así pues, en una primera propuesta de traducción se pensó en traducir el nombre como «Loco de la chatarra». No obstante, al igual que en el caso de Junker Queen visto anteriormente, queda un nombre demasiado largo y los jugadores acabarían buscando un diminutivo para referirse al personaje. Por ello, tal y como puede observarse en la propuesta de traducción, se ha optado por adaptar el nombre del arma del personaje añadiéndole el adjetivo loco para reflejar de alguna manera que es un asesino.

Ilustración 10: Imagen de Roadhog

Fuente: Overwatch Wiki

5.3.2 Otras propuestas de traducción alternativas

Entre otros casos que vale la pena mencionar se incluyen los nombres de las habilidades de los personajes, así como muchas otras líneas de diálogo de distintos héroes que no contienen ninguna referencia cultural, pero para los que se propone y justifica una traducción alternativa a la original.

Tabla 15: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Ilustración 11: Imagen de Doomfist

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Power block	Bloqueo de poder	Bloqueo potenciador
Contexto: Habilidad que posee el personaje Doomfist que le permite protegerse de los ataques de proyectiles de los enemigos. Bloquear mucho ataque le potencia otra habilidad.		
Análisis: Como se ha mencionado en el contexto, dicha habilidad tiene dos funciones principales: bloquear ataques y potenciar otra habilidad. Si analizamos la traducción oficial al castellano podemos observar que se ha optado por una traducción más o menos literal. No obstante, si tenemos en cuenta la funcionalidad de esta habilidad, quizá no se transmite toda la información necesaria a		
los jugadores. Por ello, mediante la transcreación se propone una traducción con la que se intenta reflejar que a la vez que el personaje bloquea los ataques enemigos se va potenciando. A pesar de que no se nombre en ningún momento si lo que se potencia es una habilidad normal o si es la habilidad definitiva del personaje, con dicha traducción el jugador sabe que el bloqueo le está siendo de utilidad y a medida que vaya jugando la partida se dará cuenta de la habilidad que se potencia.		

Ilustración 11: Imagen de Doomfist

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 16: Análisis de la línea de diálogo sin referente cultural del personaje Ilustración 12: Imagen de Junkrat

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
I really blew that one	No me vengas con tonterías	Lo he petado
Contexto: Línea de diálogo del personaje Junkrat que podía adquirirse durante el aniversario de *Overwatch* y que ahora puede comprarse en la tienda durante esa temporada.		
Análisis: Al hacer el análisis de las distintas líneas de diálogo del juego, esta es sin duda una de las traducciones que más sorprenden. Antes de entrar en el análisis, es necesario dar un poco de contexto sobre el personaje para entender tanto la línea de diálogo en la versión original como la propuesta de traducción. Junkrat es un héroe australiano que se caracteriza por tener un lanzagranadas por arma y una habilidad que permite tirar minas explosivas. Por tanto, no sorprende el hecho de que algunas de sus frases estén relacionadas con explosiones, quemaduras o incluso barbacoas.		

Ahora bien, si analizamos la traducción oficial al castellano podemos observar cómo en esta línea de diálogo se ha perdido completamente la esencia del personaje al no mantener la referencia a la explosión usando la técnica de la omisión. Además, a dicha frase debe añadírsele la dificultad de que en inglés puede significar dos cosas distintas. Por un lado, puede hacer referencia a hacer una jugada muy buena o a hacerlo muy bien y, por otro lado, puede referirse a hacer explotar sus granadas o sus minas explosivas.

Así pues, con la versión propuesta usando la técnica del equivalente acuñado se intenta mantener aquello que caracteriza al protagonista (como son las explosiones) y conservar ese doble significado que usa el inglés y se ha mencionado anteriormente. Para ello, se optó por usar la palabra «petar» la cual en castellano puede usarse para referirse tanto a hacer explotar algo o para hacer algo muy bien.

Ilustración 12: Imagen de Junkrat

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 17: Análisis de la línea de diálogo sin referente cultural del personaje Ilustración 1: Imagen de Pharah

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Sorry but I need to jet	Para tirar cohetes	Lo siento, tengo que salir volando
Contexto: Línea de diálogo del personaje Pharah que puede adquirirse por 25 monedas de oro.		

Análisis: Una de las habilidades que caracterizan a este personaje es el hecho de poder volar mediante una especie de jet pack. Así pues, si nos fijamos en la línea de diálogo de la versión original, vemos como se ha querido hacer referencia al hecho de que el personaje pueda volar. Sin embargo, en la traducción oficial, este juego de palabras se pierde debido a que se ha optado por el uso de la generalización a la hora de traducir dicha línea de diálogo.

