UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Dipòsit digital
de documents
de la UAB

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

Valladares Peñarrubia, Adrián; Hernández García, María Elena (dir.). *Pokémon, cultura y censura : El proceso de localización de los títulos de la saga principal.* (Universitat Autònoma de Barcelona), 2026 (Traducció Audiovisual). 74 pàg.

This version is available at https://ddd.uab.cat/record/337260

under the terms of the  license.

Universitat Autònoma de Barcelona

POKÉMON, CULTURA Y CENSURA:

El proceso de localización de los títulos de la saga principal

Adrián Valladares Peñarrubia - 1553134

Tutora: María Elena Hernández García

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

CURSO 2025-2026

27 de julio de 2026

Resumen

Este estudio examina la función de la localización de la saga de videojuegos *Pokémon* en la recepción e inmersión entre el público infantil occidental, situándose en el marco de la traductología. Se parte de la hipótesis de que las drásticas estrategias de adaptación y censura aplicadas en las primeras generaciones fueron determinantes para comercializar un producto apto para todos los públicos. Estas decisiones traductológicas de domesticación actuaron como facilitadores para la recepción e inmersión del público infantil, adaptando el contenido a su nivel de desarrollo cognitivo y contexto sociocultural. Respecto al estado actual de la cuestión, el análisis de las entregas más recientes de la saga principal (como *Pokémon Escarlata y Púrpura*) evidencia un claro cambio de paradigma. La industria ha transitado desde una localización muy marcada por la domesticación hacia un modelo de lanzamiento global que respeta en mayor medida la idiosincrasia cultural de origen, reflejo de una audiencia contemporánea más globalizada. El objetivo principal es llevar a cabo un estudio comparativo entre las versiones originales japonesas y las localizadas para el mercado estadounidense. Para ello, la metodología será cualitativa y descriptiva; se trabajará directamente con un corpus textual extraído de los videojuegos, contrastándolo con el análisis de directrices y decisiones realizada durante la localización de los juegos de la saga principal.

Palabras clave: localización, Pokémon, traducción audiovisual, videojuegos.

Resum

Aquest estudi examina la funció de la localització de la saga de videojocs Pokémon en la recepció i immersió entre el públic infantil occidental, situant-se en el marc de la teoria de la traducció. Es parteix de la hipòtesi que les dràstiques estratègies d'adaptació i censura aplicades en les primeres generacions van ser determinants per a comercialitzar un producte apte per a tots els públics. Aquestes decisions de domesticar el contingut van actuar com a facilitadors per a la recepció i immersió del públic infantil, gràcies a la adaptació del contingut al seu nivell de desenvolupament cognitiu i context sociocultural. Respecte a l'estat actual d'aquesta qüestió, l'anàlisi dels títols més recents de la saga principal (com *Pokémon Escarlata* i *Púrpura*) mostra un canvi clar dintre d'aquest paradigma. La indústria ha transitat des d'una localització molt marcada per la domesticació cap a un model de llançament global que respecta en grau més alt la

idiosincràsia cultural d'origen, reflex d'una audiència contemporània més globalitzada. L'objectiu principal és dur a terme un estudi comparatiu entre les versions originals japoneses i les localitzades per al mercat estatunidenc. Per a això, la metodologia serà qualitativa i descriptiva; es treballarà directament amb un corpus textual extret dels videojocs, contrastant-ho amb l'anàlisi de directrius i decisions realitzada durant la localització dels jocs de la saga principal.

Paraules clau: localització, Pokémon, traducció audiovisual, videojocs.

Abstract

This study examines the role of localization in the Pokémon video game series in shaping its reception and immersion among Western children, within the framework of translation studies. It begins with the hypothesis that the drastic adaptation and censorship strategies applied in the early generations were crucial to marketing a product suitable for all audiences. These translation-related decisions to "domesticate" the content facilitated children's reception and immersion by adapting the content to their level of cognitive development and sociocultural context. Regarding the current state of the issue, an analysis of the most recent installments in the main series (such as *Pokémon Scarlet* and *Violet*) reveals a clear paradigm shift. The industry has shifted from a localization process heavily marked by domestication toward a global release model that better respects the cultural idiosyncrasies of the source material, reflecting a more globalized contemporary audience. The main objective is to conduct a comparative study between the original Japanese versions and those localized for the U.S. market. To this end, the methodology will be qualitative and descriptive; the study will work directly with a textual corpus extracted from the video games, contrasting it with an analysis of the guidelines and decisions made during the localization of the main series games.

Keywords: localization, Pokémon, audiovisual translation, video games.

Tabla de contenido

1. Introducción ... 6

1.1. Objeto de estudio: La localización de Pokémon como fenómeno de masas ... 7

1.2. Hipótesis: la domesticación y la censura como impulsores del éxito comercial ... 8

1.3. Objetivos ... 9

1.4. Metodología: Enfoque cualitativo, descriptivo y comparativo ... 10

1.Marco teórico: traducción, psicología y juego ... 12

2.1. Los estudios de traducción: de la equivalencia dinámica (Nida) a la Teoría del escopo (Vermeer) ... 12

2.2. El dilema de la identidad cultural en productos transmedia ... 14

2.3. Psicología del desarrollo y localización ... 16

2.4. El concepto de *mukokuseki* (apatridia cultural): crear un producto *odorless* para facilitar la exportación global ... 17

3. El marco legal y la industria: censura y clasificación ... 19

3.1. Evolución de los sistemas de clasificación por edades ... 19

3.2. Diferencias entre Japón y Occidente respecto a la muerte, la religión, el alcohol y los juegos de azar ... 20

3.2.1. La muerte y la violencia explícita: del respeto a la sobreprotección ... 20

3.2.2. Laicidad forzada en el mercado de masas ... 21

3.2.3. El registro humorístico: alcohol y sustancias nocivas ... 21

3.3. El impacto de la clasificación por edades en el marketing ... 23

4. La era de la "americanización" (Gen. I - III) ... 24

4.1. La figura de Nob Ogasawara ... 24

4.2. El papel de la localización realizada por el equipo de Nintendo of America ... 26

4.3. Limitaciones técnicas y lingüísticas impuestas por el *hardware* ... 27

5. Hacia un modelo global ... 29

5.1. Un nuevo horizonte por explorar: el lanzamiento simultáneo ... 29

5.2. La consolidación del modelo *sim-ship* ... 31

5.3. Pokémon escarlata y el énfasis en la aceptación cultural ... 33

6. Análisis comparativo del corpus 36
6.1. Casos de censura visual y textual 36
6.1.1. Nintendo Treehouse y las primeras generaciones (Gen. III - III) 36
6.1.2. La era Nintendo DS y la censura moderna (Gen. IV-VI) 42
6.1.3. La evolución del desarrollo y cómo la censura ha perdido peso en la saga 46
6.2. La traducción de nombres de criaturas, movimientos y objetos y sus diferentes estrategias 48
6.2.1. El calco fonético y la descripción simbólica 48
6.2.2. La transcreación y la elaboración de nombres compuestos 49
6.2.3. El préstamo y la retro-localización 53
6.2.4. Eufemismos y censura 54
6.2.4. Casos de censura de movimientos a lo largo de la saga: 56
6.2.5. Neutralización cultural y censura en los objetos 57
6.3. El tratamiento de la muerte y la mitología: del cementerio de Pueblo Lavanda a los mitos en Paldea 59
6.3.1. El inicio de la historia principal 60
6.3.2. El primer salto cualitativo en la narración 63
7. Limitaciones del estudio y conclusiones 70
8. Bibliografía 72

Agradecimientos:

A todo el equipo docente y a la coordinadora, Estel·la Oncins, por esta gran experiencia y compartir todo vuestro conocimiento a lo largo de este curso, gracias, ha sido un año inmejorable.

1. Introducción

1.1. Objeto de estudio: La localización de Pokémon como fenómeno de masas

Desde la introducción de las videoconsolas como sistemas de entretenimiento en miles de hogares alrededor del mundo, se han evidenciado decenas de éxitos en la industria del videojuego, que marcaron tendencia durante el final de la década de 1980 y a lo largo de la década de 1990. Entre ellos, *Pokémon* constituye, indudablemente, uno de los mayores referentes del género de rol japonés (JRPG, [1] por sus siglas en inglés), el cual experimentó un complejo proceso de adaptación en el mercado occidental, especialmente en Estados Unidos. Esta saga debe ser comprendida no solo como un fenómeno de este sector, sino también como un hito histórico de origen nipón, que se extendió en gran parte de Europa y el continente americano. Pokémon se erige, desde un principio, como una de las marcas principales que difundieron la cultura nipona, instaurándose en cientos de hogares, escuelas, parques, etc., de Occidente. El presente estudio aborda la evolución de una simple saga que empezó en la región de Kanto, la cual acabó convirtiéndose en uno de los mayores exponentes de la mercadotecnia de la industria de los videojuegos, a finales de los noventa.

Lo que inicialmente se concibió como una simple aventura por una región de Japón acabó convirtiéndose en toda una hazaña de despliegue de medios por parte de The Pokémon Company y Nintendo. Un proceso de localización *amateur* llevó la pequeña historia de un adolescente recorriendo una pequeña región, con decenas de referencias a la cultura nipona, tabúes, bromas, etc., en un juego que prácticamente cualquier joven podía llevar consigo al colegio, sin saber apenas de dónde provenía la original historia que un pequeño estudio nipón[2] logró programar con pocos recursos y en un cartucho de memoria muy limitado.

Pero ¿cómo es posible que Pokémon, de entre todos los juegos nacidos en un nicho japonés, triunfase de tal manera en una industria que empezaba a tomar forma? Si bien

[1] Véase: https://u-tad.com/jrpg/.

[2] Game Freak nació como una revista fundada por Satoshi tajiri y Ken Sugimori, la cual pasó a ser un estudio de videojuegos en el año 1989. Véase: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Staff_of_Pok%C3%A9mon_Red_and_Green.

debemos las gracias al gran trabajo que Nobuyuki "Nob" Ogasawara[3] hizo en localizar las entregas, que luego el resto de los equipos de localización (a expensas de las libertades otorgadas por Nintendo) usaron como base para sus traducciones, también debemos las gracias al enfoque empresarial por parte de Nintendo of America[4]. Hasta ese momento, desarrollar juegos de rol japoneses para un público que desconocía totalmente de este no había resultado un gran éxito para empresas como Enix o Square[5], que vieron mermadas sus opciones en entrar al mercado casual de Occidente con entregas como *Mystic Quest*. Por eso, este trabajo se centrará en cómo toda una generación creció con esta saga, para ello, situando el eje central en cómo el lenguaje es fundamental para un mayor beneficio del usuario, sobre todo en un género que cuenta con títulos que alcanzan grandes números de líneas de diálogo.

1.2. Hipótesis: la domesticación y la censura como impulsores del éxito comercial

La hipótesis principal de este trabajo sostiene que sin el gran esfuerzo realizado en la localización durante las primeras entregas de la saga principal, las traducciones de Nob Ogasawara y su gran conocimiento de ambas culturas, la adaptación del léxico a un público infantil y el gran número de cambios en las líneas de texto que introdujo (ya sea por censura o límites del *hardware*), supusieron un antes y un después en la adaptación de un producto audiovisual cuya cultura era la base de estas entregas.

No debemos olvidar que este juego contaba con un número extenso de criaturas, a diferencia de sagas como *Dragon Quest* [6] o *Final Fantasy*, las cuales introducían nombres genéricos para los enemigos que aparecen a lo largo de las aventuras de cada entrega.

---

[3] Nacido el 27 de febrero de 1962 (Yokohama, Japón), es un traductor autónomo, conocido sobre todo por haber traducido el texto de todos los videojuegos de Pokémon. Véase: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nob_Ogasawara.

[4] Gail Tilden, extrabajadora de Nintendo of America, fue la impulsora del proyecto de localización de los títulos *Pokémon Rojo* y *Verde*. Véase: https://pokemaster.es/nintendo-penso-que-pokemon-no-funcionaria-fuera-de-japon-y-considero-convertirlo-en-un-juego-de-deportes-no-126238/.

[5] Véase: *Bad End: Falcom, Enix, Koei y la incursión fallida del JRPG en Occidente. https://cronotripper.substack.com/p/bad-end-falcom-enix-koei-y-la-incursion*

[6] *Dragon Quest* y su sistema de combate fueron la causa del sistema de intercambio y la diferenciación entre criaturas. Véase: *El intercambio en Pokémon es una revolución inspirada en Dragon Quest*. https://foro3d.com/articulo/intercambio-pokemon-revolucion-inspirada-dragon-quest.html

Siendo así, los nombres de los protagonistas los únicos que debíamos memorizar, o al menos, los que daban sentido al hilo narrativo. Sin embargo, con la saga Pokémon todo cambiaría, puesto que ahora serían las criaturas que encontramos durante nuestra aventura las protagonistas.

En cuanto a la censura, esta se vio como una gestión de riesgos por parte no solo del traductor, sino también de la compañía, la cual quería evitar el mismo fracaso estrepitoso que ocurrió con *Earthbound*[7] y su enfoque adolescente (debemos tener en cuenta la corriente "rebelde" con los dibujos animados de Cartoon Network o MTV[8]). Dicha censura resultaba una estrategia imperiosa para lograr el triunfo económico fuero de Japón, o así lo entendieron tanto Nintendo of America como Nintendo Co., Ltd[9].

1.3. Objetivos

El objetivo principal de este estudio es contrastar diacrónicamente las estrategias de localización aplicadas a las primeras entregas de esta franquicia frente a las entregas actuales. Debemos entender que el modelo, no solo de localización, sino también de marketing y expansión de la saga Pokémon ha crecido a un ritmo tan elevado que el lanzamiento tanto del *software* como de los productos como podrían ser el juego de cartas coleccionables o anime, deben, a su vez, llevar un proceso de localización a la par con las entregas principales debido al lanzamiento simultáneo alrededor del mundo que se introdujo a partir del año 2013[10].

En relación con los objetivos secundarios de esta investigación, también entra en juego el análisis de las decisiones tomadas por la compañía nipona, intrínsecamente relacionadas con la psicología infantil, debido a la censura necesaria y la sensibilidad moral en Occidente (en específico América del Norte), en temas relacionados con la religión, drogas y tabúes, como podría ser la introducción de bromas de tono erótico. Así como analizar la evolución de los organismos de censura y el *hardware* en el cual se lanzaban las entregas, y en cómo estos cambios de normativa y evolución de los sistemas portátiles

[7] Véase: https://www.3djuegos.com/juegos/earthbound/noticias/de-fracaso-comercial-a-juego-de-culto-la-sorprendente-historia-de-earthbound-200605-1898

[8] Véase: https://animationobsessive.substack.com/p/preserving-90s-new-york

[9] A lo largo de este documento se hará alusión a la empresa matriz por el nombre de Nintendo.

[10] Este año coincide con el primer lanzamiento simultáneo de un título de la saga principal: *Pokémon X* y *Pokémon Y*.

y de sobremesa a la hora de localizar la saga y los cambios que se debieron introducir para modificar elementos clave de la jugabilidad.

1.4. Metodología: Enfoque cualitativo, descriptivo y comparativo

Para llevar a cabo esta investigación, se ha optado por incorporar una metodología fundamentalmente cualitativa y descriptiva. La elección de un enfoque cualitativo responde a la necesidad de analizar el significado profundo, la carga cultural y la intencionalidad práctica detrás de las decisiones en la fase de localización, con el propósito de evitar realizar un simple listado de modificaciones. Asimismo, la naturaleza descriptiva del estudio permitirá detallar los diferentes fenómenos dentro de la fase de localización hallados en el texto meta (como la domesticación de nombres propios, la transcreación a la hora de adaptar juegos de palabras o la alteración por censura de elementos contextuales), ofreciendo así un análisis detallado de cómo se transforma el mensaje original para amoldarse a las convenciones y sensibilidades del público occidental.

El corpus de estudio para este análisis empírico está conformado por el guion del videojuego y elementos visuales de entregas concretas de la saga principal de videojuegos, seleccionadas estratégicamente para articular un análisis diacrónico. En concreto, el núcleo del corpus contrastará los primeros títulos de la franquicia y del modelo clásico de localización, con fuertes limitaciones técnicas de finales de los años noventa, con entregas contemporáneas como *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* (exponentes de la novena generación y del paradigma actual de estandarización y lanzamiento global simultáneo).

En cuanto al procedimiento analítico, la investigación se sustentará en el método comparativo. El trabajo de campo consistirá en someter a contraste el texto origen, en japonés, (apoyándose en transcripciones directas para garantizar la precisión semántica inicial) con sus correspondientes versiones localizadas, tanto en inglés como en español. El análisis del inglés resulta necesario, ya que, durante las primeras generaciones, actuó como traducción pivote para los mercados europeos. Además, para dotar de mayor rigor a la investigación, la revisión de las cadenas de texto de los videojuegos se triangulará con el escrutinio de fuentes secundarias de la época, lo que permitirá contextualizar de manera íntegra las decisiones tomadas por los localizadores en cada etapa de comercialización de esta franquicia. Cabe remarcar que no se hará uso de información

filtrada al público general, cuya autoría pertenece a Game Freak; tan solo se utilizarán aquellas declaraciones o datos corroborados por la propia empresa.

