FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

GRADO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN (FRANCÉS)

# TRABAJO DE FIN DE GRADO

**Curso 2025-2026**

# Traducción comentada del japonés al español del videojuego *Kind () Station*

**Laia Moreno Alvarez**

**1633027**

**TUTORA**

**MARÍA ELENA HERNÁNDEZ GARCÍA**

Barcelona, 31 de mayo de 2026

UAB
Universitat Autònoma de Barcelona

**Datos del TFG**

**Título:** Traducción comentada del japonés al español del videojuego *Kind () Station*

**Títol:** Traducció comentada del japonès al castellà del videojoc *Kind () Station*

**Title:** A Translation with Commentary from Japanese into Spanish of the Video Game *Kind () Station*

**Autora:** Laia Moreno Alvarez

**Tutora:** María Elena Hernández García

**Centro:** Facultad de Traducción e Interpretación

**Estudios:** Grado de Traducción e Interpretación (Francés)

**Curso académico:** 2025-2026

**Palabras clave:**

Traducción, traducción audiovisual, localización, videojuegos, japonés, español

Traducció, traducció audiovisual, localització, videojocs, japonès, castellà

Translation, audiovisual translation, localization, video games, Japanese, Spanish

**Resumen**

Este trabajo tiene como objetivo la traducción comentada de una selección de textos del videojuego japonés *Kind () Station* (親切()な駅) del japonés al español de España, así como el análisis de los problemas de traducción surgidos durante el proceso. El videojuego, desarrollado por el estudio independiente japonés Studio Hi y ambientado en una estación de metro ficticia de Tokio, se inscribe en la estética de los espacios liminales. La traducción se ha hecho siguiendo el método interpretativo-comunicativo y utilizando las clasificaciones de problemas y técnicas de traducción propuestas por Hurtado Albir (2011) y Molina y Hurtado Albir (2002). El análisis se centra en diferentes tipos de textos integrados en el juego, como señalética, carteles de aviso, instrucciones, anuncios, diarios, comentarios de usuarios de internet, audio y subtítulos. Se ha querido preservar la identidad japonesa del videojuego, situando al jugador hispanohablante en una estación de metro de Tokio, sin generar distanciamiento. Para ello, se han mantenido determinados elementos culturales y se han adaptado juegos de palabras, referencias culturales y recursos del argot digital japonés cuando ha sido necesario. También se ha tenido en cuenta la traducción oficial al inglés como texto de referencia complementario.

**Resum**

Aquest treball té com a objectiu la traducció comentada d'una selecció de textos del videojoc japonès *Kind () Station* (親切()な駅) del japonès al castellà, així com l'anàlisi dels problemes de traducció sorgits durant el procés. El videojoc, desenvolupat per l'estudi independent japonès Studio Hi i ambientat en una estació de metro fictícia de Tòquio, s'inscriu dins de l'estètica dels espais liminars. La traducció s'ha fet seguint el mètode interpretatiu-comunicatiu i utilitzant les classificacions de problemes i tècniques de traducció proposades per Hurtado Albir (2011) i Molina i Hurtado Albir (2002). L'anàlisi se centra en diferents tipus de textos integrats en el joc, com ara senyalitzacions, cartells d'avís, instruccions, anuncis, diaris, comentaris d'usuaris d'internet, àudio i subtítols. S'ha volgut preservar la identitat japonesa del videojoc, situant el jugador hispanoparlant en una estació de metro de Tòquio sense generar distanciament. Amb aquest objectiu, s'han mantingut determinats elements culturals i s'han adaptat jocs de paraules, referències culturals i recursos de l'argot digital japonès quan ha estat necessari. També s'ha tingut en compte la traducció oficial a l'anglès com a text de referència complementari.