Debemos tener en cuenta que, a pesar de que la mayoría de las líneas de diálogo que aparecen en el videojuego tienen el objetivo de divertir a los jugadores, hay algunas de ellas que podrían usarse entre los usuarios para darse indicaciones mientras están en el campo de batalla. Esta frase de Pharah podría ser un ejemplo de ello: supongamos que los dos equipos están luchando por tomar un objetivo y que en uno de los equipos todos los héroes de apoyo han muerto y Pharah necesita ir a curarse.
Si en ese momento el jugador usase la línea de diálogo de la traducción oficial, los miembros del equipo no entenderían qué es lo que quiere decir ese jugador. Por ello, es conveniente que traducir esta frase de manera que pueda mejorar la comunicación entre los miembros del equipo. Así pues, con la traducción propuesta se ha querido mantener la referencia al vuelo que se hace en inglés usando la técnica de la creación modificando el juego de palabras «salir pitando» ya existente en español.

Tabla 18: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Ilustración 1: Imagen de Pharah

Versión original	**Traducción oficial**	**Propuesta de traducción**
Concussive blast	Disparo de conmoción	Onda expansiva
Contexto: Habilidad de Pharah mediante la cual el personaje lanza un cohete explosivo que repele a los enemigos.		

Análisis: Si hacemos el análisis de la traducción oficial, podemos observar que dicha traducción puede llevar a confusión a los jugadores.

Y es que si leemos por primera vez el nombre de esta habilidad, podemos pensar que este cohete que tira Pharah no solo puede servir para repeler a los enemigos, sino también para aturdirlos. Así pues, tal y como se ha ido mencionando a lo largo de todo el trabajo, es conveniente que los nombres de las habilidades de los personajes sean lo más precisos posible para evitar de este modo que los jugadores tengan que perder tiempo de jugabilidad en leer lo que hace cada habilidad. Por ello, mediante la traducción que se ha propuesto, cuando el jugador que esté utilizando a Pharah lea el nombre de esta habilidad sabrá que de alguna manera (teniendo en cuenta que el personaje dispara cohetes, los jugadores seguramente llegarían a la conclusión de que esta habilidad también estaría relacionada con cohetes) formará o creará una onda expansiva que servirá para repeler a los enemigos.

Tabla 19: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Ilustración 9: Imagen de Junker Queen

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Commanding shout	Grito de mando	Grito de guerra

Contexto: Habilidad de Junker Queen que concede salud y velocidad de movimiento temporalmente tanto a los aliados como al propio personaje.

Análisis: Junker Queen ha sido una guerrera desde muy joven debido al hecho de que sus padres son dos exmiembros del Frente Australiano de Liberación (grupo creado para hacer frente a la población robótica que había arrebatado las tierras de los australianos). Así pues, no es de extrañar que este personaje haya desarrollado varias habilidades relacionadas con la lucha.

Si tenemos en cuenta el contexto en el que creció Junker Queen, podemos observar que la traducción oficial de esta habilidad no es del todo correcta, a pesar de que el jugador puede llegar a entender su función. Y es que con esta habilidad puede que se pretenda hacer alusión al grito de guerra que hacen los líderes de los ejércitos o de los grupos de combate antes de entrar en el campo de batalla. Como se ha mencionado en el apartado 5.3.1. Junker Queen es la líder de Junkertown, por lo que se supone que es ella la que tiene que alentar a sus seguidores o a los miembros de su grupo. Posiblemente, es por ello por lo que cuando el jugador usa esta habilidad concede salud y velocidad a los compañeros.

Por lo tanto, teniendo en cuenta el uso del grito de guerra en el ámbito militar, se ha querido plantear el equivalente acuñado como propuesta de traducción porque se ha considerado más apropiado teniendo en cuenta el contexto del personaje como también la posible metáfora que se ha querido hacer.

Tabla 20: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Ilustración 13: Imagen de Reinhardt

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Barrier field	Campo protector	Escudo protector
Contexto: Habilidad de Reinhardt que permite activar una barrera que protege de los disparos de los enemigos.		
Análisis: Reinhardt fue un soldado alemán que formó parte de los Cruzados (grupo de guerreros, similares a los caballeros, que libraron muchas batallas y llevaban armaduras con cualidades únicas). Es un personaje que vive según los ideales de la caballería: honor, justicia y valor. Así pues, cuando recibió la llamada de Winston pasó a formar parte del equipo de asalto de Overwatch ya que, como buen Cruzado, siempre responde a la llamada del deber. Si observamos la traducción oficial, podemos ver que, *a priori*, es una buena traducción. No obstante, teniendo en cuenta el contexto del personaje y el lugar donde nació (con un fuerte vínculo con lo medieval), se pierde algo fundamental de la esencia del personaje: su desempeño como soldado. Por tanto, para mantener esa pequeña referencia al papel que desempañaba antes de ser un agente de Overwatch, se ha propuesto cambiar «campo» por «escudo» mediante la creación no solo por el hecho de que de esta manera se refleja mejor la naturaleza del personaje, sino también porque un campo protector puede tener distintas formas (por ejemplo, podría ser un artefacto que pusiese Reinhardt en el suelo y desplegase una barrera). Sin embargo, al traducirlo por «escudo», los jugadores entienden que es algo que va pegado al personaje y pueden resguardarse en el escudo, valga la redundancia, de Reinhardt.		