1. Marco teórico: traducción, psicología y juego

2.1. Los estudios de traducción: de la equivalencia dinámica (Nida) a la Teoría del escopo (Vermeer)

Debemos entender el videojuego[11] como un medio incluso aún más complejo que la literatura o el cine, pues este es una experiencia aún más compleja, con un enfoque dirigido a buscar la interacción constante del usuario con el medio. Es por eso por lo que la traducción de este no puede ser analizada con la misma lente que usamos al diseccionar la traducción de un libro o una película, cuyos parámetros están más ligados a una fidelidad literal de la traducción. La localización de videojuegos surgió[12] a raíz de suplir esa necesidad del mercado en crear versiones adaptadas a la lengua materna del jugador como si este se hubiera tenido en cuenta desde un principio durante el desarrollo del videojuego (Mangiron, 2021: 3). Si bien esta necesidad es principalmente económica, puesto que la localización es el vehículo que permite a las empresas generar ganancias multimillonarias[13] gracias a las ventas internacionales, no debemos olvidarnos de que la experiencia del usuario también es relevante dentro de este contexto y que esa práctica ilusoria que hace creer al jugador que realmente se han basado en su lengua materna y/o cultura a la hora de desarrollar dichas entregas es una práctica funcionalista cuyo objetivo principal es que el texto meta prevalezca por encima de un análisis literal del código origen.

Para poder satisfacer esta demanda, inicialmente se recurrió a la equivalencia dinámica, que introdujo Eugene Nida (1964). Esta teoría aleja al traductor de buscar una equivalencia palabra por palabra y propone que este encuentre la manera de causar un

[11] Véase https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf.

[12] El primer juego localizado fue *Pac-Man*, en el año 1980. Debemos entender que esta práctica se ha llevado a cabo en la industria casi desde los comienzos de su popularización. Véase: https://medium.com/@vanessaglau/a-short-history-of-videogame-localization-967d90172c05.

[13] El mercado mundial de la localización de videojuegos alcanzó los 2.500 millones de dólares en 2025 y alcanzará los 7.100 millones de dólares en 2033, con una tasa de crecimiento anual compuesto (CAGR) del 12,5 %. Los desarrolladores que localizan sus videojuegos obtienen entre un 30 % y un 50 % más de ingresos en los mercados objetivo en comparación con los lanzamientos solo en inglés. Véase: https://www.transfective.com/blog/what-is-game-localization-and-its-trends/.

efecto equivalente con sus traducciones en la lengua meta. Por ende, si nos ceñimos a la saga Pokémon, sobre todo durante las primeras entregas, la equivalencia dinámica nos explica por qué es necesaria la adaptación tanto de los nombres de las criaturas como de lugares de la región. El hecho de mantener sin traducir estos términos podría llegar a ser un "suicidio" en cuanto a proyección de ventas se trata, puesto que pondríamos en juego la inmersión del jugador a la hora de tratar términos y expresiones de una cultura totalmente ajena.

No obstante, pese a que la equivalencia de Nida nos proporciona una base filosófica a la hora de abordar la adaptación de los videojuegos a diferentes regiones, esta resulta insuficiente si queremos abordar la realidad técnica del videojuego. Debemos tener en cuenta que esta teoría fue concebida para la traducción de la Biblia y la literatura, en ambos casos no contamos con ningún tipo de restricción técnica, como puede suceder al principio de la localización de videojuegos durante los años 1980 y 1990. El traductor se debía enfrentar constantemente a restricciones de caracteres, como sucedía en los primeros sistemas portátiles, como Game Boy[14] donde las líneas de diálogo no podían superar los 17 caracteres. En comparación, un traductor literario cuenta con la posibilidad de utilizar pies de página para poder desarrollar más sus decisiones a la hora de traducir o dar más información sobre diferentes términos o conjeturas. Dada esta tesitura, el traductor muchas veces debía ignorar el principio del efecto de equivalencia que proponía, Nida por necesidad, ya sea a base de elisiones o reducciones, cuyo resultado alteraban el sentido original del texto, una decisión forzada con tal de que el texto pudiera caber en pantalla.

Debido a esta circunstancia, la brecha existente entre lo que el traductor desea transmitir y lo que el sistema está dispuesto a mostrar exige a la localización de videojuegos a tomar una postura más flexible. Es aquí donde entramos en el ámbito de la transcreación. El traductor, como conductor del vehículo, en este caso la localización, debe fijar como principal destino (el escopo) que la jugabilidad y la comercialización sean exitosas. Según la Teoría del escopo de Hans Vermeer (1984), el proceso de traducción está dictado única

[14] Véase:https://www.nintendo.com/es-es/Ayuda/Consolas-anteriores/Datos-tecnicos-619585.html?srsltid=AfmBOooTwTK5AXr3TpNXnqG9xqlAy093x4czq-N34kOKRYljTdhjADc-.

y exclusivamente por su propósito final en la cultura de llegada. Dicho producto debe ser jugable, entretenido y comercialmente viable en el mercado internacional.

La transcreación nos permite movernos con una mayor libertad dentro del texto original y modificar su contenido con el fin de poder superar barreras técnicas, como es el caso del *hardware*, con tal de poder cumplir con las expectativas que nos exige el mercado anteriormente mencionadas. En este tipo de casos, la fidelidad con el texto original y la cultura de partida, en este caso la nipona, pasa a un segundo plano. Tal y como introducen Mangiron y O'Hagan (2006: 15), se le otorga al traductor la licencia para poder transcrear, ya sea modificando nombres o reinventándolos, censurar contenido inadecuado según las directrices del sistema de calificación de edades y poder domesticar dicho producto hasta que se logre alcanzar tal grado de invisibilidad traductológica que pueda garantizar a las compañías un gran éxito (en este caso, Nintendo y The Pokémon Company) en Occidente.

2.2. El dilema de la identidad cultural en productos transmedia

A lo largo del desarrollo de la industria de los videojuegos y, por ende, de la localización de este tipo de productos, nos enfrentamos a una constante dicotomía teórica planteada por Venuti: escoger entre domesticación o extranjerización. Tal y como señala Costales (2012), la localización de videojuegos a menudo requiere mantener elementos de la cultura de origen, para poder preservar la autenticidad del producto. Por el contrario, la domesticación, introducida por Venuti (1995: 17-20), actúa reduciendo el etnocentrismo del texto original en el texto meta, con el propósito de poder hacer más accesible este último. Llevar a cabo esta decisión no se rige por una mera razón lingüística, sino que, en este caso, está ligada estrechamente a las necesidades imperativas del mercado y a la propia naturaleza del producto.

Siempre que se aborda un encargo de localización, [15] tanto el equipo encargado de realizar la traducción como la desarrolladora del videojuego deben llegar a un consenso a la hora de escoger cuál de estas dos estrategias es la más adecuada. Principalmente, deben tener en cuenta el contenido con el que están trabajando, pues un videojuego desarrollado en un mundo ficticio, totalmente alejado de cualquier parecido con la realidad o cultura,

[15] Véase https://hansem.com/blog/practical-and-effective-strategies-for-successful-video-game-localization/.

contará con un proceso de localización más ameno, al tener que evitar trasladar toda una serie de términos o expresiones arraigadas a una cultura. Sin embargo, existen sagas de rol japonés, como *Yakuza*[16] o *Persona,* en las que la empresa y equipo de traducción optan por extranjerizar las entregas, debido a que la trama principal cuenta con una base de referentes culturales propios de la cultura nipona que podrían pasar desapercibidos, o incluso ignorados, en el resto de las regiones si el jugador no conoce la cultura del texto de partida. Es en este tipo de títulos donde el usuario meta valora que se tenga en cuenta la inmersión total dentro de la historia.

Sin embargo, existen casos donde el mero hecho de poder preservar la identidad del país de origen puede suponer una barrera insalvable si el producto está dirigido a un público masivo o infantil. En el caso de la saga *Pokémon*, la domesticación es la estrategia obligada a tomar. Esta funciona como una herramienta estratégica a la hora de lograr el éxito mundial. Según Nob Ogasawara[17] quien fue el encargado de realizar la localización americana de las primeras entregas de la franquicia, esta decisión fue tomada deliberadamente para evitar un desastre comercial en el mercado occidental. Durante el proceso de localización, se temía que la base de jugadores, que para muchos de ellos sería su primer juego de rol japonés, tal extrañeza cultural les alejase de poder disfrutar del producto, cosa que llevaría al resto de usuarios a una histeria colectiva y abandonaran la idea de adquirir el título.

Debido a esta toma de decisiones y con la intención de querer causar un fuerte sentimiento de familiaridad con la cultura occidental, se optó también por adaptar y modificar los nombres de los Pokémon (a excepción del español e italiano,[18] que decidieron optar por la adaptación americana). Esta estrategia de domesticación abarcaba todos los niveles semióticos del juego, haciendo hincapié en la adaptación de elementos de la vida cotidiana. Uno de los ejemplos más claros lo encontramos en uno de los consumibles que

---

[16] Véase https://elgeneracionalpost.com/cultura/2021/0625/28586/yakuza-la-saga-que-conquisto-occidente-poco-a-poco.html.

[17] Las declaraciones de Nob Ogasawara fueron extraídas de las entrevistas que concedió al canal de YouTube TheSpeedGamers, así como de la serie de vídeos en relación con esta franquicia del canal DidYouKnowGaming. Véanse https://www.youtube.com/watch?v=uoTMIc5uao8&list=PLBO8M-O_dTPGPm4xOoXd9bCcA14Awk1Py y https://www.youtube.com/watch?v=GGE3D7kcswY.

[18] Véase: *La historia y los retos de la traducción al español de los juegos Pokémon* https://www.smogon.com/translations/es/spanish-translation-of-pokemon-games.

podemos adquirir en las tiendas: la adaptación de la bebida *mix au lait*. En la versión original, esta bebida era muy popular en el país nipón; sin embargo, en Norteamérica era todo lo contrario: generaba extrañeza al leerlo. La decisión que se tomó fue adaptarla como *limonade* (limonada). Este tipo de naturalizaciones de los referentes culturales fue uno de los factores esenciales durante el proceso de localización, para poder lograr el deseado éxito comercial a nivel mundial.

2.3. Psicología del desarrollo y localización

En el caso de la saga Pokémon, debemos tener en cuenta que existe una relación intrínseca entre la localización de videojuegos y la psicología del desarrollo, pues es fundamental entender que el éxito comercial no solo radica en la viabilidad comercial, sino también en su capacidad para poder ajustarse a las estructuras cognitivas, emocionales y morales de los menores en la cultura de llegada.

Según la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (1966), loa audiencia infantil que conforma gran parte del público objetivo de este tipo de franquicias se encuentran, por lo general, en la etapa de "operaciones concretas". Durante esta fase, cuentan con una capacidad aún inmadura para poder procesar conceptos abstractos (como sucede con la muerte, y cómo se debió censurar en las primeras entregas), moralmente ambiguos o incluso conceptos alejados de su realidad sociocultural.

Si se trata de un videojuego que presenta situaciones culturalmente complejas o incorpora líneas de diálogo con un léxico enrevesado, se puede llegar a producir lo que la psicología multimedia define como un exceso de "carga cognitiva". Numerosas investigaciones en relación con el desarrollo del diseño de videojuegos y contenido multimedia enfatizaron la importancia de adaptar los estímulos para reducir la esta carga y así promover una mayor capacidad de atención del usuario (Sweller, 2011; O'Hagan y Mangiron, 2013). En este caso, la traducción ejerce una función de simplificación que resulta vital. El traductor debe encargarse de que el usuario, al estar leyendo el texto meta, dirija su atención a la jugabilidad y no tanto al hecho de descifrar un texto culturalmente opaco. Es por eso por lo que las primeras entregas de *Pokémon* cuentan con diálogos directos y mecánicas fáciles de entender, gracias a las explicaciones que se daban, cosa que ayudó a que los jugadores noveles no se frustrasen.

Para que la inmersión psicológica descrita sea efectiva, el entorno virtual debe resultar familiar. Los estudios contemporáneos sobre la localización de videojuegos asiáticos señalan que este proceso a menudo exige una "neutralización del contenido"; es decir, la cultura nativa del videojuego es desprovista de sus signos, modismos y logotipos originales para ser globalizada y resultar más digerible para la audiencia americana y europea. Esta estrategia de familiarización justifica sociológicamente las decisiones tomadas por traductores como Nob Ogasawara en los años noventa.

2.4. El concepto de *mukokuseki* (apatridia cultural): crear un producto *odorless* para facilitar la exportación global

Durante las primeras décadas de la industria de los videojuegos, la localización de videojuegos debía abordarse con estrategias sociológicas de exportación cultural. Es decir, el hecho de adoptar una estrategia de domesticación extrema no fue un fenómeno pasajero, sino que este respondía a la decisión mayoritaria de las corporaciones niponas por adoptar una política de desterritorialización meticulosa.

Para poder entender este fenómeno, debemos recurrir a las tesis del sociólogo y teórico de los medios audiovisuales Koichi Iwabuchi (2002: 27-31), quien analizó en profundidad cómo la cultura pop japonesa consiguió infiltrarse y triunfar en el mercado occidental. Iwabuchi utiliza el concepto "olor cultural" (*cultural odor*), el cual define como una serie de características, imágenes o ideas de un estilo de vida de un producto, el cual se asocia directamente con su país de origen. Durante la década de los noventa, esta percepción generalizada dentro de la industria del entretenimiento significaba que un fuerte "olor cultural" japonés asociado a un producto podría llegar a generar alienación o incluso rechazo en un mercado global dominado por la hegemonía cultural estadounidense. Si las empresas niponas querían mitigar ese riesgo, debían apostar por exportar franquicias tecnológicamente avanzadas, pero cuya cultura de origen fuera totalmente neutralizada.

Es a partir de esta conjetura donde nace el concepto central de *mukokuseki*. El término se compone del prefijo *mu-* (sin, negación) y *kokuseki* (nacionalidad), cuya traducción literal es "sin nacionalidad" o "apatridia cultural". Iwabuchi utiliza este concepto para describir aquellos productos *odorless* (inodoros); es decir, aquellos bienes de consumo cultural (como pueden ser el anime o los videojuegos) los cuales han sido neutralizados de cualquier rasgo étnico, geográfico o discursivo que puedan verse relacionados con la cultura nipona. La saga Pokémon se caracteriza precisamente por ser uno de los ejemplos

más evidentes de esta estrategia, la cual se fue actualizando con cada entrega. Como veremos más adelante, dicha evolución también se ve reflejada cómo Iwabuchi entiende en la era moderna a la localización de videojuegos; lo que antes era un olor que ahuyentaba al consumidor, hoy pasa a ser una fragancia que añade valor al producto. Esta transición resulta esencial a tratar, ya que fue la vía de escape de la saga en sus primeras dos generaciones de títulos para poder sobrevivir y adaptarse a una era en constante evolución.

3. El marco legal y la industria: censura y clasificación

Durante los inicios de la industria, el contenido de los títulos no estaba sujeto a ningún tipo de escrutinio legal, lo que permitía que se exportaran las versiones originales de una manera íntegra, sin ningún tipo de modificaciones en lo que respecta a los textos y/o *sprites*. Sin embargo, durante principios de los 90, el lanzamiento de títulos con contenido violento y obsceno, como era el caso de *Mortal Kombat*[19] (1992), desató una gran polémica entre la población americana sin precedentes. Debido a la presión de las asociaciones de padres y madres y la amenaza de intervención del gobierno de los Estados Unidos, las compañías norteamericanas se vieron obligadas a una autorregulación mediante la creación, en 1994, de la *Entertainment Software Rating Board*[20] (ESRB). Este sistema tenía como objetivo proporcionar información veraz y clara a los consumidores (especialmente a los padres, quienes eran los principales compradores al contar con el poder adquisitivo), para proteger a los menores de edad de contenido sensible, mediante la introducción de letras en las portadas de los juegos como "E" (*Everyone*), "T" (*Teen*) o "M" (*Mature*).

3.1. Evolución de los sistemas de clasificación por edades

Gracias a este movimiento, se estandarizó este sistema de calificación por edades a nivel global, de forma paulatina. En el año 2003, se introdujo en Europa la Federación de Software Interactivo de Europa (ISFE), la cual logró unificar los enrevesados criterios nacionales impuestos por el sistema PEGI[21] (Pan European Game Information). Japón, por su parte, introdujo su propio sistema en 2002 llamado CERO (Computer Entertainment Rating Organization), dividido en cinco niveles alfabéticos[22]. La aparición de estos tres sistemas regulatorios alteró el rumbo de la localización de videojuegos para siempre, pues ahora el traductor se convertía en el auditor legal que debía asegurarse de que el contenido que llegase a la región de destino cumpliera simultáneamente con las

[19] Mortal Kombat: el violento videojuego que cambió la industria. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/06/140602_tecnologia_videojuegos_mortal_kombat_mes.