Ilustración 13: Imagen de Reinhardt

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 21: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Ilustración 14: Imagen de Sigma

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Kinectic grasp	Agarre cinético	Absorción cinética
Contexto: Habilidad de Sigma que permite absorber proyectiles y convertirlos en escudos.		
Análisis: Sigma es un astrofísico neerlandés que tras realizar un experimento fallido obtuvo la capacidad de controlar la gravedad. No obstante, dicho experimento también le destrozó la mente. Poco a poco fue aprendiendo a controlar sus poderes hasta el punto de poder manejar la gravedad a su voluntad, a pesar de estar sometido a una lucha constante para mantener la cordura. Si tenemos en cuenta la animación que ejecuta el personaje cuando el jugador usa esta habilidad, podemos observar que lo que hace no es agarrar al enemigo, sino que hace el movimiento prototípico de absorción. Así pues, viendo la imagen podemos deducir que la traducción oficial es errónea y puede llevar a confusión a los jugadores que no hayan leído qué hace esta habilidad. Por ello, mediante la creación y teniendo en cuenta la animación, lo que se propone es cambiar «agarre» por «absorción» para que el jugador no piense que va a poder agarrar al enemigo dejándolo inútil. Si bien es cierto, que los jugadores también tendrían que leer la funcionalidad de esta habilidad por el hecho de contener en el nombre el adjetivo «cinético», en caso de que no lo hagan, pueden deducir que van a absorber algo que tiren otros enemigos.		

Ilustración 14: Imagen de Sigma

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 22: Análisis de la línea de diálogo de la habilidad definitiva del personaje Ilustración 5: Imagen de Wrecking Ball

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Area denied	Acceso prohibido	Zona restringida
Contexto: Línea de diálogo que dice Wrecking Ball al lanzar su habilidad definitiva.		
Análisis: Si hacemos una primera lectura de la traducción oficial de la línea de diálogo, podemos deducir que cuando el jugador escuche la frase que dice el personaje al tirar su habilidad definitiva, pensará que es un lugar al que no pueden acceder ni enemigos, ni aliados, pero en realidad no es así. Cuando el jugador usa la habilidad definitiva de Wrecking Ball despliega un gran campo de minas de proximidad que infligen daño a los enemigos, pero no afecta en ningún caso a los aliados. Así pues, la ambigüedad que crea no solo la traducción oficial, sino también la explicación que aparece en la propia página web del videojuego puede desaparecer con la propuesta de traducción que se plantea mediante la creación.		
Si en una partida los jugadores que tienen a Wrecking Ball en su mismo equipo escuchasen la línea de diálogo propuesta, puede que llegasen a la conclusión de que es una zona en la cual los aliados no se ven afectados por el daño que pueda provocar dicha		

habilidad definitiva a los enemigos. Por lo tanto, la traducción propuesta además podría servir para mejorar la jugabilidad.

Tabla 23: Análisis del nombre de la habilidad definitiva del personaje Ilustración 6: Imagen de Zarya

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Gravitation surge	Bomba de gravedad	Agujero negro
Contexto: Habilidad definitiva de Zarya que permite atraer a los enemigos.		
Análisis: Teniendo en cuenta la funcionalidad de la habilidad definitiva del personaje, la traducción oficial puede llevar a los jugadores a confusión. Si bien es cierto que la gravedad puede atraer objetos, lo más probable es que cuando una persona piense en la gravedad se le venga a la cabeza la gravedad cero, es decir, el hecho de sentirse en caída libre, flotando. Así pues, a pesar de que la traducción oficial podría considerarse una buena traducción, se considera oportuno traducirlo de una manera menos ambigua. Por ese mismo motivo, en la propuesta de traducción se ha optado por usar la técnica de la creación y plantear la traducción de «agujero negro», puesto que, al leer el nombre de la habilidad, los jugadores podrían deducir que los enemigos se sentirían atraídos por la propia fuerza del agujero negro quedando de este modo inmóviles.		

Tabla 24: Análisis del nombre de la habilidad definitiva del personaje Bastion

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Configuration: artillery	Modo tanque	Modo mortero
Contexto: Habilidad de Bastion mediante la cual el héroe se vuelve inmóvil y dispara 3 proyectiles.		
Análisis: Bastion es el nombre que recibían las unidades de combate durante la crisis entre los humanos y los robots. Esta unidad Bastion ha adoptado una naturaleza curiosa y fascinadora y, gracias a Torbjörn, ha logrado dejar el pasado atrás y ayudar a los humanos contra los que antaño combatió.		

Si observamos la traducción oficial teniendo en cuenta la descripción de la habilidad que se ha hecho en el contexto, podemos observar que se ha hecho una mala traducción. En el ámbito de la guerra, podemos describir un tanque como un vehículo armado, blindado y motorizado que se mueve sobre una llanta flexible. Por lo tanto, teniendo en cuenta la funcionalidad de esta habilidad de Bastion, podemos observar cómo la traducción no se corresponde con la definición debido a que el personaje se queda inmóvil.

En la propuesta de traducción se ha hecho uso de la palabra «mortero», la cual en el ámbito de la guerra tiene la siguiente acepción: arma de tiro indirecto, normalmente de avancarga y ánima lisa, que hace fuego con grandes ángulos de elevación[14]. Por lo general, cuando un mortero de guerra dispara se queda inmóvil. Así pues, se considera que la propuesta de traducción es mejor que la traducción oficial si se tiene en cuenta la Ilustración 15: *Imagen* de Bastion usando su habilidad definitivacuando el jugador usa esta habilidad y las definiciones expuestas.

Ilustración 15: Imagen de Bastion usando su habilidad definitiva

Fuente: Blizzard Entertainment

Tabla 25: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Symmetra

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Sentry turret	Torreta centinela	Torreta láser

Contexto: Habilidad de Symmetra que permite desplegar pequeñas torretas que dañan y ralentiza a los enemigos.

[14] REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.6 en línea]. <https://dle.rae.es> [26 de marzo de 2023]

Análisis: Symmetra es una arquitécnica que erige creaciones arquitectónicas de luz sólida, formando infraestructuras y edificios de la nada.

Si observamos la traducción oficial vemos que se ha hecho una traducción literal. Sin embargo, es necesario definir qué es una «torreta centinela» para entender la diferencia entre la traducción oficial y la propuesta de traducción. En el mundo de los videojuegos se entiende por torreta centinela un arma tripodal completamente autónoma que dispara balas. Si tenemos en cuenta el Ilustración 16: Imagen de las torretas de Symmetra en el campo de batallapodemos observar que no se corresponden con dicha definición por el hecho de que no disparan balas, sino que disparan láser y no tienen patas, sino que se despliegan sobre superficies planas. Así pues, teniendo en cuenta el aspecto de las torretas en el propio juego, se ha optado por usar la técnica de la creación en la propuesta de traducción y traducir el nombre de la habilidad de Symmetra por «torreta láser».

Ilustración 16: Imagen de las torretas de Symmetra en el campo de batalla

Fuente: Blizzard Entertainment

Tabla 26: Análisis de la línea de diálogo de la habilidad definitiva del personaje Ilustración 3: Imagen de Torbjörn

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Molten core!	¡Fusión nuclear!	¡Sois escoria!
Contexto: Línea de diálogo que dice Torbjörn al lanzar su habilidad definitiva.		

Análisis: A pesar de que también es el nombre que recibe la habilidad definitiva de Tobjörn, lo que se quiere analizar es la línea de diálogo que el personaje dice cuando el jugador usa la habilidad definitiva.

Si observamos la traducción oficial podemos ver cómo se ha realizado la traducción a partir de la creación debido a que en ningún momento se hace referencia a la lava. A pesar de estar de acuerdo con la técnica de traducción empleada, se ha creado una frase que no tiene relación con la esencia del personaje puesto que Tobjörn es ingeniero y no físico. Además, si indagamos en la funcionalidad de la habilidad definitiva del personaje vemos que, al tirar la habilidad definitiva, crea charcos de escoria fundida que infligen daño a los enemigos.

Una vez sabemos la funcionalidad de la habilidad definitiva de Tobjörn, podemos entender la propuesta de traducción, pues mediante la misma técnica empleada en la traducción oficial, se ha querido hacer referencia a los charcos de escoria que crea el personaje en su habilidad definitiva. Además, si tenemos en cuenta que el personaje trabaja arreglando tecnología armamentística y que tiene su propia torreta, el hecho de utilizar la palabra «escoria» también está relacionada con el trabajo que desempeña. Asimismo, a parte de la alusión a la escoria en la que se convertirán los enemigos al pisar los charcos que crea el personaje, también se ha querido jugar con la frase castellana «ser escoria» que significa que alguien es malo.