[20] Véase: https://www.esrb.org/ratings-guide/es/.

[21] Véase: https://pegi.info/.

[22] A (Todas las edades), B (A partir de 12 años), C (A partir de 15 años), D (A partir de 17 años) y Z (Solo mayores de 18 años). Véase: https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17/.

diferentes normativas que comprendían los tres sistemas de calificación, tal y como señala Mangiron (2016: 18).

Las agencias de localización empezaron a operar bajo las directrices de PEGI y ESRB; una mala toma de decisiones a la hora de realizar una adaptación del léxico del texto meta puede provocar que un juego, dirigido al público infantil, llegue a ser reclasificado en una categoría superior tras ser revisado por el organismo regulador. En el peor de los casos, este salto de clasificación puede resultar en la cancelación de campañas de marketing, la retirada del producto de grandes almacenes o mayoristas en línea (en la actualidad) y, en última instancia, en el fracaso financiero del producto. Debido a ello, las decisiones de domesticación y censura aplicadas en franquicias con una proyección comercial global no son meros caprichos del traductor, sino una serie de reglas dictadas por la consolidación del marco legal internacional.

3.2. Diferencias entre Japón y Occidente respecto a la muerte, la religión, el alcohol y los juegos de azar

Se entiende el proceso de "infantilización" dentro de la localización de videojuegos no como algo negativo, sino como un mecanismo que debemos aceptar para poder adaptar el contenido al marco social y legal del mercado de llegada. Dentro de la cultura nipona, la tolerancia de este tipo de conceptos, como la muerte, el alcohol o las bromas de índole sexual tienen, cabida en un mayor rango de edad en comparación con países europeos o Estados Unidos, incluso en productos orientados a la infancia (*kodomo*[23]). Dentro de la franquicia *Pokémon*, se introdujeron diferentes cambios al contenido para poder satisfacer esta visión occidental del contenido infantil.

3.2.1. La muerte y la violencia explícita: del respeto a la sobreprotección

La manera en la que se trata el ciclo de la vida y la mortalidad se concibe de una manera diferente en cada una de las culturas. Respecto a la cultura nipona, Satoshi Tajiri[24], creador de la saga, concibió esta obra con la intención pedagógica de que los menores de

[23] El *kodomo* se distingue por la ausencia de contenido sugestivo y de otros elementos destinados a audiencias más adultas. Las historias están caracterizadas por el uso de temas y conceptos aptos para todos los públicos. Véase: https://seriesjaponesas.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Kodomo.

[24] Véase: https://heraldodemexico.com.mx/tecnologia/2021/1/12/esta-es-la-razon-por-la-que-los-pokemon-nunca-mueren-en-combate-244227.html.

edad aprendiesen a tratar la muerte con respeto. A diferencia de lo que otros títulos de la época proponían, quería transmitir la muerte como algo que era común en nuestro día a día, para así evitar generar una comprensión agónica de este suceso. Sin embargo, pese a esta intención inicial de Tajiri por introducir un concepto tan complejo a una edad tan temprana para concienciar al público infantil, la localización norteamericana consideró que el verbo *die* (morir), dentro del contexto de las batallas *Pokémon*, era inconcebible para un niño.

La decisión de Ogasawara por introducir eufemismos como *faint* (desmayarse o debilitarse), *battle* (combatir) en lugar de *fight* (pelear), buscaba evitar que las connotaciones negativas asociadas a los combates *Pokémon* derivaran en que se asocien dinámicas de abuso físico entre las criaturas del juego.

3.2.2. Laicidad forzada en el mercado de masas

Durante las primeras décadas de la industria, toda exportación de videojuegos al mercado norteamericano exigía una estricta laicidad, ya sea por la eliminación de simbología religiosa, como por la elisión de prácticas religiosas dentro del diálogo del juego. En las primeras entregas de la saga, encontramos más de una representación de este tipo de elementos espirituales, muy comunes en Japón, como el *butsudan*. Sin embargo, el equipo de localización entendió rápidamente que este tipo de referencias al folclore religioso nipón podrían resultar extrañas, e incluso inadecuadas, en un título dirigido al público infantil estadounidense. Por desgracia, Ogasawara no contaba con herramientas para poder alterar el *sprite* del altar, lo cual le llevó a aplicar una domesticación severa dentro del texto: describió el objeto como una escultura del Pokémon Diglett[25], para así conseguir borrar la carga cultural del objeto.

3.2.3. El registro humorístico: alcohol y sustancias nocivas

En la industria del manga, el personaje del hombre embriagado (*yopparai*) es uno de los recursos humorísticos más presentes dentro de esta cultura, que pese a resultar ser un

[25] En el juego aparecían altares dedicados a Buda en las casas de varias ciudades, las cuales e el texto al interactuar con ellas nos reveleban que eran estatuas dedicadas al Pokémon Diglett. Véase: https://www.nintenderos.com/2024/05/asi-es-como-pokemon-rojo-y-azul-sustituyo-a-buda-por-diglett-y-algunos-cambios-cuestionables-en-su-traduccion-en-el-anime/.

recurso inofensivo y recurrente, al contar con menciones explícitas del abuso de alcohol, debe omitirse. El primer caso lo encontramos nada más empezar nuestra aventura por la región de Kanto, para ser más específicos, en Ciudad Verde. Aquí nos encontramos con un obstáculo un tanto peculiar: un anciano que bloquea el paso al jugador, al encontrarse desmayado debido a su estado de embriaguez. Ogasawara relata que se vio forzado a eliminar cualquier mención al abuso de alcohol en el diálogo, de hecho, tuvo que reescribir esta escena para poder justificar por qué este personaje bloqueaba nuestro paso y nos hablaba de mal humor. En la versión localizada este anciano simplemente decía que "todavía no se había tomado su café".

- La ludopatía y los juegos de azar:

Tal y como afirman O'Hagan y Mangiron (2013), el tratamiento de los juegos de azar dentro de los videojuegos es una de las mayores pruebas de cómo ha evolucionado la localización de videojuegos. En las tres primeras generaciones, los títulos lanzados en Japón incluían casinos (*game corners*) con tragaperras totalmente funcionales (aunque en estos casos los trataban como minijuegos), una mecánica totalmente normalizada y, aparentemente, inofensiva, pues dentro de la cultura nipona las máquinas de *Pachinko*[26] cuentan con una gran popularidad desde hace décadas.

Sin embargo, a lo largo de los años, sobre todo durante el inicio de este milenio, las normativas occidentales (especialmente las introducidas por PEGI), empezaron a tratar este tipo de minijuegos como una incitación, por parte de las compañías, a la ludopatía. Esta evolución del marco legal dictaminó que cualquier tipo de simulación, aún con dinero ficticio, de cualquier tipo de apuestas conllevaría elevar el grado de calificación de los títulos (+12 o +18). Esta presión por parte de las instituciones de calificación por edades se tradujo en la eliminación de estas mecánicas en los *remakes* que llegarían a Occidente[27]. Game Freak acabó optando por eliminar cualquier tipo de minijuego relacionado con las apuestas, y también cualquier tipo de lugar que se asemeje a un casino, a partir de los títulos de quinta generación.

[26] Véase: https://japon-secreto.com/tag/pachinko/.
[27] Véase: https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Game_Corner.

3.3. El impacto de la clasificación por edades en el marketing

En la industria de los videojuegos actual, la calificación que se le otorga a cada título por parte de organismos como la ESRB y PEGI no es solo una etiqueta informativa; esta es la columna vertebral que sostiene toda la estrategia de marketing, distribución y retorno de la inversión (ROI). Tal y como señala Chandler (2010: 3-10), la localización de un videojuego es una necesidad financiera, puesto que una compañía puede llegar a recuperar hasta el 50 % de sus ingresos gracias a las ventas internacionales. Es por eso por lo que se debe tener en cuenta cualquiera de las variables dentro de la localización, para poder lograr una traducción adecuada y que no afecte de ningún modo a la calificación por edades de los títulos.

El lanzamiento de *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul* revolucionó el mercado, al consolidarse como uno de los primeros títulos de rol japonés diseñados específicamente para ser disfrutado por el público más joven, sector el cual estaba más familiarizado con los juegos de plataformas, deportes y puzles por aquella época. En Norteamérica, esta saga siempre ha sido comercializada con la clasificación "E" (*Rated for Everyone*, apto para todos los públicos). Tanto Nintendo[28], empresa cuya identidad corporativa es mundialmente conocida por su filosofía *family-friendly* (amigable para la familia), como The Pokémon Company (además de Game Freak, con quien comparte la propiedad intelectual), consideran indispensable que sus títulos sean siempre acordes y clasificados como aptos para el público infantil de cualquiera de los mercados de llegada.

Bernal-Merino (2015) afirma que, dentro del desarrollo de videojuegos dirigidos al público infantil, el verdadero comprador o público objetivo no es el menor, sino sus tutores legales. Puesto que son los padres quienes poseen el poder adquisitivo, este tipo de sellos como el "E" de ESRB o "PEGI 3", que encontramos en Europa, resultan una garantía no solo de calidad, sino también de seguridad moral a la hora de comprar cualquier título.

[28] Véase: https://www.theguardian.com/games/2023/feb/04/how-nintendo-keeps-levelling-up.

4. La era de la "americanización" (Gen. I - III)

En los siguientes apartados, se procederá a examinar las tres primeras generaciones de los títulos principales desde una perspectiva diacrónica. Por una parte, se diseccionará la figura del traductor principal de los guiones originales, coautor del texto meta, y de cómo supo reinterpretar las referencias culturales; por otra parte, se expondrán las diferentes limitaciones con las que se debía trabajar en la época, lo que resultó en textos breves y un tono muy característico por parte del autor. En estos primeros años, donde se asentaron las bases de la localización de videojuegos de la era moderna, se superó la imposición de la traducción literal, para lograr así la supervivencia en mercados ajenos al japonés. El enfoque proamericano, premeditado por la distribuidora, resultó en una reescritura de los textos originales que encajaban a la perfección con los marcos de consumo del mercado norteamericano y europeo.

4.1. La figura de Nob Ogasawara

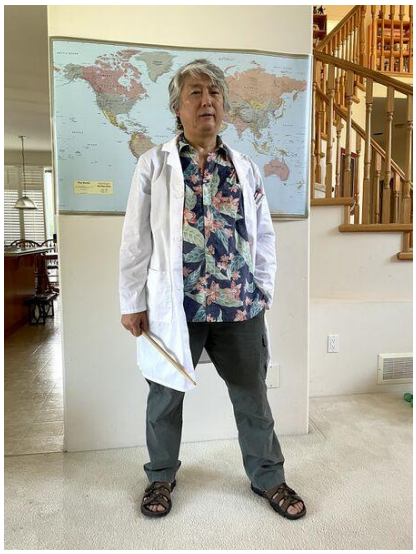
La importancia que dio Nob Ogasawara a la narrativa de la saga *Pokémon* dentro del mercado norteamericano y, por ende, al resto de Occidente, dentro de la primera década de expansión internacional de la franquicia, fue sin duda alguna uno de los engranajes necesarios para activar la gran maquinaria que es ahora mismo esta marca dentro de la industria. Ogasawara es un traductor independiente de origen nipón, pero criado en el continente norteamericano. Este perfil bicultural resultaba idóneo para poder actuar como puente hermenéutico entre ambas culturas, pues entendió a la perfección cómo adaptar la idiosincrasia de este juego de rol japonés y, a su vez, las expectativas del público infantil del país de llegada. Esta labor resultó determinante; asumió toda la responsabilidad de la traducción de diálogos y la narrativa desde las primeras entregas hasta el lanzamiento de *Pokémon Platino,* en 2008.

Dentro de sus traducciones, encontramos un estilo totalmente funcionalista y con un fuerte carácter domesticador, alejándose de una traducción literal de los diálogos. Su metodología se basaba en introducir, de manera orgánica, referencias de la cultura popular norteamericana[29], así como referencias a canciones, series de televisión y películas de la

[29] Una de las referencias más reconocidas fue la mención de la película *Stand by me* al interactuar con la TV del cuarto de nuestro personaje. Véase: https://legendsoflocalization.com/articles/pokemon-stand-by-me/

época. Con esta estrategia, el traductor no solo buscaba una mayor comprensión lingüística, sino poder generar en el usuario un sentimiento de familiaridad inmediata al estar jugando, elidiendo conceptos y referencias del nicho de la cultura nipona e introduciendo referentes cotidianos de la cultura norteamericana.

Figura 1. Nob Ogasawara



Al contar con tal libertad creativa, esta permitía a Ogasawara dar voz propia a personajes y situaciones dentro de nuestra aventura por la región de Kanto. Además, su registro relajado y humorístico a la hora de traducir cumplía a la perfección con la demanda de este estilo dentro del contenido audiovisual, que tanto demandaba el público joven y adolescente a finales de los años noventa. De esta forma, podemos afirmar que el trabajo de Ogasawara es, a la práctica, funcionalista, pues dentro del texto prevalece el fin de entretener y facilitar la inmersión de los usuarios del mercado de llegada sobre el producto original. Nob afirmó en varias ocasiones que las condiciones iniciales durante su tarea de localización de esta franquicia resultaban bastante precarias, teniendo en cuenta el producto con el que se trataba. Recibía guiones desordenados, trabajaba bajo una presión constante debido a los tiempos de entrega del encargo, etc. Debido a estas circunstancias, podemos notar un tono conciso y directo dentro de los textos, lo cual, pese a los grandes inconvenientes que supusieron, no lograron perjudicar la calidad de estos dentro del juego. Este hecho demuestra que la localización es un proceso el cual se encuentra fuertemente ligado a la capacidad de adaptación del traductor, tanto a la tecnología como al lenguaje.

Este periodo, que comprende la primera generación hasta la 3ª entrega de la cuarta generación, en el cual Ogasawara estaba al mando de la autoría de la localización de las entregas principales entraría eventualmente en conflicto con el periodo de bonanza y crecimiento global de la franquicia. Pues con la consolidación de Pokémon como una de las franquicias más exitosas del mundo, tanto Nintendo como The Pokémon Company introdujeron una política de localización un tanto más severa y restrictiva para poder garantizar cierta coherencia dentro del mercado global. Nob afirmó haber recibido advertencias por parte de Nintendo a la hora de introducir ciertos elementos ajenos al universo oficial del juego. Este hecho puso fin a la libertad creativa con la que contaba el traductor en sus inicios. Si tenemos en cuenta las versiones europeas, como la italiana y la española, que basaban su modelo de traducción tomando la versión norteamericana como referente, siendo así una localización más neutra y literal, este hecho es totalmente contradictorio dentro de una misma saga, donde la etapa de Ogasawara introdujo una localización más "casera" y audaz que priorizaba la inmersión cultural y se alejaba de la uniformidad corporativa con la que contaban las versiones anteriormente mencionadas.

4.2. El papel de la localización realizada por el equipo de Nintendo of America

El éxito mundial de los videojuegos japoneses a finales de la década de los noventa no se trata de fenómenos aislados dentro de la industria[30], sino que debe entenderse como el resultado de un proceso de filtrado cultural cuyo objetivo era mimetizarse en los mercados occidentales. La localización al mercado estadounidense de los títulos nipones resultó ser la estrategia central, utilizando el producto de llegada como un "puente" cuyo objetivo era transformar el producto original en un estándar apto para el resto de los mercados occidentales, en específico, el europeo.

Tal y como señala Belchí Gómez (2019), dentro del sector de los videojuegos, en ocasiones se debe recurrir a las versiones en inglés que se comercializan en Estados Unidos como base en el resto de las traducciones internacionales. Esta decisión de utilizar las versiones norteamericanas responde a factores pragmáticos: se abaratan costes de producción y, además, debemos tener en cuenta que la combinación lingüística con esta lengua puente cuenta con una mayor disponibilidad de profesionales. Durante la localización de las tres primeras generaciones, esta decisión era innegociable; no solo

[30] Véase https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html.

funcionaba el inglés norteamericano como lengua meta, sino también como lengua pivote.

Esto implicaba que los traductores europeos no siempre tenían acceso al código original en japonés, sino que trabajaban utilizando la versión localizada para el mercado norteamericano. Este modelo de traducción indirecta garantizó una coherencia global, pero también arrastró las decisiones de domesticación, censura y transcreación propias del mercado estadounidense a mercados que no compartían ni la misma cosmovisión ni pensamientos. La prioridad que dio Nintendo al mercado norteamericano a la hora de tomar este tipo de decisiones no solo afectaba al lenguaje, sino también a aspectos como la elección de colores para las versiones internacionales de la primera generación. *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul* hacían referencia a los colores de la bandera de Estados Unidos[31].