Tabla 27: Análisis del nombre de la habilidad definitiva de Ilustración 17: Imagen de Widowmaker

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Infra-sight	Infravisión	Visión infrarroja
Contexto: Habilidad definitiva de Widowmaker que permite revelar la posición de los enemigos a través de las paredes.		
Análisis: A pesar de que la traducción oficial puede entenderse en castellano, la traducción literal que se ha hecho de la versión original queda antinatural. Por ese motivo, mediante la técnica del equivalente acuñado en la propuesta de traducción se ha optado por traducirlo por «visión infrarroja», pues el significado no varía y queda más natural en castellano. Además, aunque se pueda llegar a pensar que es un nombre muy largo para una habilidad de un personaje, cabe recordar que otras habilidades de otros héroes tienen nombres iguales o más largos (véase por ejemplo el caso de		

«amplificador sónico» del personaje Lucio o «energía regeneradora» del personaje Baptiste).

Ilustración 17: Imagen de Widowmaker

Fuente: Overwatch Wiki

Tabla 28: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Ilustración 18: Imagen de Kiriko

Versión original	Traducción oficial	Propuesta de traducción
Swift step	Paso ligero	Pisa talones
Contexto: Habilidad de Kiriko que le permite teletransportarse a un aliado cercano.		
Análisis: Kiriko es una ninja con habilidades espirituales que utiliza para sanar a sus aliados. Tras la sucesión de hechos desafortunados, Kiriko consiguió forjar una conexión cercana y duradera con el espíritu del zorro. Años más tarde, tras haberse marchado de su ciudad natal durante el periodo de sucesos desafortunados, Kiriko regresó para liberar a la gente cruel del dominio del clan Hashimoto.		
Una vez sabemos que Kiriko es una ninja, podemos entender mejor esta habilidad y la traducción que se ha propuesto. Si analizamos la traducción oficial, al leer el nombre de la habilidad, los jugadores pueden pensar que el personaje puede moverse más rápido durante un período de tiempo corto. No obstante, si observamos la funcionalidad de dicha		

habilidad, lo que permite es que el jugador se teletransporte a un aliado cercano, tal y como se ha explicado anteriormente.

Por tanto, para tratar de evitar la confusión de los jugadores, mediante la técnica de la creación, en la propuesta de traducción se ha querido jugar con la frase hecha en castellano «pisar los talones», la cual significa seguir de cerca a alguien.

Ilustración 18: Imagen de Kiriko

Fuente: Overwatch Wiki

El análisis de las líneas de diálogo, los nombres de los 37 héroes y los nombres que reciben las habilidades que poseen los distintos personajes dentro del juego, ha permitido sacar ciertas conclusiones que se expondrán en el siguiente apartado.

6 CONCLUSIONES

A lo largo del trabajo se ha profundizado en el tema principal, el análisis traductológico del videojuego *Overwatch* 2, abordando cómo debe realizarse la traducción de este tipo de obras audiovisuales y, posteriormente, llevando a cabo el análisis propiamente dicho.

El primer objetivo específico del presente trabajo ha sido realizar el análisis de las líneas de diálogo de los héroes buscando referencias culturales, problemas de traducción relacionados con los acentos y dialectos y, por último, frases de las cuales se podría hacer una propuesta de traducción con tal de mejorar la jugabilidad. El análisis de dichas líneas de diálogo ha permitido dar ideas de cómo solventar, de una manera alternativa, los problemas que plantean la traducción de las referencias culturales y la adaptación de los

acentos y dialectos. Y es que a la hora de traducir las referencias culturales hay distintos elementos que deben tenerse en cuenta:

En primer lugar, debemos tener muy presente al público objetivo porque, a pesar de que el traductor pueda pensar que la solución que propone podría entenderla cualquier usuario y no solo aquellos consumidores del videojuego, puede que dicha referencia cultural no se entienda a pesar de ser correcta. Como consecuencia, el traductor deberá buscar la manera de transmitirla al público objetivo aplicando las distintas técnicas de traducción que existen (véase el caso de la traducción de «piledriver» en la Tabla 5: Análisis del nombre de la habilidad con referente cultural del personaje Ilustración *5*: Imagen de Wrecking Ball).

Relacionado con lo mencionado anteriormente, el traductor, además de aplicar las distintas técnicas de traducción, también debe pensar en la longitud a la hora de traducir una referencia cultural. Es importante hacer hincapié en el hecho de que para traducir las referencias culturales que aparecen en las distintas líneas de diálogo del videojuego, no se pueden utilizar las técnicas de la ampliación ni de la descripción, pues dichas frases quedarían demasiado largas. Además, quedaría extraño que, al decir la frase, el héroe fuese haciendo incisos explicando las referencias culturales y, al final, esto acabaría liando más a los jugadores. Sucede algo similar con las referencias que aparecen en las habilidades de los personajes. En estos casos tampoco pueden aplicarse las técnicas de la ampliación ni de la descripción debido al poco espacio que hay en los menús. Por lo tanto, a la hora de traducir las referencias que aparecen tanto en las líneas de diálogo como en las habilidades, el traductor debe hacer alarde de su creatividad y usar técnicas como la creación, la adaptación o incluso la adaptación intracultural.

Otro factor que debe considerarse a la hora de traducir una referencia cultural es la finalidad de esta. El traductor tiene que analizar el contexto en el que aparece una referencia cultural (en el caso de *Overwatch 2* en las distintas líneas de diálogo que se puedan incorporar durante una temporada) y traducirla de manera que siga estando relacionada con el contexto en el que se desarrolla, aunque esto conlleve una traducción más alejada de la frase original.

Por último, es importante también que el traductor tenga en mente el personaje que dice la línea de diálogo con referente cultural ya que, en algunos casos, estas tienen algún vínculo con el héroe. Este vínculo puede ser un personaje sueco que diga una frase de una celebridad sueca (véase el caso de Brigitte en la Tabla 2: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personajeIlustración *2*: Imagen de Brigitte) o un personaje que tenga aspecto de robot que diga una frase utilizada en el lenguaje de programación (véase el caso de Zenyatta en la Tabla 4: Análisis de la línea de diálogo con referente cultural del personaje Ilustración *4*: Imagen de Zenyatta)

Por otro lado, el análisis de los acentos y los dialectos de los distintos personajes que aparecen en el videojuego ha permitido entender por qué la desarrolladora probablemente optase por la neutralización de estos. Y es que mantener los acentos de los 37 héroes que conforman el videojuego supondría un gasto incalculable para ella. Además, conservar las líneas de diálogo que aparecen en la versión original en la lengua

materna de los personajes podría llegar a ser un arma de doble filo. Por una parte, podría favorecer la interculturalidad dentro del videojuego (teniendo en cuenta los diferentes países de los que proceden los héroes) pero, por otra parte, podría afectar a la jugabilidad porque la gente no usaría las frases que no entendiese. Esto sería un problema porque se estaría obviando la premisa defendida a lo largo del presente trabajo: la traducción de las líneas de diálogo de forma clara y concisa con el objetivo de mejorar la jugabilidad. Por lo tanto, el hecho de que los jugadores dejasen de usar las frases afectaría a la jugabilidad porque podrían ser frases importantes para la comunicación entre jugadores dentro del campo de batalla.

El segundo objetivo que se ha perseguido con este trabajo ha sido el análisis de los distintos nombres de los personajes. Cabe recordar que, a pesar de que no se tradujeran en la versión oficial en español, en el presente estudio se ha propuesto la traducción de algunos de ellos para ver cómo podrían adaptarse en la lengua meta. Para realizar dicha traducción hay varios aspectos que deben considerarse:

En un primer lugar, debemos pensar en la nacionalidad o el lugar de procedencia del héroe cuyo nombre se está traduciendo. Puede que el personaje tenga en su nombre alguna referencia al lugar de donde procede. Por eso, lo primero que debemos plantearnos, en el caso de enfrentarnos a un lugar ficticio, es cómo traducir ese lugar o, en el caso de estar ya traducido, si esta traducción se podría mejorar. Una vez hecho esto, debemos traducir el nombre del personaje teniendo en cuenta la longitud de la traducción por dos motivos fundamentales: por el poco espacio que hay en el menú y por los posibles motes o diminutivos que podrían encontrar los jugadores para referirse a dicho héroe.

En segundo lugar, el nombre de algunos personajes puede estar relacionado con alguna característica que los representan, ya sea la forma en la que se mueven o su aspecto. En estos casos, la traducción del nombre puede resultar más sencilla, dentro de lo que cabe, debido a la ayuda visual de la que podría llegar a disponer el traductor. No obstante, para la traducción de estos casos debemos tener en cuenta el problema de la longitud mencionado en el apartado anterior, así como el hecho de que puede existir más de una característica que represente al héroe en cuestión. Por lo tanto, el traductor deberá usar su creatividad para combinar ambas características diferenciales y conseguir un nombre de personaje satisfactorio.