4.3. Limitaciones técnicas y lingüísticas impuestas por el *hardware*

Debemos tener en cuenta que, dentro del catálogo del sistema portátil Game Boy, la mayoría de sus títulos destacaban por pertenecer a la categoría de plataformas, deportes o puzles, así como una gran cantidad de títulos de baja calidad, que hinchaban el gran catálogo de la consola. La gran mayoría de juegos de rol japoneses no abandonaban el mercado japonés debido al coste de su localización, y no fue hasta la insistencia de Gail Tilden que se logró portar esta saga al mercado norteamericano, pues el género al cual pertenece esta franquicia no tan solo contaba con poca demanda en dicho mercado, sino que además debemos contar el costoso trabajo de localización para un título destinado a esta portátil. Tal y como señalan O'Hagan y Mangiron (2013), la localización de videojuegos no solo estaba limitada al apartado económico y viabilidad comercial, sino que hasta principios del año 2000 también se vio afectada por las restricciones de espacio en la memoria de los cartuchos y las limitaciones del *hardware*. De entre estas restricciones destacan las siguientes en las primeras tres generaciones:

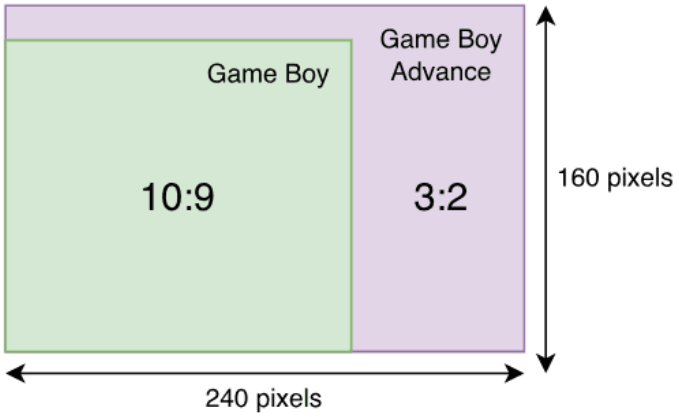
- La capacidad de memoria de los cartuchos imponía serios límites al traductor. Los Pokémon solo podían contar con un máximo de 6 caracteres que, si bien esta restricción no resultaba ningún impedimento en su versión original gracias al sistema silábico del *katakana*, esta restricción empobrecía la calidad de las

[31] Véase: https://www.youtube.com/watch?v=yheM8RqvqFQ

traducciones realizadas, al no poder desarrollarse creativamente con mayor libertad.

- Las pantallas de estos sistemas contaban con resoluciones reducidas: 160x144 píxeles y 240x160 píxeles para Game Boy y Game Boy Advance, respectivamente. El número máximo por línea era de 17 a 18 caracteres, lo cual exigió aplicar elisiones del contenido original, reestructurar oraciones completas y evitar las perífrasis.
- Puesto que los lenguajes de ensamblaje de la época no contemplaban la flexión de género ni número, el traductor se debía encargar, además, de generar un texto meta que fuera neutro y que no generase concordancias agramaticales una vez texto y variables se unieran en el texto meta.

Figura 2. Dimensiones de las pantallas



5. Hacia un modelo global

Nos encontramos actualmente en un mercado totalmente distinto, el cual acogió, hace más de dos décadas, a las primeras entregas principales de la saga Pokémon. Tras analizar diacrónicamente la evolución de la franquicia en cuanto a las estrategias de localización se refiere, observamos que estas han ido adaptando grandes cambios conforme avanzaba el desarrollo tecnológico dentro de la industria. Además, debemos tener en cuenta las exigencias de un mercado que con el paso de los años se volvía más globalizado, y a una base de jugadores que aumentaba exponencialmente. Si bien las primeras tres generaciones sufrieron grandes cambios en su llegada a Occidente, marcadas por un fuerte proceso de "americanización" y neutralización cultural del producto de origen nipón para así asegurar un mayor éxito en mercados extranjeros, las entregas de generaciones posteriores se encontraban en un escenario totalmente opuesto.

En la obra *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, O'Hagan y Mangiron (2013: 19-20) afirman que "el proceso de localizar videojuegos ya no se puede concebir como una simple tarea dentro de la fase de posproducción, pues consideran que la localización de videojuegos es un pilar fundamental dentro del desarrollo de software a nivel global". Este gran cambio dentro del pensamiento en cuanto a exportación de contenido audiovisual interactivo a nivel global se refiere, lo vemos claramente materializado a partir de las entregas de quinta y sexta generación (*Pokémon Edición Blanca* y *Negra*; *Pokémon Edición Blanca* y *Negra 2*; y *Pokémon Edición X* e *Y*). Durante la primera década de la franquicia en territorio occidental, existía, como hemos expuesto en los apartados anteriores, "una necesidad por evitar el pánico moral y una censura excesiva" (Buckingham et al.: 193-192). Sin embargo, el jugador contemporáneo de esta saga exigía una experiencia con una autenticidad cultural que hasta ahora fue rechazada por parte de los distribuidores y desarrolladores. La evolución del modelo global nos lleva a un mercado que ahora celebra este "odor cultural" en este tipo de producto audiovisual y donde el *mukokuseki* ya no es una exigencia si lo que se busca es el éxito comercial.

5.1. Un nuevo horizonte por explorar: el lanzamiento simultáneo

El día 12 de octubre de 2013 representa una fecha crucial para la saga, cuyo primer título fue lanzado al mercado por Game Freak hace ya más de dos décadas. La introducción del

lanzamiento simultáneo, a partir de los títulos de sexta generación (*Pokémon X* e *Y)*, desecha uno de los pasos más importantes de la localización de la saga principal: la obligatoriedad de utilizar la versión localizada en inglés como texto puente. Al adaptar este nuevo flujo de trabajo, el texto japonés inacabado se distribuía simultáneamente tanto al equipo de Nintendo Treehouse (NOA) como al equipo de Nintendo of Europe (NOE). Gracias a este nuevo entorno de trabajo simultáneo, se forzaba a los traductores a trabajar utilizando versiones preliminares (*builds*), las cuales podían contar con modificaciones de los diálogos, las mecánicas o, incluso, de los nombres de los objetos o personajes de la trama de una versión a otra. Este cambio de paradigma en la localización trae implicaciones significativas, pues, tal y como señala Mandiberg (2018) en una de sus publicaciones, *Fallacies of game localization*, este modelo de traducción de videojuegos en la era digital moderna desdibuja por completo la línea que separa al texto origen del texto meta, ya que ahora la localización ocurre de manera interactiva durante el desarrollo del título.

Como ya se mencionó en anteriores apartados, el modelo de localización de las primeras tres generaciones operaba bajo una cadena de tareas secuencial: Game Freak desarrollaba el código fuente japonés; Nintendo of América, en colaboración con el traductor Nob Ogasawara, realizaba la traducción y adaptación cultural del texto original al inglés norteamericano. Dicho texto meta era utilizado como lengua pivote para la localización de las versiones que se lanzarían en la región europea, de manos de Nintendo of Europe. No obstante, tal y como afirmó Junichi Masuda[32], este modelo de localización resultaba insostenible en una era digital en constante evolución debido a la necesidad de poder lanzar al mercado global paralelamente enormes campañas de marketing del anime, *merchandising* y el juego de cartas coleccionables de la franquicia.

Un claro ejemplo producto de este salto tecnológico tras la incorporación de este nuevo proceso de localización fue la selección de hasta siete idiomas[33] diferentes en un único cartucho (japonés, inglés, francés, alemán, español, italiano y coreano). Por primera vez, contamos con un cartucho físico que no vendría limitado a un idioma por región, como sucedía en anteriores entregas; ahora, el usuario, antes de empezar su aventura Pokémon,

[32] Véase https://www.siliconera.com/simultaneous-worldwide-release-affected-pokemon-x-ys-localization/.

[33]Véase https://www.wikidex.net/wiki/Pok%C3%A9mon_X_y_Pok%C3%A9mon_Y.

podrá escoger entre estos idiomas, independientemente de la región donde hubiera adquirido este título.

5.2. La consolidación del modelo *sim-ship*

Este nuevo flujo de trabajo, introducido en el año 2013, se estandarizó durante el lanzamiento de los títulos de la séptima y octava generación. En 2016, con el lanzamiento de *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*, la lista de idiomas en los cuales podías jugar a estos títulos introdujo una novedad sin precedentes hasta la fecha en un título de rol japonés de tal calibre: se introdujeron el chino simplificado y el chino tradicional. Dicha novedad abría las puertas al mercado asiático, pudiendo ser comercializado en la República Popular de China y Taiwán[34]. Dicha decisión no tuvo solo un impacto comercial, sino que el motor de texto del propio juego debió ser modificado para poder renderizar los caracteres chinos (*Hanzi*) en tiempo real y, además, la interfaz debió ser adaptada a las estructuras sintácticas propias de esta lengua. Tal y como Fontolan, Malazita y Da Costa (2022) señalan que, en la industria contemporánea del videojuego, la diversidad de necesidades técnicas, lingüísticas y financieras de los estudios ha generado una multiplicidad de prácticas localizadoras, pero, en el caso de las grandes franquicias transmedia, el *sim-ship* se ha impuesto como estándar de facto para garantizar la paridad de contenido entre territorios.

Los títulos de séptima generación demostraron que la adopción de dos lenguas adicionales, siendo un total de nueve en estas entregas, ejemplifica cómo la localización ya no era un simple parche aplicado por el traductor *a posteriori*, sino un engranaje más del desarrollo del *software* de entretenimiento en la era digital contemporánea.

La consolidación definitiva del modelo *sim-ship* llegó de la mano de las entregas *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*, en 2019. Con hasta aproximadamente mil personas en su desarrollo, los títulos de octava generación ponen de manifiesto cómo la localización se ha transformado en una operación logística que hubiera sido imposible de imaginar en la era de la "americanización". El traductor, ahora, no corrige, sino que previene riesgos que pueden afectar a la aceptación del título en los diferentes mercados.

[34] Dicho cambio dio lugar a protestas debido a las decisiones que tomaron en la adaptación de los nombres de los Pokémon. Véase https://www.nextn.es/2016/06/nintendo-cambio-linguistico-pokemon/.

Tal y como señalan Bernal-Merino y Chandler, este proceso trata de un ciclo de desarrollo localizable que consiste en dos fases principales:

1. La fase de internacionalización (I18N), donde el producto se desarrolla con la localización en mente.
2. La fase de culturalización (C13N), donde se evalúan los mercados objetivo para tomar decisiones creativas y de contenido antes de que estos queden cristalizados en el código. La falta de culturalización puede provocar la cancelación del producto en otros mercados (Edwards, 2011).

En el caso *de Pokémon Espada* y *Escudo*, la fase de culturalización, es decir, la elección del Reino Unido como ambientación de la región de Galar, no solo determina la estética del escenario en cuestión, sino también las diferentes variaciones lingüísticas, los escenarios, la banda sonora, la gastronomía, etc. El traductor, además, también formará parte de este proceso creativo, garantizando la coherencia terminológica del título durante todo el proceso de desarrollo. Para poder garantizar un desempeño total de sus tareas, los equipos de localización implementan, a su vez, sistemas de gestión de traducción (TMS) y bases terminológicas. El uso de glosarios de localización internos, los cuales incluyen listas de nombres de Pokémon rechazados, justificaciones etimológicas y guías de estilo, se comparten entre los diferentes equipos de Tokio, Redmond y Frankfurt, tal y como se pudo evidenciar tras la filtración masiva de documentos, *Teraleak*[35]*,* y corroborado por la propia Game Freak. Estos documentos se actualizan durante la fase de preproducción y se comparten entre los equipos de localización.

La consolidación de este modelo de lanzamiento simultáneo también obedece, como se mencionó en apartados anteriores, a que Pokémon no tan solo es la saga de videojuegos, sino que dentro del ecosistema[36] de esta franquicia también existe un anime, aplicaciones para teléfonos inteligentes, el juego de cartas coleccionables (TCG) y varias líneas de productos de *merchandising*. La integración temprana de la localización en la fase de

[35] El *Teraleak* fue una filtración masiva de datos internos de Game Freak ocurrida en octubre de 2024. La empresa reportó el robo de más de un terabyte de información que incluyó códigos fuente de juegos clásicos de Pokémon, diseños descartados, tramas originales, etc. Véase: https://www.gamereactor.eu/everything-we-know-about-teraleak-the-biggest-leak-in-nintendo-and-pokemons-history-1617393/.

[36]Véase https://oulurepo.oulu.fi/bitstream/handle/10024/43089/nbnfioulu-202311143215.pdf;jsessionid=94DF2A0BC4337C1DEAB09AEE25E8034F?sequence=1.

preproducción no obedece únicamente a una necesidad lingüística, sino que se trata, además, de poder sincronizar el lanzamiento de los diversos productos ya mencionados anteriormente; es la necesidad impuesta por Nintendo y The Pokémon Company a la hora de gestionar esta marca. Como veremos en el siguiente capítulo, el impacto de este flujo de trabajo también afecta a la censura, ya que, gracias a que el traductor ahora interviene con anticipación en los textos, suceden casos como en los títulos de octava generación, donde no se ha documentado ningún tipo de censura en el guion meta.

5.3. Pokémon escarlata y el énfasis en la aceptación cultural

El lanzamiento de los títulos de novena generación, *Pokémon Púrpura* y *Pokémon Escarlata*, representa en su totalidad esta nueva forma de operar en el mercado global, así como el máximo ejemplo de localización simultánea (*sim-ship*) a manos de The Pokémon Company. Estas entregas exponen gran parte de las dificultades durante el proceso de localización, así como problemas técnicos y socioculturales, como resultado de adaptar un videojuego *sandbox* o de "mundo abierto" a un total de nueve idiomas. Para poder comprender en su totalidad cómo afectan estas dificultades a la tarea de adaptar el texto meta, debemos primero diseccionar los diferentes frentes a los que se enfrenta la localización de videojuegos en la actualidad, desde el análisis de los flujos de traducción hasta las tensiones sociolingüísticas derivadas de la ambientación de estas entregas. Así pues, podemos afirmar que los traductores de las entregas de *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* no adaptan un producto cuyo código se encuentra terminado, sino que son parte del proceso creativo y narrativo de todo aquello que sucede en la región de Paldea. Dicho modelo de traducción busca garantizar que la experiencia y el impacto emocional sea exactamente idéntico tanto para un jugador en España, en Estados Unidos o Japón.

El lanzamiento de los títulos de novena generación supusieron un gran salto en cuanto a la jugabilidad, pues pasamos de un diseño de mapeado y narrativo lineal a un entorno de mundo abierto, popularizado en esta pasada década por lanzamientos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* o *Red Dead Redemption 2*. Dicha evolución permitiría al jugador explorar con total libertad la región de Paldea y sus tres arcos narrativos principales (en el orden que el jugador prefiriese): la Vía del campeón, la Senda legendaria y la Vía Stardust.

Al adoptar una historia no lineal e incorporar la total libertad a la hora de explorar, se desfigura por completo el guion original que implementaba la saga en sus entregas principales hasta ahora: el desarrollo lineal de la historia y la exploración de la región forzada por esta, así como el uso de diálogos estrictamente modulares. Los equipos de localización deberán afrontar un mayor reto, pues deben programar y prever variables dinámicas de estado, banderas de progresión (*flags*) y variaciones de género y número que se insertan en el texto de manera algorítmica. Además, se deberá tener en cuenta factores como el orden cronológico en el que el jugador ha conocido a ciertos personajes principales (como, por ejemplo, a los rivales Mencía o Damián), así como de adaptar la gramática de un diálogo si el jugador ha escogido un avatar masculino o femenino.

Además, debemos añadirle a este reto el control de calidad de localización (LQA), ya que nos encontramos en un entorno de desarrollo 3D, lo cual conlleva que el texto meta encaje a la perfección con la interfaz de usuario (IU). En idiomas como el español o el alemán, cuyos textos pueden verse incrementados hasta en un 40 % si los comparamos con el texto original en japonés, el traductor deberá tener en cuenta las restricciones de caracteres, para así poder evitar el solapamiento del texto o *clipping* con elementos gráficos de la interfaz.

En lo que respecta a la ambientación y al contenido de las propias entregas, *Pokémon Escarlata* y *Púrpura* son uno de los mayores aportes a la teoría de la traducción de videojuegos en la actualidad. Para entender este fenómeno, primero debemos diseccionar la región de Paldea: un lugar inspirado en la geografía, la arquitectura, el folclore y la gastronomía de la Península Ibérica (Portugal y España). A la hora de desarrollar un videojuego a partir de la visión nipona idealizada utilizando como premisa para su videojuego una cultura del mundo real, el traductor del idioma de la cultura original se enfrenta a lo que es conocido como "retro-localización" o localización inversa.

Hernández García (2023), en su tesis *Pokémon Scarlet and Violet: A comparative analysis of the localization in the English and Spanish versions*, tras analizar el proceso de localización, afirmó que este escenario llevó a los localizadores a dejar atrás la neutralidad con la que contaban las entregas anteriores en el mercado occidental. En el caso de la localización española, los diálogos contaban con el uso de regionalismos, jerga y modismos del español peninsular. Con esta decisión traductológica se buscaba que el

jugador reconociera su entorno sociocultural mientras exploraba la región de Paldea, logrando así una mayor inmersión.

Por último, cabe remarcar que dicha decisión, al optar por una variante peninsular muy marcada por un alto registro coloquial, causó un gran revuelo mediático hasta ahora nunca visto en foros o redes sociales entre jugadores. Hasta la fecha, tanto España como las regiones latinoamericanas contaban con una única versión localizada al español. Tras haber optado por esta estrategia de traducción, la base de jugadores de América Latina se sintió alienada por parte de la compañía nipona, cuya decisión derivó en un conflicto entre regiones, donde actores y creadores de contenido latinoamericanos lideraron una campaña mediática[37] en contra de esta decisión por parte de TPCi y exigían una localización en español latinoamericano. En este caso se asumen riesgos a causa de adoptar una identidad total en pro de la temática de la región, que en entregas pasadas se evitaban con tal de priorizar la accesibilidad de mercado.

[37] Véase: https://www.anmtvla.com/2021/10/los-juegos-de-pokemon-son-obscenos-en.html

6. Análisis comparativo del corpus

Hasta ahora, hemos podido ver cómo la evolución de la teoría de la traducción y el éxito comercial de la saga, a su vez, de su expansión y evolución en diferentes mercados, Game Freak han ido abandonando lentamente las políticas internas de censura y neutralización del "olor cultural" en favor de la transcreación y celebración de la identidad cultural dentro de cada región de las entregas principales. No obstante, para validar este cambio de paradigma, es obligatorio someter las hipótesis teóricas expuestas en los apartados anteriores a un escrutinio práctico minucioso.

Para poder articular este análisis, este capítulo final se dividirá en tres pilares fundamentales: en primer lugar, el estudio de casos de censura visual y textual; en segundo lugar, la evolución de la adaptación de objetos, movimientos y personajes; y, finalmente, un análisis del arco diacrónico sobre cómo se han tratado temas de índole filosófica, mitológica y cultural. El objetivo de dicho análisis comparativo es diseccionar el trabajo de los localizadores y evidenciar cómo han debido actuar como mediadores, haciendo frente a las restricciones legales, las etapas del desarrollo cognitivo del usuario y la preservación de la intención comunicativa de los textos originales.

6.1. Casos de censura visual y textual

El concepto de "censura" dentro del ámbito de los videojuegos se malinterpreta frecuentemente, pues es la comunidad de jugadores quien, en su mayoría, acaba señalando al traductor o equipo de localizadores encargado de esta tarea. Sin embargo, como ya hemos mencionado anteriormente, dicha serie de decisiones que nos priva de una experiencia a escala 1:1 con la experiencia que puede vivir el jugador en este caso, nipón, resulta ser tomada por la distribuidora o por la desarrolladora. Un traductor no comete dicho sabotaje literario a sabiendas de las reacciones que puede generar en el mercado de llegada. Sino que debe responder a la serie de complejas normas impuestas por los sistemas de calificación por edades y a las directrices deontológicas internas de Nintendo of America o Nintendo of Europe.

6.1.1. Nintendo Treehouse y las primeras generaciones (Gen. III - III)

Durante el comienzo de la andadura de esta franquicia en mercados occidentales, el equipo de localización adoptó la metodología de asimilación del contenido original, casi

en su totalidad. La versión norteamericana, lengua pivote de este proyecto durante la primera década, fue encargada a un equipo de localización dividido en dos equipos de trabajo:

- Traducción del texto en minúsculas (diálogos): liderado por Nob Ogasawara, el único traductor de este equipo y responsable de adaptar los diálogos entre personajes, el humor y la narrativa de la aventura.

- Texto en mayúsculas (objetos, movimientos y nombres): liderado por Hiro Nakamura, contaba además con la ayuda de empleados de Nintendo Treehouse. Este equipo fue responsable de la traducción de los elementos que se encontraban escritos en mayúsculas.

Esta etapa, que comprende los títulos de la 1ª generación a la 3ª, se caracterizó, como bien hemos mencionado anteriormente, en aplicar la estrategia del *mukokuseki*, es decir, en borrar todos aquellos elementos propios de la nación nipona que resultaron en algún conflicto asimilativo entre los usuarios jóvenes de las regiones occidentales. Es por ello por lo que vemos continuas modificaciones en los diálogos, al eliminar referencias al uso de sustancias (aquí existe un conflicto directo entre el traductor y la ESRB), la religión y el contenido adulto.

Si bien muchos jugadores disfrutaron de la aventura por la región de Kanto, la cual podía llegar a resultar como una aventura que todo joven quisiera experimentar alguna vez en su vida, los jugadores japoneses se encontraban, nada más empezar, con una clara referencia al arquetipo del anciano embriagado, muy común en los medios de entretenimiento de la época en Japón. Este caso, uno de los más icónicos de las primeras entregas y muy recordado por Ogasawara, supuso el primer gran obstáculo con el que se encontraba el traductor a la hora de adaptar el humor en las versiones norteamericanas de los títulos. Si bien en el país nipón era bastante común utilizar como recurso humorístico a personajes que se encontraban claramente bajo los efectos de sustancias como podría ser el alcohol, en Estados Unidos, el Gobierno llevaba décadas enfrentándose, tanto con campañas de marketing[38] como con campañas militares, a las drogas o sustancias de uso recreacional. Además, debemos tener en cuenta que Nintendo exigía la eliminación de

[38] Véase https://nuso.org/articulo/la-guerra-contra-las-drogas-de-richard-nixon-a-barack-obama/.

cualquier elemento relacionado con el tabaco, el alcohol, la violencia gráfica o la religión en todos sus títulos que fueran a ser comercializados fuera del territorio nipón.

Dicha figura humorística del oficinista o anciano ebrio (*yōpparai*) que se encuentra dormido en mitad de la vía pública en Ciudad Verde es un recurso humorístico inofensivo que, sin embargo, en un título el cual se encuentra clasificado como apto para todos los públicos (*E for Everyone,* en el mercado estadounidense) habría llevado a elevar automáticamente la categoría de la restricción de edad de este título, poniendo en compromiso la comercialización del título.

En el diálogo que mantenemos con este anciano, este se encuentra hipando a la hora de hablar con nuestro personaje, además de que admite abiertamente que se encuentra bajo los efectos del alcohol. Ogasawara, en una de sus múltiples entrevistas, justifica que este cambio se debe principalmente a una orden directa desde Nintendo, con el objetivo de no infringir el código de *Alcohol Reference* de la ESRB. Si diseccionamos dicho cambio en el diálogo introducido por Ogasawara, nos encontramos ante una reescritura en base a la teoría del *skopos*. El propósito del diálogo es el de avisar al jugador que todavía no puede continuar con su aventura; el humor, en este caso, es secundario. Nob comprendió a la perfección que debía adaptar dicha intención propia del desarrollo de niveles de videojuegos, y es por ello por lo que, en la versión inglesa, justifica dicho bloqueo al jugador haciendo que el anciano increpe a nuestro personaje y le niegue el paso. Por otra parte, la decisión del equipo de localizadores de la versión española de aplicar uno de los principios introducidos por Nida, la modulación, al sustituir dicha adicción al alcohol por la adicción a una sustancia mucho más normalizada en Occidente: el café, resulta aún más brillante si la comparamos con la versión inglesa.

Figura 2. Anciano de Ciudad Verde



Tabla 1. Diálogo con el anciano

Texto original (japonés)	Traducción literal	Texto pivote (inglés)	Texto meta (español)
… ふわあ 酔っ払って 寝過ごした！… *...Fuwaa yopparatte nesugoshita!...*	*¡Uaaah! ¡Me emborraché y me quedé dormido!*	*You can't go through here! This is private property!* *¡No puedes pasar por aquí! ¡Es propiedad privada!*	*¡Aún no me he tomado mi café!*

Esta exigencia por parte de Nintendo of America de censurar cualquier tipo de mención al consumo de sustancias no se limitó solo al consumo de alcohol. Ogasawara se mostró reacio frente a la mención de cualquier consumo de drogas, estupefacientes o actividades ilícitas y decidió mantener una política de "tolerancia cero" frente a estas. Además, aseguró en diversas intervenciones en el foro de *Legends of Localization*[39], que el equipo legal de Nintendo le exigió estos cambios con tal de evitar una modificación de la categoría de calificación por edades y así lograr que el título fuera apto para todo tipo de público.

También en las versiones Rojo y Azul aparece uno de los casos que pasa más desapercibido y que también es necesario destacar. En una de las rutas, un NPC de la clase de entrenador Montañero, el cual en el código original nos dejaba entrever, a raíz de varias insinuaciones en el diálogo que mantenemos con él, que se encontraba bajo los efectos de setas alucinógenas (tal y como asegura Ogasawara, el personaje se encontraba seriamente bajo los efectos de las drogas). En este caso, Nob eliminó por completo la actitud somnolienta e irascible de este personaje, el cual ahora sería reconocido como *the*

[39] Véanse las intervenciones de Nob Ogasawara, con el pseudónimo de Dinsdale: https://legendsoflocalization.com/articles/pokemon-comfy-shorts-japanese/ y https://lparchive.org/Pokemon-Blue/code.html.

sneezy guy (o *el chico de los estornudos*). Dicho estado en trance y diálogos sin sentido fueron sustituidos por un ataque de alergia en la versión norteamericana.

Tabla 2. Diálogo con el montañero

Texto original (japonés)	Traducción literal	Texto pivote (inglés)	Texto meta (español)
やまおとこは きのでぼーっとしてるんだ！ *Yamaotoko wa kinoko de bōttoshiteru nda!*	*¡Los montañeros estamos atontados/idos por las setas!*	*Achoo! Hiker... Achoo! I'm sneezing because of my allergies! Achoo!*	¡Achu! ¡Montañero... Achu! ¡Estornudo por culpa de la alergia! ¡Achu!

Durante la localización de los títulos de primera y segunda generación, también nos encontramos con la censura visual. Tal y como mencionamos al inicio de esta sección, algunas decisiones no corresponden al traductor, sino que requerían cambios realizados por el equipo de diseñadores de los gráficos, con tal de evitar la aparición de personajes que realizan gestos ofensivos, referencias a las drogas o personajes relacionados con la religión budista. Además, la segunda región fue la que incorporó más referencias propias de las raíces de la cultura nipona, como la devoción a deidades o espíritus protectores, práctica muy común en el país nipón:

Tabla 3. Interacción con el altar en el Encinar

Lugar: Encinar	Texto original	Texto meta	Justificación
	ウバメの もりの ほこら… かみさまを まつって ある *El santuario del Bosque Ubame... En él se rinde culto a un Dios*	*Ilex Forest Shrine... It's in honor of the forest protector protector* *El santuario del Encinar... Se erigió en honor al protector del bosque*	Se sustituyó *Kami-sama* (Dios/Deidad) por "protector" o "guardián

Tabla 4. *Sprites* modificados en *Pokémon Oro* y *Plata*

Clase del entrenador	Versión JP	Versión EN / ES	Causa de la censura
Pensador (*Sage*)			**Censura religiosa:** referencia religiosa al encontrarse rezando
Pescador (*Fisherman*)			**Censura debido al consumo de sustancias:** el pescador aparece consumiendo tabaco
Bella (*Beauty*)			**Censura de contenido sugestivo:** modificación del comportamiento sugestivo de la entrenadora

En la primera generación también surge uno de los mayores dilemas para el traductor, producto de una de las mecánicas principales de este juego. A la hora de traducir el verbo *hinshi* (*faint,* en la versión americana*; debilitar*, en la versión española), en este caso, entra en escena la consideración de la psicología cognitiva e infantil a la hora de adaptar un videojuego a un público mayoritariamente formado por menores de edad. Este caso trasciende la censura impuesta por la compañía nipona al traductor, pues la adaptación de la cual hablaremos a continuación está fundamentada en dos marcos de la psicología evolutiva expuestos anteriormente en el marco teórico de este trabajo:

- El desarrollo cognitivo en la infancia según Jean Piaget: teniendo en cuenta que el público objetivo de la franquicia son los jóvenes de entre 6 a 11 años, los cuales se encuentran en la etapa preoperacional, donde se comienza a usar la lógica, pero que, sin embargo, la comprensión de conceptos abstractos e irreversibles, como puede ser el caso del fallecimiento de una de estas criaturas, pueda generarle una angustia muy fuerte.

- El desarrollo psicosocial según Erikson: en la misma franja de edad, los videojuegos actúan como un parque en el cual los niños pueden ponerse a prueba y desarrollar su autoestima a través de avanzar en la aventura. Sin embargo, si durante esta castigamos al jugador con una "muerte permanente" de uno de sus Pokémon, en el cual ha dedicado cariño y tiempo, induciríamos al jugador a un estado de fracaso e inferioridad. Es por ello por lo que, al utilizar el verbo *faint* en lugar de *die*, creamos un efecto de seguridad, haciéndole saber al joven jugador de que su Pokémon puede ser curado en el Centro Pokémon de cualquier ciudad, ya que simplemente se encuentra desmayado. Esta mecánica, y su adaptación en el lenguaje utilizado en la versión occidental, anima al usuario a volver a intentarlo, lo cual estimula su sentido de laboriosidad.

Tabla 5. Censura de la mecánica principal de combate

Texto original (japonés)	Traducción literal	Texto pivote (inglés)	Texto meta (español)
倒れる (*taoreru*) 瀕死 (*hinshi*)	Colapso / Estado cercano a la muerte	*faint*	debilitarse

Sin embargo, y como analizaremos más adelante en el apartado 6.3, existen casos donde en el propio guion del juego se introduce la muerte de uno de los Pokémon del equipo de nuestro rival, el cual forma parte del arco narrativo de una de las secciones de la aventura que transcurre en el Pueblo Lavanda.

6.1.2. La era Nintendo DS y la censura moderna (Gen. IV-VI)

A medida que la industria del videojuego maduraba y los jugadores de primera y segunda generación alcanzaban la mayoría de edad, los encargados de escribir los diálogos y la narrativa principal comenzaron a introducir aspectos un tanto más oscuro, reflexiones existencialistas y el uso de iconografía compleja. En esta era, que comprende los títulos de la 4ª a la 6ª generación, el equipo de localización occidental adoptó una domesticación

más pulcra y sofisticada, dejando atrás el borrado cultural que experimentaron los títulos de la primera década de la franquicia.

No tan solo eran los localizadores quienes se encargaban de censurar durante esta época, sino que eran los propios desarrolladores, los cuales, mediante la censura del *software* introducían los cambios en las versiones que se comercializaban en occidente. Dentro de estos casos se encuentran la eliminación de los juegos con mecánicas de azar, como las tragaperras o la modificación de los *sprites* de ciertos Pokémon.

Tabla 6. Diferencia entre regiones del minijuego del casino de Ciudad Trigal

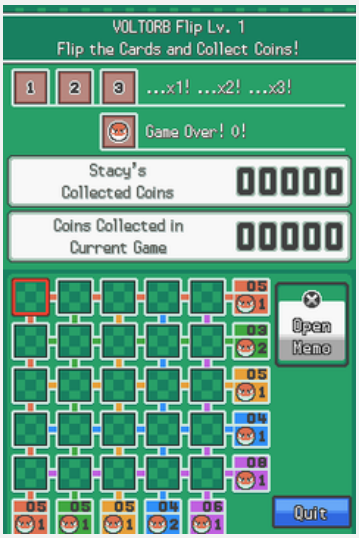
Generación IV - JP	Generación IV - EU	Generación V - IX
		Ausente en la saga principal

Tabla 7. Modificación del *sprite* de Registeel

Registeel - JP	Registeel - EU	Causa de la censura
		Se debió modificar el *sprite* por miedo a represealias en Europa (sobre todo en Alemania) debido a la semejanza con un saludo Nazi

Con la introducción del sistema de intercambio en línea[40] (a partir de los *títulos Pokémon Diamante* y *Perla* en adelante) surgió la "censura algorítmica". Durante el desarrollo de estos títulos, se introdujo un algoritmo que detectaba cualquier mención de lenguaje profano en el sistema de filtrado, el cual dio lugar al fenómeno conocido como el problema de *Scunthorpe*. Dicho problema se debía al bloqueo involuntario a la hora de buscar Pokémon cuyos nombres contuvieran subcadenas ofensivas, en la siguiente tabla se incluye uno de los ejemplos de este caso de censura:

Tabla 8. Modificación del nombre de Cofagrigus

Pokémon	Nombre original	Nombre meta	Causa de la censura
	***Desukarn*** *Desu* (muerte) + *karn* (sarcófago)	***Cofagrigus*** *Coffin (*ataúd*)* + *egregious (*atroz*)*	El nombre contenía la partícula *fag*, insulto homófobo propio del registro coloquial de la lengua inglesa

[40] La Terminal Global o mayormente conocida por sus siglas en inglés GTS, fue el sistema que permitía intercambiar mediante la conexión Wi-Fi de Nintendo con usuarios de todo el mundo. Véase https://www.wikidex.net/wiki/Terminal_Global.