El último caso al que podemos enfrentarnos a la hora de traducir el nombre de los personajes es aquel en el que nombre está vinculado a alguna de las habilidades que dispone el héroe. En estos casos, debemos seguir un procedimiento similar al realizado en el primer punto. Lo primero que debemos hacer es observar la forma en la que se ha traducido la habilidad o habilidades que dan nombre al personaje y considerar si se podría mejorar. Una vez hecho esto, debemos traducir el nombre del personaje teniendo en cuenta la longitud mencionada en los apartados anteriores, así como tratando de mantener en la medida de lo posible alguna referencia a la habilidad que caracterice al héroe.

De este modo, podemos concluir este apartado diciendo que lo más importante y a, la vez, lo más complejo a la hora de traducir los nombres de los personajes es respetar el espacio del que se dispone en los menús. Además, tras la realización de este análisis, se ha podido corroborar lo planteado por Ozores en su trabajo en 2018, donde insinuaba la posibilidad de que no se tradujeran los nombres de los personajes para facilitar la

comunicación de los jugadores de distintos países, pues si se llevase a cabo todo este proceso de traducción de los nombres de los personajes a los distintos idiomas que ofrece *Overwatch 2*, posiblemente cada héroe se llamaría de una forma distinta en cada país.

El tercer y último objetivo ha sido analizar los distintos nombres de las habilidades y armas de los héroes seleccionando los menos ilustrativos. Gracias a este análisis, se han sacado dos conclusiones fundamentales. Por un lado, puede que los traductores de la versión oficial al español no tuvieran acceso a las imágenes del juego. Esto se puede ver reflejado en la traducción que se realizó de ciertos nombres de habilidades o de algunas líneas de diálogo que reflejan alguna característica del personaje. En algunos casos, la traducción que se hizo de la habilidad de un personaje, no se corresponde con el movimiento que realiza el mismo a la hora de usar dicha habilidad. Como consecuencia, al leer la traducción oficial, los jugadores pueden pensar que el personaje realizará un movimiento que realmente no va a hacer y este malentendido puede llevar a su muerte dentro del campo de batalla. Sucede algo similar con la traducción de algunas líneas de diálogo donde se ven reflejadas algunas características distintivas de los personajes. Hay casos en los que un héroe hace un juego de palabras con alguna de sus características y, en la traducción oficial, se ha omitido y se ha optado por realizar una generalización. Por lo tanto, a la hora de realizar el análisis, el hecho de encontrarse con este tipo de traducciones dio lugar a pensar que el traductor no tuvo imágenes del juego.

Por otro lado, se llegó a la conclusión de que las habilidades deben traducirse para facilitar la jugabilidad teniendo en cuenta el espacio del menú y el poco tiempo que pueden perder los jugadores en el campo de batalla para leer la función de cada habilidad. Por lo tanto, la traducción de estos elementos debería ser clara y concisa para tratar de que, con solo leerla, el jugador se haga una idea de la función de la habilidad (véase los ejemplos de Doomfist en la Tabla 15: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Ilustración *11*: Imagen de Doomfist y de Kiriko en la Tabla 28: Análisis del nombre de la habilidad del personaje Ilustración *18*: Imagen de Kiriko).

Tras alcanzar los tres objetivos que se perseguían, podemos concluir diciendo que gracias a este análisis se ha podido corroborar la dificultad que conlleva encontrar una buena solución a la hora de traducir videojuegos ya que se deben tener muchas cuestiones en cuenta como por ejemplo el público meta, las animaciones de los personajes o la jugabilidad, entre otras.

La producción del presente estudio ha facilitado la contribución en tres ámbitos fundamentales: el académico, el profesional y el social. En lo que respecta al ámbito académico, gracias a este trabajo se ha fomentado el avance del conocimiento sobre los retos y las dificultades de la traducción de videojuegos. En lo que concierne al ámbito profesional, se han identificado los problemas de traducción en el videojuego y se han ofrecido alternativas para ayudar a los traductores a tomar decisiones informadas. En cuanto al ámbito social, se han planteado algunas mejoras que se podrían realizar en la versión traducida al español para mejorar la jugabilidad del juego.

Por último, con el presente trabajo se han abierto distintas vías de investigación que podrían explorarse en futuros estudios para seguir analizando y examinando la traducción del videojuego *Overwatch 2*.

Uno de los objetos principales de investigación podría ser el análisis de la recepción a través reacción del público meta, en este caso el español, al mantener el acento del país del que proviene el héroe en lugar de adaptar las voces a un español neutro. Asimismo, relacionado con este punto, sería interesante investigar el impacto que tendría en el público meta el hecho de conservar en la versión traducida las líneas de diálogo que aparecen en la lengua materna de los personajes en la versión original pues, poniendo como ejemplo el mundo del anime japonés, mucha gente prefiere verlo en versión original porque posiblemente les parece más épico.