Durante esta época, la concienciación social de los traductores parecía evolucionar con la sociedad y el pensamiento de los propios jugadores de la saga en Occidente. Si bien los casos donde la censura cada vez se hace menos evidente en los textos, sigue resultando paradójico que los desarrolladores sigan intentando exportar sus juegos con claros recursos humorísticos arraigados a una conciencia machista y sexista propia de la sociedad nipona. Además, se seguían utilizando *sprites* con temática religiosa e, incluso, sectaria, como ocurría con el caso de Ghetsis, el líder del Equipo Plasma; dicho *sprite* sufrió un rediseño para evitar ser relacionado con el atuendo papal y la religión cristiana.

Figura 3. Modificación del atuendo de Ghetsis



Tabla 8. Interacción en la noria de Ciudad Mayólica

Texto original (japonés)	**Traducción literal**	**Texto pivote (inglés)**	**Texto meta (español)**
ねえねえ おにいちゃん！ あたし おにいちゃんの おひざに すわってもいい？ *Nē nē o ni i chan! Atashi o ni i-chan no o hiza ni suwatte mo ī?*	*¡Oye, hermano mayor! ¿Puedo sentarme en tu regazo?*	*Look how far we can see! Look! Please, trainer?*	*¡Mira lo lejos que se ve todo! ¡Mira, por favor, Entrenador!* (o *Entrenadora* si el avatar es femenino)

Por el contrario, el equipo de localización intervenía no tan solo censurando los textos, sino añadiendo información propia de un equipo ajeno a la corriente de pensamiento nipona. Como veremos a continuación en uno de los casos, el equipo de localización dota

de un mayor trasfondo a uno de los NPC con los que podemos enfrentarnos en la Mansión Batalla, dando lugar al que muchos fans consideran que es el primer personaje transgénero que aparece en la saga principal:

Tabla 9. Interacción con Entrenadora en la Mansión Batalla

Texto original (japonés)	Traducción literal	Texto pivote (inglés)	Texto meta (español)
1 年前は からておう だったのよ！ ポケモンの 力って すごいわねー！ *1-nen mae wa Karate-ō datta no yo! Pokémon no chikara tte sugoi wa ne~!*	*¡Hace un año, yo era el Rey del Karate! El poder de los Pokémon es increíble, ¿verdad?*	*I was a Black Belt just a half year ago! The power of medical science is amazing, isn't it?*	¡Hace apenas medio año era un Karateka! ¡Qué maravilla la ciencia médica, ¿verdad?

Esta etapa de transición hacia el modelo *sim-ship* estableció una base para las próximas generaciones, donde el traductor tomaría parte del control creativo y vería en la transcreación una oportunidad de establecer estos títulos como un referente en la industria, no tan solo por su jugabilidad, sino por su riqueza cultural y lingüística. Gracias a la documentación extraída de los archivos procedentes del *Teraleak*, se reveló que, en Game Freak, tras la nueva toma de liderazgo y la salida de Masuda como directivo de las entregas principales, la localización logró alcanzar un nuevo estatus dentro de la compañía. La integración de esta tarea dentro del proceso creativo, desde la preproducción, pasó a catalogar a la localización como una estrategia proactiva.

6.1.3. La evolución del desarrollo y cómo la censura ha perdido peso en la saga

En esta era, la intervención del traductor como organismo censurador es menor, pues esta tarea pasa a ser realizada por mecanismos normativos y de diseño global introducidos por los desarrolladores. Debido a ello, los casos de censura o suavización del contenido

escasean en comparación con anteriores entregas, dando lugar a títulos como *Pokémon Espada* y *Escudo*, donde no se ha documentado ningún caso. Ahora, la gestión estaría enfocada en la revisión del texto meta para neutralizar los temas referentes a la violencia física o al trauma psicológico, ya que no debemos olvidar que, pese a la maduración de la base de jugadores, los títulos siguen enfocados a un público mayoritariamente infantil. Dos de los ejemplos más notorios documentados de suavización del contenido en esta era son los siguientes:

Figura 10. Pasaje de un diario de la profesora Albora sobre su hijo, Damián

Texto original (japonés)	**Traducción literal**	**Texto pivote (inglés)**	**Texto meta (español)**
子供の世話をしている暇はない。邪魔をするなら追い出すしかな *Kodomo no* sewa o *shite iru hima wa nai. Jama* o suru *nara oidasu shika nai*	*No tengo tiempo para cuidar al niño. Si se convierte en un estorbo, no me quedara más remedio que echarlo*	*Research requires absolute* focus. *The boy* must *learn to accept it..."*	*La investigación exige una dedicación absoluta. El niño tendrá que comprenderlo*

Figura 10. Interacción con el padre de Guzmán

Texto original (japonés)	**Traducción literal**	**Texto pivote (inglés)**	**Texto meta (español)**
わしが殴って分からせようとしたから逃げ出したんだ *Washi ga nagutte wakaraseyo to shita kara nigedashita nda...*	*Se escapó de casa porque intente enseñarle/hacerle entender a golpes…*	*I tried to set him straight, but he ran off…*	*Intenté hacerle entender por las buenas, pero se marchó de casa…*

Pokémon, a lo largo de sus generaciones, ha demostrado ser un ejemplo sólido de cómo crear un entorno seguro para su audiencia, mayormente compuesta por un público infantil. Si bien se contaba con bastantes limitaciones durante la primera década, los equipos de localización que participaron en la saga principal adoptaron una serie de directrices claras

desde un principio con el fin de crear un mundo ficticio en el que cualquier jugador joven pudiera vivir una aventura y desarrollase sus habilidades en él. A su vez, los padres confiaban en que la compañía iba a garantizar la seguridad en todo momento, ya que contaban con que su enfoque *family-friendly* les alejase de recurrir a títulos pertenecientes a géneros más violentos.

6.2. La traducción de nombres de criaturas, movimientos y objetos y sus diferentes estrategias

Tal y como hemos avanzado en el apartado 5.3, en relación con la creatividad y la transcreación propuesta por los traductores a lo largo de la localización de esta franquicia, esta dista de ser un simple proceso de etiquetado artificial de criaturas o de una traducción interlineal. Tanto los nombres como los ataques que realizan y los objetos que podemos adquirir o encontrar a lo largo de las aventuras por las diferentes regiones han sido diseñados meticulosamente por Game Freak para agrupar la vida cotidiana, juegos de palabras o incluso elementos cotidianos del folclore japonés.

Miller (2022) demostró que la traducción de estos términos no es simple azar, sino que "obedece a una toma de decisiones metodológica que fluctúa entre la asimilación total y el préstamo, siempre teniendo en cuenta la cultura de la cual provienen". El presente apartado cuenta con un corpus en el cual se analizarán las diferentes estrategias traductológicas, con el propósito de diseccionar y justificar las decisiones tomadas por los equipos de localización, además de identificar cuáles eran las dificultades a la hora de querer preservar la identidad cultural.

6.2.1. El calco fonético y la descripción simbólica

Por lo que respecta a esta estrategia, resulta una de las más respetuosas con la cultura y el texto origen, ya que en esta se realiza un calco fonético, el cual consiste en trasladar el nombre original hacia la lengua inglesa utilizando el lenguaje latino, es decir, utilizando la práctica del *rōmaji.* Fue durante las primeras tres generaciones donde el uso de esta estrategia es más frecuente, pese a que ello conllevaba a sacrificar la carga cultural y la riqueza semántica global. Sin embargo, esta estrategia podía resultar un efecto opuesto en la cultura de llegada, según la interpretación de los fonemas empleados:

- La fonética y el caso de *Pikachu*:

El caso del Pokémon ratón Pikachu, la mascota principal de la marca es un brillante ejemplo de cómo adoptar un préstamo aprovechando la fonética del idioma de partida. Este nombre, formado por *Pika-* (*pika-pika* hace referencia al sonido que emiten las chispas) y *chū-chū* (en referencia al sonido que emiten los ratones). Si bien en la versión americana y española no mantenemos este significado denotativo, debido a la pérdida de equivalencia en las onomatopeyas utilizadas, los fonemas bilabiales y palatales (/p/, /k/, /ch/) transmiten, de forma indirecta, una sensación de ternura y pequeñez al ver a dicha criatura y escuchar su nombre.

6.2.2. La transcreación y la elaboración de nombres compuestos

Durante la "era de la americanización", el equipo de localización de NOA adoptó la transcreación semántica como estrategia clave. Frente a ellos se encontraba una riqueza lingüística propia de la lengua japonesa, la cual, al emplear *kanjis* en su sistema de escritura, podía reunir varios significados en tan solo un carácter. Dicha ventaja resultaba un problema en el texto meta, pues ahora el traductor debía adaptar términos los cuales podían llegar a incorporar descripciones físicas, referencias mitológicas e incluso elementales (según el tipo elemental del Pokémon). Para poder elaborar términos con una riqueza semántica equivalente, el traductor debía adoptar la estrategia del *blending* (o elaboración de acrónimos) introducida por Roungtheera et al. (2026). Se trata del equilibrio perfecto entre la innovación léxica y la familiaridad cultural.

A continuación, expondremos las diferentes variantes documentadas de esta estrategia:

a. La reducción semántica y el caso de los Pokémon "iniciales":

   Durante las primeras entregas, uno de los objetivos principales, la inmersión del jugador occidental en la aventura resultó en la implementación de descripciones visuales de las criaturas en pro de la adopción de la polisemia nipona. Los casos más notorios los encontramos en los Pokémon "iniciales" Charmander *y* Squirtle.

Figura 12. Explicación etimológica de Charmander

Pokémon	Nombre original	Nombre meta	Justificación
	**Hitokage** ヒトカゲ *Hi-* (fuego) + *tokage* (lagarto)	**Charmander** *Char- (*carbonizar) + -mander (salamandra)	Si bien en japonés se buscaba la polisemia entre "lagarto de fuego" y "proyección de la sombra de una llama", en inglés no se contaba con dicha polisemia y se debió simplificar con una descripción directa

Figura 13. Explicación etimológica de Squirtle

Pokémon	Nombre original	Nombre meta	Justificación
	**Zenigame** ゼニガメ *Zeni* (moneda) + *Game* (tortuga marina)	**Squirtle** *Squirt* + turtle	Se prefirió realizar una descripción de su físico, ya que, pese a que su caparazón se asemeje a una moneda, dicha referencia sería incomprendida en la versión de llegada

b. El humor y la búsqueda del equivalente semántico:

Uno de los ejemplos más claros de por qué la transcreación se abrió paso poco a poco en esta saga es el caso del Pokémon *Sudowoodo*. El traductor logra mantener el juego de palabras original, el cual describe a la perfección lo que es esta criatura: un árbol que, a simple vista, parece inofensivo, pero que, en realidad, es un Pokémon de tipo Roca que odia el agua.

Figura 13. Explicación etimológica de Sudowoodo

Pokémon	Nombre original	Nombre meta	Justificación
	**Usokkie** *Uso-* (de mentira) + *-ki* (árbol)	**Sudowoodo** *Pseudo-* (falso) + *-wood* (madera)	El traductor logra el equivalente humorístico manteniendo el significado original y dotándolo de un juego de palabras que, a su vez, tiene ritmo

c. La descripción desmedida de los Pokémon:

Muy semejante al caso que encontramos en el apartado *a*., hemos documentado varios casos donde el traductor altera la perspectiva que ofrece el nombre propio de una criatura en su versión original, con el objetivo de generar en el usuario una mejor descripción de las características y habilidades, propia del marketing americano en productos dirigidos al público infantil:

Figura 14. Explicación etimológica de Koffing

Pokémon	Nombre original	Nombre meta	Justificación
	**Dogars** *Do-* (*doku*, *veneno* en japonés) + -gas	**Koffing** *Coughing* (toser)	Si bien en japonés se nos describe objetivamente la composición de este Pokémon, en su versión en inglés se opta por una descripción exagerada evocando a la asfixia por humo

Figura 15. Explicación etimológica de Cubchoo

Pokémon	Nombre original	Nombre meta	Justificación
	**Kumashun** *Kuma-* (oso) + *-shun* (sonarse la nariz)	**Cubchoo** *Cub-* (cachorro) + *-choo*(onomatopeya al estornudar de forma violenta)	En este caso se opta por una descripción más coloquial de este Pokémon

Figura 16. Explicación etimológica de Komala

Pokémon	Nombre original	Nombre meta	Justificación
	**Nekkoara** *ne* (dormir) + *nekko* (raíz) + koala	**Komala** *Coma-* (estado de coma) + *koala* (koala)	En este caso se describe el estado de letargo perenne en el cual se encuentra el Pokémon de una manera desmesurada alegando que se encuentra en coma

d. La repetición de fonemas y el uso de onomatopeyas:

Las onomatopeyas, presentes en decenas de lenguas, poseen diferentes significados según la cultura de origen, la cual codifica los ruidos y sonidos de su entorno mediante el uso de patrones fonéticos. El uso de la repetición de un fonema o de onomatopeyas en la cultura nipona es muy común a la hora de crear nuevos términos, e incluso nombres propios. En este caso, el traductor se ve claramente forzado a evitar un calco fonético, lo cual lo lleva a transcrear utilizando sonidos ligados a la memoria auditiva del usuario occidental.

Figura 17. Explicación etimológica de Chimecho

Pokémon	Nombre original	Nombre meta	Justificación
	**Chirean** *Chirinchirin* (onomatopeya del repicar de una campana de viento) + *fūrin* (campana de viento japonesa)	**Chimecho** *Chime* (repicar de una campana) + *echo* (eco)	El traductor, al no contar con un referente inmediato (*fūrin*), replica el sonido que realiza un carillón de viento

6.2.3. El préstamo y la retro-localización

Anteriormente, mencionamos cómo, en la era moderna de esta franquicia, se empezó a tomar como referencia diferentes culturas para el desarrollo de las entregas principales y de las regiones en las que se desarrollaban dichas aventuras. Dicha evolución y emancipación de la cultura nipona dio lugar a que, durante la fase de *world-building*, diseño de personajes y criaturas, se adoptasen palabras de otras culturas en el texto origen.

Este suceso resulta todo un nuevo desafío para el traductor, el cual se encuentra con nombres que debe adaptar a una cultura de la cual se ha nutrido el desarrollador anteriormente, generando así el fenómeno que se conoce como "retro-localización". A continuación, analizaremos varios ejemplos en los cuales el traductor ha aprovechado los préstamos introducidos en el texto origen para transcrear nuevos nombres

Figura 18. Explicación etimológica de Arboliva

Pokémon	**Nombre original**	**Traducción**	**Justificación**
	**Orīva** Calco fonético de la palabra "oliva" a la lengua japonesa	**Arboliva** *Árbol* + *Oliva*	Se toman como préstamo dos palabras del castellano que complementan la función de referente cultural ya adoptada en la versión original

Figura 19. Explicación etimológica de Fuecoco

Pokémon	**Nombre original**	**Traducción**	**Justificación**
	**Hogēta** *Hoge-* (embobado/despistado) + *Aligeta* (caimán/aligátor).	**Fuecoco** *Fuego* + *Cocodrilo*	Si bien reutiliza la estrategia empleada en los iniciales de primera generación, la evolución es clara: la adopción de terminología propia de la lengua castellana para elaborar un nuevo nombre

Figura 21. Explicación etimológica de Polteageist

Pokémon	**Nombre original**	**Traducción**	**Justificación**
	**Potdeath** *Pot-* (tetera en inglés) y *-death* (muerte, debido a que es un fantasma poseyendo una tetera)	**Polteageist** *Poltergeist* + *Tea* (té). .	En este caso, se debió censurar por completo debido a la referencia a la muerte. Esto dio resultado a la creación de un nombre con una carga cultural significativa, pues hizo su primera aparición en la región inspirada en Reino Unido.