Otra vía que queda abierta a la investigación viene dada por los nuevos héroes que puedan aparecer en *Overwatch 2*. Teniendo en cuenta que se han incluido más personajes de los que había en la primera secuela del videojuego, no es de extrañar que en un futuro se introduzcan nuevos personajes. Como consecuencia, dicha investigación podría continuarse analizando las líneas de diálogo, el nombre y las habilidades y armas de los futuros héroes.

Finalmente, cabe destacar que el análisis que se ha llevado a cabo en este trabajo no solo puede aplicarse a *Overwatch* y *Overwatch* 2, sino que también puede extrapolarse a otros videojuegos en los que haya varios personajes con habilidades y líneas de diálogo diferentes, como por ejemplo *League of Legends* o *Valorant*.

7 BIBLIOGRAFÍA

Agost, R. (1999). *Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes* (1. ed.). Barcelona, España: Ariel.

Agost, R., Chaume, F., y Hurtado, A. (1999) La traducción audiovisual. En A. Hurtado (coord.) *Enseñar a traducir* (pp. 182-195). Madrid: Edelsa.

Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of video games. *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, (5), 1-7. https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf

Bernal-Merino, M. Á. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, pp. 22-37. https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php

Blizzard (s. f.). *Overwatch 2*. https://overwatch.blizzard.com/es-es/

Botella, C. y García, Y. (2019). La intertextualidad en Zootrópolis. ¿Cosa de niños? *Trans: Revista de Traductología*, (23), 169-182. https://doi.org/10.24310/TRANS.2019.v0i23.4927

Caprara, G. (2010). Multilingüismo, variedades dialectales y traducción: el fenómeno Andrea Camilleri. *AdVersuS*, (16-17), 85-137. http://www.adversus.org/indice/nro16-17/articulos/05VIVII-1617.pdf

Forteza, A. (2005). El tractament dels referents culturals en la traducció catalana de Gabriela, cravo e canela. *Quaderns: revista de traducció*, (12), 189-203. https://ddd.uab.cat/pub/quaderns/11385790n12/11385790n12p189.pdf

Gaballo, V. (2012). Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation. *ESP Across Cultures*, (9), 95-113.

https://edipuglia.it/wp-content/uploads/ESP%202012/Gaballo.pdf.

Hurtado, A. (2016). *Traducción y traductología: Introducción a la traductología* (8ª ed.). Madrid: Cátedra.

Mangiron, C. (2012). La localización de videojuegos: El arte de traducir para entretener. En J. J. Martínez (ed.). *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: Tres espectros, tres momentos* (pp. 145 – 160). Valencia: Universitat de València.

Mangiron, C. (2008). *El tractament dels referents culturals a les traduccions de la novel·la Botxan: la interacció entre els elements textuals i extratextuals*. Universitat Autònoma de Barcelona [Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. Dipòsit digital de documents de la UAB https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2006/tdx-0124108-125537/cmh1de1.pdf

Mangiron, C. (2018). Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation,* 1(1), 122-138. https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.48

Mayoral, R. (2001) El espectador y la traducción audiovisual. En F. Chaume y R. Agost (eds.), *La traducción en los medios audiovisuales* (pp. 33–46). Castellón: Universitat Jaume I.

O'Hagan, M. & Mangiron, C. (2013). *Introduction to Video Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* (1ª ed.). Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins.

Ozores Díez, E. (2018). *La traducción de videojuegos: análisis de "Overwatch"* [Trabajo de fin de grado, Universidad Pontificia de Comillas]. Repositorio Comillas. https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/22957/TFGOzores%2C%20DAez%2C%20Eduardo.pdf?sequence=1

Pérez Fernández, L. M. (2010) *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga. https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4040/Tesis%20Lucila%20Mar%c3%ada%20P%c3%a9rez%20Fern%c3%a1ndez.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació* (1), 1-9. https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n1/15787559n1a4scholand.pdf

Sioli, F., Minazzi, F., y Ballista, A. (2007). Audio localization for language service providers. *Multilingual Localization: Getting Started Guide*, 91 (7), 18-23. https://multilingual.com/downloads/screenSupp91.pdf

Torregrosa Parra, P. D. (2021). *La localización de videojuegos y la transcreación: el caso de Final Fantasy X Técnicas utilizadas y estudio de recepción* [Trabajo de fin de máster, Universitat Autònoma de Barcelona]. Dipòsit digital de documents de la UAB. https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2021/255752/TorregrosaParraPabloDiego_TFM2021.pdf

Varela, F. C., y de los Reyes Lozano, J. (2022). Traducción Audiovisual – investigación. *ENTI (Enciclopedia de traducción e interpretación).* AIETI. Recuperado el 15 de noviembre de 2022, de https://zenodo.org/record/6362213#.ZF0joBjRYVF