6.2.4. Eufemismos y censura

Existen casos donde el traductor ha debido intervenir directamente, debido a que la versión japonesa, al ser calcada en la versión meta, supondría un gran revuelo en la industria, a causa del uso de adjetivos degradantes o tabúes según el registro. En estos casos se debe realizar una modificación parcial o sustitución total según el caso:

Figura 22. Explicación etimológica de Umbreom

Pokémon	Nombre original	Traducción	Justificación
	**Blacky** Derivado directo de la palabra inglesa "Black" (negro).	**Umbreon** *Umbra* (del latín *sombra*,) + la terminación común de las evoluciones de Eevee (*-eon*).	En Estados Unidos, el término *Blacky/Blackie* es un insulto racial reconocido desde hace décadas. La localización aplicó una censura directa utilizando la raíz culta *umbra* para crear este nombre y evitar una grave controversia racial

Figura 22. Explicación etimológica de Mandibuzz

Pokémon	Nombre original	Traducción	Justificación
	**Barujīna / Vulgina** Vulture (buitre en inglés) y *Regina* (reina en latín).	**Mandibuzz** *Mandible* (mandíbula) + *Buzzard* (tipo de ave rapaz/buitre en inglés).	Trasladar fonéticamente el nombre japonés al inglés como Vulgina, generaba una incómoda homofonía con la palabra "vagina"

Figura 23. Explicación etimológica de Emolga

Pokémon	Nombre original	Traducción	Justificación
	**Emonga** *Emon-* (membranas) + *momonga* (ardilla voladora japonesa)	**Emolga** Modificación fonética que reemplaza la consonante *-ng* por *-lg*	En la lengua inglesa, el término *mong* es un insulto capacitista sumamente ofensivo empleado para denigrar a personas con Síndrome de Down

6.2.4. Casos de censura de movimientos a lo largo de la saga:

En lo que respecta a las estrategias aplicadas para la traducción de los cientos de movimientos existentes, tanto en la saga principal como en entregas secundarias, el traductor, en diferentes casos, aplica un filtro precautorio para elidir cualquier mención a la religión, la violencia explícita y las referencias culturales. El resultado de este filtro fue la creación de equivalentes despojados de cierta carga teológica y algo más pacíficos, que no resultaran en una visión negativa del combate entre Pokémon:

Figura 24. Explicación de la censura en los movimientos

Texto original	Texto meta	Análisis de la traducción
Jigoku Guruma Rueda del Infierno (hace referencia a un lanzamiento en Judo)	Sumisión	Se modifica dicho movimiento por un por un agarre de combate genérico, censurando así cualquier referencia al infierno o a la religión
Tenshi no kissu Beso del ángel	Beso dulce	Se suaviza dicho movimiento que, pese a mostrar a un ángel en su animación, se prefirió no mantener la referencia a una figura bíblica

Tsubame Gaeshi El retorno de la golondrina (técnica mortal de espada del samurái Sasaki Kojiro).	Golpe Aéreo	El ataque de tipo volador honraba a la figura histórica japonesa. En la traducción se pierde por completo la referente cultural en pro de un término aséptico
Tsujigiri "Corte en la encrucijada" (práctica de los samuráis. Consiste en usar una katana matando a un civil al azar)	Tajo Umbrío	La crudeza de esta acción es imposible de trasladarla al inglés; se traduce por un equivalente de un corte, genérico, con aura oscura
Wadatsumi no Shinfonia Literalmente: "Sinfonía del Dios de los Mares" (*Wadatsumi* es un dios sintoísta)	Sinfonía de la diva marina	Demuestra que el tabú monoteísta seguía activo en 2016. Se opta por un equivalente que omite lo divino, al preferir adaptarlo con una referencia teatral

6.2.5. Neutralización cultural y censura en los objetos

Este último caso de estudio dentro de la terminología del mundo Pokémon concluye con el análisis de la evolución diacrónica a la hora de adaptar los objetos que podemos encontrar o adquirir en las diferentes regiones, desde la primera hasta la novena generación. Este apartado demuestra cómo la franquicia se fue alejando gradualmente de la apatridia cultural hasta el punto de adoptar la cultura gastronómica de otros países, como veremos a continuación:

Figura 25. Explicación de la adaptación de los objetos

Objeto Original (Japón)	Traducción Literal	Texto meta	Análisis de la traducción
	きんのたま ***Kin no Tama*** **Bola de oro** En el registro coloquial japonés, *kintama* significa testículos	*Nugget* / Pepita	Censura debida, no solo al significado original, sino por el contexto humorístico en el cual se le ofrece este objeto a nuestro personaje, un adolescente
	おまもりこばん ***Omamori Koban*** **Amuleto Koban** *Omamori* es un talismán bendecido en santuarios sintoístas/budistas y k*oban* la moneda de oro del periodo Edo.	*Amulet Coin* / Moneda Amuleto	Eliminación del referente sintoísta (o*mamori*).
	いかりまんじゅう ***Ikari Manjū*** **Manjū de la Furia** Bollo tradicional japonés	*Rage Candy Bar* / Caramelo Furia	Se asume que jugador occidental no entenderá este referente y se adapta por un equivalente genérico
	フエンせんべい ***Fuen Senbei*** **Senbei de Fuen** Galleta tradicional japonesa	*Lava Cookie* / Galleta Lava	Se neutraliza este objeto y se opta por hacer una referencia al lugar en el que se comercializa, Hoenn, región que cuenta con un volcán
	もりのヨウカン ***Mori no Yōkan*** **Yōkan del Bosque**	*Old Gateau* / Barrita Plus	El inglés toma el préstamo del francés (*gateau*) por su semejanza con el dulce; el español simplifica a "barrita", eliminando el chiste original

	Yōkan significa tanto "dulce" como "mansión encantada"		
	マラサダ ***Marasada*** **Malasada** Bollo dulce frito procedente de la cultura hawaiana	*Malasada* / Malasada	Préstamo que ayuda al jugador a comprender la ambientación de la región
	サンドウィッチ ***Sandowitchi*** **Bocadillos** Preparados de la mecánica de pícnic	*Sandwich* / Bocadillo	Se importa la elaboración de este aperitivo muy común en nuestro país como mecánica y término global a todas las versiones del juego

Las primeras generaciones pretendían situar al usuario dentro de una burbuja impenetrable al aplicar un filtro que no tan solo eliminaría las referencias sexuales propias del humor nipón, sino que también propiciaron uno de los mayores borrados culturales dentro de la industria al eliminar los referentes culinarios japoneses en favor de generalizar estos objetos para no generar extrañeza en el jugador, el cual entendían que sería incapaz de reconocer estos alimentos al no tener conocimiento de ellos.

No obstante, con el paso de las entregas, este escaparate de productos exóticos resultó ser uno de los mayores aliados del traductor y desarrollador para poder introducir las nuevas culturas en las cuales se estaban basando las generaciones de los títulos principales de la era moderna de la saga. Es a partir de la sexta generación donde la balanza cultural oscila hacia la preservación; ahora, el jugador visita cada región, la cual actúa como una pequeña guía turística, ofreciendo diferentes reclamos, no tan solo arquitectónicos, sino también gastronómicos.

6.3. El tratamiento de la muerte y la mitología: del cementerio de Pueblo Lavanda a los mitos en Paldea

En los apartados anteriores, nos hemos centrado en el análisis de la capa superficial de los textos, es decir, la traducción de diálogos, nombres y terminología propios de esta saga. Sin embargo, no debemos olvidar que, pese a que sus arcos narrativos no siempre

han resultado ser grandes referentes dentro del subgénero del rol japonés, cuentan con un fuerte "olor cultural" gracias a la incorporación de referentes mitológicos, espirituales y sobrenaturales, los cuales su incorporación resulta necesaria en este análisis, pues en ellos encontramos cómo el proceso de localización experimentó un proceso evolutivo único a lo largo de tres décadas. Desde la protección de la psique infantil y la no intromisión en la moral occidental hasta la veneración de deidades e inclusión en la narrativa del folclore oscuro.

6.3.1. El inicio de la historia principal

Nuestro punto de partida se cimenta en las primeras entregas, tal y como lo fue en los anteriores apartados, pues es en Kanto donde se encuentra uno de los capítulos clave del arco narrativo de esta generación: Pueblo Lavanda y su Torre Pokémon. Este enclave espiritual es uno de los principales choques culturales entre la filosofía nipona y la occidental. Si bien la intención pedagógica y filosófica de la muerte, la cual también afecta a estas criaturas, resulta en el jugador japonés una lección de vida a una temprana edad, en Occidente, la política de protección del desarrollo cognitivo y el pánico social debido a la inclusión de cualquier mención a la muerte o el más allá pone en riesgo de comercialización a dichos títulos.

La visión de Tajiri, como bien hemos introducido anteriormente, incluía experimentar el ciclo biológico al completo, el cual también afectaba a nuestros Pokémon: su nacimiento, la crianza, la enfermedad y, por último, el duelo. Dentro de la cosmovisión japonesa, la cual incorpora ideales y filosofías tanto del sintoísmo como del budismo, existe el concepto del *Kuyō*. Este rito o ceremonia espiritual se realiza en honor a los espíritus de aquellos seres queridos que ya no están entre nosotros, ya sean humanos, mascotas o incluso objetos inanimados que han ayudado a la sociedad. La Torre Pokémon (en japonés, *Kuyōtō* o torre funeraria) no fue incluida en el juego para infundir miedo a todo aquel que se adentrase a investigar, sino que inspiraba a ser un espacio donde el jugador asimilase el duelo y aprendiera a honrar la memoria de sus Pokémon fallecidos.

Ogasawara, como hemos introducido en el apartado 6.1., no solo se topó durante la fase de localización con el uso del término *hinshi* (cuya traducción literal es "al borde de la muerte"), sino que tuvo que trabajar con un guión original el cual presentaba el caso de

un Pokémon asesinado a manos del Team Rocket, dentro de la subtrama de la Torre Pokémon.

Figura 26. Diálogo al interactuar con nuestro rival en la torre Pokémon

Texto original (japonés)	Traducción literal	Texto pivote (inglés)	Texto meta (español)
おまえの ポケモン しんだのか？ ……なんだ いきてるじゃん！ *Omae no Pokémon shinda no ka? ...Nanda ikiteru jan!*	*¿Tus Pokémon están muertos? ¡Qué va, si están vivos!*	*Your POKéMON don't look dead! I can at least make them faint!*	*¡Tus POKÉMON no parecen estar muertos! ¡Al menos puedo hacer que se debiliten!*

La muerte de la madre Marowak es uno de los eventos más sobrecogedores que, debido a la censura introducida en las mecánicas del juego, dicha muerte se presentaba como algo anómalo, fruto de una negligencia del entrenador o abuso de una de estas criaturas. El traductor actúa como un atenuante, pese a ello, el impacto psicológico en el público objetivo del título resulta desproporcionado y puede llegar a ser traumático y herir sensibilidades dado el contexto, el escenario y la música utilizada en esta zona.

Figura 4. La Torre Pokémon y el fantasma de Marowak



La incomprensión de la espiritualidad y ritos nipones vuelve a ser un problema en los títulos de segunda generación. En Ciudad Iris, las Chicas Kimono (*geishas*) nos narran el mito de la muerte y la resurrección de los Perros legendarios. Dicha veneración por parte de los habitantes de la ciudad a estos Pokémon se hace presente en la versión original en los textos que aparecen al interactuar con los diferentes habitantes de esta ciudad, así como en las descripciones de los templos al culto que encontramos en esta ciudad, en referencia a su homónimo en la vida real: Kioto.

Tabla 27. Censura de las referencias a la religión

Contexto	**Texto Original**	**Localización EN / ES**	**Análisis de la traducción**
Sabio en la Torre Campana *(修行僧 Shugyōso / Sage)*	ほうおうさまは にじいろの かみさま として あがめられて おった … *Ho-Oh-sama era venerado como el Dios del color arcoíris...*	EN: *Ho-Oh was revered as a legendary rainbow-colored Pokémon...* ES: *Ho-Oh era venerado como un Pokémon legendario de color arcoíris...*	Se eliminó la designación como dios(-*sama*) y el término explícito *Kami-sama* (dios/deidad), sustituyéndolos por la fórmula “Pokémon legendario”
Descripción de la Torre Hojalata *(Bell Tower / Tin Tower)*	ひとと ぽけもんの きずなを たしかめる つるぎ *Un lugar sagrado para certificar el lazo espiritual entre humanos y Pokémon*	EN: *A place where legendary Pokémon are said to rest* ES: *Un lugar donde se dice que descansan los Pokémon legendarios*	El templo fue concebido para certificar la comunión entre humano y Pokémon. Se reescribió como un simple lugar que evocaba al misticismo
Ritual de las Chicas Kimono *(Miko / Kagura)*	かみの いかりを しずめる ためのまい *Danzas sagradas [Kagura] para*	EN: *Dances passed down to remember the legendary events* ES: *Bailes tradicionales*	Los bailes rituales sintoístas (k*agura*) se adaptaron por un espectáculo de danza folclórica

	apaciguar la ira de los dioses	*para recordar los acontecimientos legendarios pasados.*	

6.3.2. El primer salto cualitativo en la narración

El primer gran salto cualitativo en el apartado narrativo de esta saga se dio tras la introducción de los títulos *Pokémon Rubí, Zafiro* y *Esmeralda,* y 5 años más tarde, *Pokémon Diamante* y *Perla*. Game Freak decidió abandonar las leyendas locales y criaturas mutantes (como lo fue Mewtwo) para dar paso a una narrativa que introdujo una corriente cosmológica y teológica en la historia principal. La Generación III introdujo como legendarios principales de su trama a Groudon y Kyogre, criaturas que tomaban inspiración en los mitos abrahámicos del Behemoth y Leviatán, los cuales tenían la capacidad de alterar el clima y el terreno, provocando fuertes inundaciones y sequías propias de un apocalipsis. No obstante, fue en la siguiente generación donde el equipo de localización tuvo que hacer frente a uno de los mayores retos de suavización del contenido, debido a la fuerte carga religiosa que introducía el guion de la historia principal. En Sinnoh, hallamos la respuesta de cómo surgió este mundo repleto de criaturas y humanos a partir del relato de un panteón teogónico: Arceus, Pokémon omnipresente que nació de un huevo y creó este universo, que a su vez creó al Trío Creador del tiempo, el espacio y la antimateria (Dialga, Palkia y Giratina), y al Trío del Lago (Mesprit, Azelf y Uxie), quienes dotaron a los humanos de sabiduría, valor y emoción.

Tabla 28. Censura en la mitología Pokémon

Pasaje	Versión Japonesa Original	Texto meta	Análisis de la traducción
El mito de la creación (Arceus)	はじめに あったのは カオスだけだった… かみは すべてを つくった *(Al principio solo había*	*"In the beginning, there was only chaos... The Original One created two beings..."*	Para evitar connotaciones religiosas, se eliminó la palabra *Kami* (Dios) y se acuñó el término abstracto y laico *The Original One*

	caos... El Dios [Kami] lo creó todo).	*(En el principio solo había caos... El Original creó dos seres...)*	
Pasaje de la biblioteca de Ciudad Canal nº 3	かつて ぽけもんと ひとが けっこん していた じだいが あった *Hubo un tiempo en que los Pokémon y los humanos se casaban*	*There once were Pokémon that became very close to humans... There once were Pokémon and people that ate at the same table* *Hubo una vez Pokémon que se hicieron muy cercanos a los humanos... Comían en la misma mesa*	La idea de matrimonio entre humanos y criaturas es un elemento común en el folclore japonés (m*inwa*). En Occidente se vio como inapropiado o perturbador, por lo que se reescribió como "comer en la misma mesa" o "ser muy cercanos"
El pecado de Giratina	あばれもの ゆえ に つ追放 された *Fue exiliado por su violencia demente / naturaleza destructiva*	*It was banished for its violence.* *Desterrado por su violencia a un mundo en la sombra*	En japonés, el destierro de Giratina a manos de Arceus hace referencia al destierro de Lucifer al inframundo. La localización suavizó las descripciones de su maldad centrándose únicamente en su comportamiento impulsivo o agresivo

La alteración de los elementos del marco narrativo sufrió su mayor cambio a partir de los títulos *X* e *Y*, los cuales introducen en su historia a Yveltal y el "Arma definitiva". El contraste con las primeras generaciones es realmente sorprendente, pues, si a lo largo del análisis nos hemos centrado en cómo la adaptación buscaba la mínima alteración cognitiva del jugador y la elisión de la terminología relacionada con el ciclo biológico del ser humano y los Pokémon, Pokémon X e Y presenta la historia de una nación y su rey que se vieron envueltos en una gran guerra, la cual tuvo como consecuencia la utilización de un arma de destrucción masiva que erradicó casi por completo una región. A su vez, Yveltal, Pokémon legendario cuya naturaleza ontológica y función en el ecosistema Pokémon es la extinción de la vida, cuenta con entradas en la Pokédex, de este título donde se nos introduce como la reencarnación de la muerte, sin apenas encontrar ni un ápice de censura.

Tabla 29. Descripción en la Pokédex de Yveltal, *Pokémon X* e *Y*

Pokémon	Entrada original en la Pokédex	Traducción literal	Texto meta - ES
	寿命が尽きるときすべて の生き物の命を吸いつく し繭の姿に戻るという *Jumyo ga tsukiru toki, subete no ikimono no inochi* o *suitsukushi mayu no sugata ni modoru to* iu	*Se dice que, cuando su ciclo vital llega a su fin, absorbe la vida de todas las criaturas vivas y regresa a la forma de un capullo*	*When its life comes to an end, it absorbs the life energy of every living thing and turns into a cocoon once more.*

Este cambio en el proceso de localización responde a lo que anteriormente hemos introducido como "maduración geográfica" de la base de jugadores. Si bien la franquicia seguía enfocada en vender sus títulos con el objetivo principal de capitalizar el público infantil de esta industria, no debemos obviar el hecho de que esta saga en el año 2013 llevaba ya 17 años en el mercado. Es decir, ahora su base de jugadores también estaba compuesta por adolescentes y adultos de entre 18 y 30 años, los cuales no podían perder ya que contaban con un poder adquisitivo clave para el futuro de la marca. Es por ello por lo que tanto los equipos de localización de Nintendo Treehouse como de Nintendo of Europe, apostaron por una adaptación de la saga dejando atrás paternalismos propios de la sociedad de los noventa. Ya no se concibe a Yveltal como una criatura que pudiera transmitir miedo al jugador mediante la representación de la muerte, sino como una representación del equilibrio dentro del mundo Pokémon entre la vida (en este caso representada por Xerneas) y la muerte (representada por Yveltal).

La evolución de la transcreación alcanza su madurez en *Pokémon Sol* y *Luna*, los cuales introdujeron a los "Espíritus guardianes", propios de la teología hawaiana, cuya región (Alola) está inspirada en Hawái. Estos cuatro guardianes protegen cada una de las islas: Tapu Koko, la Isla Melemele; Tapu Lele, la Isla Akala; Tapu Bulu, la Isla Ula-Ula; y, por último, Tapu Fini, quien protege la Isla Poni. Estos Pokémon son deidades animistas, los

cuales reciben ofrendas, existen altares dedicados a cada uno de ellos y poseen habilidades y personalidades propias. Si bien en generaciones anteriores se introdujo a Arceus mediante una laicidad forzada, todos los equipos de localización respetaron e introdujeron en el nombre de estas deidades el término *Tapu* (*Kapu*, en la versión japonesa, alemana y surcoreana; *Toko*, en la versión francesa). Dicho término proviene de la lengua indígena hawaiana y designa todo aquello que es sagrado, prohibido o tabú. Gracias al trabajo de localización, se evitó censurar y se abrazó a la diversidad cultura propia de las culturas indígenas, enriqueciendo así el vocabulario de la saga.

Figura 6. Tapu Koko, Tapu Lele, Tapu Bulu, Tapu Fini



Esta aventura y análisis, que empezó en Pueblo Lavanda, llega a su fin en los títulos de la Generación IX, Pokémon Escarlata y Púrpura. La región de Paldea, pese a estar influenciada en gran parte por la cultura hispánica, esconde cuatro criaturas propias de una cultura totalmente ajena a la de esta región: la cultura asiática. Las leyendas funestas (*wazawai no densetsu* o leyenda de la calamidad, en japonés; *Ruinous Legends,* en inglés) también conocidos como tesoros funestos (wawawasi *no takara* o tesoro de la calamidad o *Ruinous Treasures,* en inglés), representan a demonios producto de las emociones más negativas y ruines del ser humano: el rencor sordo, el terror helado, la envidia destructora y el odio sanguinario. Wo-Chien, Chien-Pao, Ting-Lu y Chi-Yu rompen por completo el tabú persistente en la saga de que estas criaturas deben ser neutrales e inofensivas contra los humanos y Pokémon. Estas cuatro bestias demoníacas provienen de la mitología ancestral china: Taotie, Taowu, Hundun y Qionqi (los “Cuatro males”; *Xiōng, en* chino simplificado) y presentan todo un avance en la localización de esta saga:

Figura 7. Wo-Chien, Chien-Pao, Ting-Lu y Chi-Yu



Tabla 30. Descripción etimológica y análisis de la traducción de Wo-Chien, Chien-Pao, Ting-Lu y Chi-Yu

Pokémon	**Concepto**	**Caracteres chinos / Pinyin**	**Análisis de creación y transcreación de nombres**
Wo-Chien (チオンジェン / Chionjen)	Tablilla funesta (Caracol degollado y tablilla de bambú)	蝸 / 蜗 (wō: caracol) 虫 (chóng: insecto) 簡 (jiǎn: tablilla de bambú/madera) 怨 (yuàn: rencor/maldición, semejanza fonética)	Inglés: utilizó el sistema de romanización Wade-Giles/Pinyin combinando Wo (caracol) + Chien (tablilla). Japonés: Chionjen utiliza la lectura fonética de Chóng (insecto) + Jiǎn (tablilla).
Chien-Pao (パオジアン / Paojian)	Espada funesta (Leopardo de las nieves / Dientes de sable)	劍 / 剑 (jiàn: espada) 豹 (bào: leopardo)	Inglés: mantiene la sintaxis Chien-Pao (劍豹: Espada-Leopardo). Japonés: Paojian invierte el orden sintáctico a 豹劍 (Bàojiàn: Leopardo-

			Espada), adaptándolo a la lectura japonesa
Ting-Lu (ディンルー / Dinlu)	Caldero funesto (Ciervo / Alce de tierra y roca)	鼎 (dǐng: caldero ritual Ding) 鹿 (lù: ciervo) 駝鹿 / 驼鹿 (tuólù: alce)	Inglés: romanización, Wade-Giles (Ting-Lu). Japonés: Dinlu es calco fonético del pinyin (Dǐnglù).
Chi-Yu (イーユイ / Yiyui)	Abalorio funesto (Pez dorado de fuego / magatama)	忌 (jì: temer/envidiar) 金魚 (jīn yú: pez dorado) 玉 (yù: jade) 魚 / 鱼 (yú: pez) 蚩尤 (Chī Yóu: dios/demonio de la guerra)	Inglés: Chi-Yu combina Chì/Jì (envidia) con Yú (pez). Japonés: Yiyui prioriza la pronunciación de *Yù* (jade) + *Yú* (pez) / Yì

En este caso los localizadores escogieron extranjerizar los nombres de estas criaturas mediante el uso del sistema de romanización Wade-Giles[41]. Es uno de los ejemplos más claros de cómo esta saga ha evolucionado, hasta el punto de querer preservar el "olor cultural" mediante la transcripción de caracteres chinos, con tal de expresar el oscuro origen de estas criaturas, sin ocultar la complejidad de sus nombres.

En conclusión, como hemos podido observar a lo largo de este apartado, la localización de la saga Pokémon pasó de tratar al traductor como un simple filtro, con tal de evitar un fracaso económico o una pobre aceptación más allá de las fronteras niponas, a un mediador cultural, el cual es partícipe también de la narrativa del juego. Esta larga aventura por las diferentes regiones, desde la Torre Pokémon en Pueblo Lavanda, pasando por el origen de la creación del mundo en Sinnoh, hasta llegar a la meseta de Paldea y sus demonios chinos, ejemplifica el nivel de madurez que han alcanzado los textos de esta saga. La visión globalista que adoptaron The Pokémon Company y Game Freak enriqueció enormemente cada una de las aventuras, dotando de una diversidad cultural

[41] Véase: https://baike.baidu.com/es/item/romanizaci%C3%B3n%20Wade-Giles/1339702.

cada vez mayor, y ejemplificando la tarea del traductor mediante la incorporación de diferentes idiomas durante el desarrollo de estos títulos.

7. Limitaciones del estudio y conclusiones

La hipótesis central presentada, en el inicio de este trabajo, plantea si las alteraciones, elisiones y eufemismos de los textos aplicadas por el equipo de localización y siguiendo las órdenes impuestas por Nintendo, supusieron "un mal necesario" o un peaje cultural cuyo precio a pagar era obligatorio para garantizar el éxito comercial en los mercados occidentales. Tras analizar y someter a examen la primera década de la saga principal, la primera conclusión que podemos extraer de este trabajo es que dicha premisa esconde un mal en su haber, pues no considero que esté bien formulada. Las decisiones que se llevaron a cabo durante la década de los noventa responden a una serie de reglas comerciales autoimpuestas y una visión paternalista y reduccionista, que no permitió plasmar la literalidad de los primeros títulos en sus versiones globales.

El trabajo que realizó Nob Ogasawara no debe ser considerado como una destrucción del arte, es decir, del videojuego en sí, sino como una aplicación de una serie de mecanismos utilizados en la adaptación de productos con un fuerte "olor cultural" y cuya funcionalidad era indispensable si lo que se perseguía era la aceptación de un público totalmente ajeno a la cultura nipona. Como bien se demuestra en el apartado 2.3, el público objetivo estaba compuesto por niños de entre 6 y 10 años, los cuales se encontraban en pleno desarrollo cognitivo, es decir, la etapa preoperacional. Es por ello por lo que la modificación del texto original no obedecía únicamente al puritanismo propio de la moral cristiana norteamericana, sino a garantizar un entorno seguro e inteligible para todos los usuarios.

A lo largo del capítulo 6, se ha trazado una línea evolutiva del proceso de localización de esta franquicia, en la cual podemos identificar tres eras, y donde la transición de la "apatridia cultural" ideada por Koichi Iwabuchi hasta la introducción del lanzamiento simultáneo y la transcreación resultan ser todo un ejemplo de cómo la globalización en la era digital ha dejado expuesta la visión errónea de que únicamente existe un único mercado occidental, con una cosmovisión generalizada entre este gran ente. Tal y como hemos podido demostrar al final de este capítulo, Game Freak y The Pokémon Company no se enfrentaron a problemas derivados únicamente de la adaptación entre el mercado nipón y el occidental, sino que ahora también nacen coyunturas dentro de este propio bloque occidental. El análisis de *Pokémon Escarlata* y *Purpura* pone en manifiesto que existen problemáticas a la hora de adaptar jerga propia de un único dialecto. Paldea, pese a ser un claro calco de la Península Ibérica, fuerza de sobremanera al hispanohablante de

América Latina a incorporar terminología, frases hechas y un registro coloquial totalmente ajeno a su cultura, pese a compartir lengua. Dicho fenómeno pone de manifiesto que la antigua visión y objetivo de mercantilizar todo un producto a un único mercado, al cual se le ha forzado a convivir bajo la misma visión, ahora introduce una serie de problemas ligados a una geopolítica lingüística totalmente ajena a la tarea de traducción que se llevaba a cabo mediante la traducción de un texto pivote proveniente del inglés.

Por otra parte, este trabajo presenta la mayoría de sus ejemplos expuestos en un corpus empírico tomado de la saga principal. No obstante, dicha decisión deja fuera de este extenso análisis a los tan aclamados *spin-offs* de la saga como pueden ser Pokémon Mundo Misterioso (y sus múltiples entregas), *Pokopia* o *Pokémon Ranger*, de entre otros, así como *remakes*, puesto que en su gran mayoría compartían los mismos textos que sus versiones predecesoras, y los títulos de la nueva línea de lanzamientos *Pokémon Leyendas*, los cuales son considerados una saga secundaria por parte de Game Freak. La exclusión de los títulos secundarios a la saga principal se debe en parte a que los flujos de desarrollo y el público a los cuales van dirigidos estos títulos presentan dinámicas de localización independientes. Además, debemos tener en cuenta que este trabajo cuenta con una gran restricción debido a que el análisis de los textos se ha ceñido a una triangulación lingüística compuesta del texto fuente en japonés, el texto pivote en inglés y la lengua meta receptora (español peninsular) y a una parte de la terminología. Dicha decisión no aborda la problemática de la fase de localización y decisiones tomadas por los otros equipos de localización europeos y asiáticos. Este hecho abre futuras líneas de investigación, sobre todo si se enfoca hacia el estudio de la censura aplicada en las versiones comercializadas en China y Corea del Sur, las cuales cuentan con sus propias particularidades, ya que suelen someterse a estrictos filtros de contenido.

Por último, se espera que este trabajo sirva como base para futuros estudios enfocados en el análisis de la terminología en futuras entregas y amplíen el número de categorías analizadas, así como de poder analizar en un futuro el impacto de nuevos flujos de trabajo automatizados, los cuales están empezando a ser introducidos en la localización de videojuegos. Este es un campo verdaderamente extenso el cual cada aportación, sea cual sea, enriquece sustancialmente la imagen de aquellas personas encargadas en localizar videojuegos.

8. Bibliografía

Para la elaboración de esta bibliografía, así como del filtro aplicado para buscar información sobre este ámbito, se ha utilizado la herramienta de inteligencia artificial Google Gemini en su modelo 3.1 Pro.

Waterman, J. T. (1966). *Toward a science of translating: With special reference to principles and procedures involved in Bible translating. By Eugene A. Nida*. Pp. x, 331. Leiden: E. J. Brill, 1964. *Language*, *42*(1), 93-105. https://doi.org/10.2307/411603.

Mangiron, C. (2021). *Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games*. *Arts*, *10*(1), 9. https://doi.org/10.3390/arts10010009

Reiß, K., & Vermeer, H. J. (1996). *Fundamentos para una teoría funcional de la traducción*. En *Dialnet (Universidad de la Rioja)*. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=114992

Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). *Game localisation: Unleashing "Games with English Subtitles"*. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10–21.

Schulte, R., & Venuti, L. (1995). The Translator's Invisibility: A History of Translation. *World Literature Today*, *69*(4), 886. https://doi.org/10.2307/40151837

Costales, A. F. (2012*). Exploring translation strategies in video game localization*. *MonTi Monografías de Traducción E Interpretación*, *4*, 385-408. https://doi.org/10.6035/monti.2012.4.16

Sweller, J. (1994). *Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional design. Learning And Instruction*, *4*(4), 295-312. https://doi.org/10.1016/0959-4752(94)90003-5

O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company. Pg. 88-92

Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: popular culture and Japanese transnationalism*. *Duke University Press eBooks*, 27-31. https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA59782293

Mangirón, C. (2016). *Games without borders: The cultural dimension of game localisation*. *LA Referencia (Red Federada de Repositorios Institucionales de Publicaciones Científicas)*, *18*, 187-208. http://uvadoc.uva.es/handle/10324/23148

Chandler, H. M., & Deming, S. O. (2004). The Game Localization Handbook. En *Medical Entomology and Zoology*. https://ci.nii.ac.jp/ncid/BB09463665

Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and Localisation in Video Games*. https://doi.org/10.4324/9781315752334

Belchí Gómez, P., & Simon Jimenez, E. (2019). *Localización y desarrollo accesible de videojuegos. Guía de buenas prácticas y creación de un estándar de iconos* [Trabajo de Fin de Máster]. Universitat Autònoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/record/210860

Buckingham, D., Sefton-Green, J., Allison, A., & Iwabuchi, K. (2004). *Pikachu's Global Adventure*. https://doi.org/10.1515/9780822385813

Edwards, K. (2011). *Culturalization: The geopolitical and cultural dimension of game content. TRANS. Revista de Traductología*, (15), 19–28. http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/19-28.pdf

Mangiron, C. (2018). *Game on! Burning issues in game localisation*. *Journal of Audiovisual Translation, 1*(1), 122-138.

Hernández García, H. (2023). *Pokémon Scarlet and Violet: A comparative analysis of the localization in the English and Spanish versions*. http://hdl.handle.net/11201/165294

Kawahara, S., Suzuki, M., & Kumagai, G. (2020). *The Sound Symbolic Patterns in Pokémon Move Names in Japanese*. *Institutional Repositories DataBase (IRDB)*, *10*(10), 17-30. https://doi.org/10.34577/00004622

Kawahara, S., Noto, A., & Kumagai, G. (2018). *Sound Symbolic Patterns in Pokémon Names*. *Phonetica*, *75*(3), 219-244. https://doi.org/10.1159/000484938

Carmen, N. C. (2023). *«Bienvenidos a Paldea»: Traducción y transcreación en la nomenclatura de Pokémon Escarlata y Púrpura desde el japonés al castellano*. En *O2 -*

Repositori Institucional (Universitat Oberta de Catalunya). http://hdl.handle.net/10609/149094

Hevia, C. M. (2007). *Video games localisation: posing new challenges to the translator. Perspectives*, *14*(4), 306-323. https://doi.org/10.1080/09076760708669046

O'Hagan, M. (2010). *Putting pleasure first: Localizing Japanese video games*. *TTR Traduction Terminologie Rédaction*, *22*(1), 147-165. https://doi.org/10.7202/044785ar

Hunter, J., Lozada, H., R. Lozada & Mayo, A. (2010). *Censorship in the Video Game Industry: Government. Intervention or Parental Controls*. *Denver Sports & Entertainment Law Journal, Vol. 9*.