**Abstract**

This study aims to provide a translation with commentary of a selection of texts from the Japanese video game *Kind () Station* (親切()な駅) from Japanese into European Spanish, as well as to analyse the translation problems encountered throughout the process. Developed by the Japanese independent studio Studio Hi and set in a fictional subway station in Tokyo, the game draws on the aesthetics of liminal spaces. The translation was carried out following the interpretative-communicative method and using the classifications of translation problems and techniques proposed by Hurtado Albir (2011) and Molina and Hurtado Albir (2002). The analysis focuses on different types of in-game texts, such as signage, warning signs, instructions, advertisements, newspapers, internet user comments, audio and subtitles. The aim was to preserve the Japanese identity of the game, placing the Spanish-speaking player in a Tokyo subway station without creating a sense of estrangement. To this end, certain cultural elements were maintained, while wordplay, cultural references and elements of Japanese internet

slang were adapted when necessary. The official English translation was also used as a complementary reference text.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN ..... 1

1.1. Objetivos ..... 1

1.2. Justificación del trabajo ..... 1

2. METODOLOGÍA ..... 4

3. MARCO TEÓRICO ..... 5

3.1. Los videojuegos y su industria ..... 5

3.1.1. La industria de los videojuegos en Japón ..... 6

3.1.2. La industria de los videojuegos en España ..... 7

3.2. La localización de videojuegos ..... 7

3.3. Clasificaciones traductológicas ..... 8

3.3.1. Métodos de traducción ..... 8

3.3.2. Problemas de traducción ..... 10

3.3.3. Técnicas de traducción ..... 11

3.4. La trama de *Kind () Station* ..... 12

3.5. El género de *Kind () Station* ..... 13

3.5.1. Las *Backrooms* ..... 16

3.6. La tipología narrativa de *Kind () Station* ..... 17

4. MARCO PRÁCTICO ..... 19

4.1. Encargo de traducción ..... 19

4.2. Traducción ..... 19

4.2.1. Señalética y carteles ..... 20

4.2.1.1. Nombres de las estaciones ..... 20

4.2.1.2. Línea Wakarima ..... 23

4.2.1.3. Otros carteles ..... 26

4.2.2. Instrucciones ..... 33

4.2.3. Anuncios ..... 35
4.2.4. Periódicos ..... 41
4.2.4.1. Diarios en papel ..... 42
4.2.4.2. Diarios en línea ..... 46
4.2.5. Mensajes de usuarios ..... 60
4.2.6. Audio ..... 71
4.2.7. Subtítulos ..... 72
5. CONCLUSIONES ..... 75
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS ..... 77

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Objetivos

El objetivo de este trabajo es traducir parcialmente el videojuego japonés *Kind () Station* (*Shinsetsu()na eki* —親切()な駅— en japonés) del japonés al español de España y analizar los distintos problemas de traducción surgidos durante el proceso. Se identificarán los problemas de traducción de los textos y se propondrán traducciones que permitan preservar la esencia japonesa del videojuego, sin generar distanciamiento en el usuario meta hispanohablante, mediante diversas estrategias de traducción y a través del método interpretativo-comunicativo (Hurtado Albir, 2011). Cuando resulte pertinente, se podrán presentar traducciones alternativas justificadas. También se podrá utilizar la traducción oficial al inglés como referencia. La atención se dirigirá principalmente a la señalética que aparece en el escenario del videojuego, basado en una estación de metro de Tokio ficticia, y a los artículos periodísticos y comentarios de usuarios de internet ficticios que aparecen dentro del juego.

## 1.2. Justificación del trabajo

Son varios los motivos que me llevaron a querer traducir este videojuego. En primer lugar, me sentí especialmente atraída por este al ver que se trataba de un videojuego realista basado parcialmente en una estación de Tokyo Metro. Gracias al magnífico programa de intercambios académicos de la Universidad Autónoma de Barcelona, el UAB Exchange Programme, tuve la oportunidad de irme un año de intercambio a Tokio para cursar un año académico en la Tokyo University of Foreign Studies. Durante ese año viví en un apartamento de 11 $m^2$ en el barrio de Koenji, a tan solo cinco minutos andando de la estación de Higashi-kōenji, que conectaba con la línea Marunouchi de Tokyo Metro. Por lo tanto, la ambientación del juego es especialmente cercana para mí. La familiaridad con la señalización, la distribución de los andenes y la lógica del metro de Tokio reforzó mi interés por abordar el videojuego desde una perspectiva traductológica. Esta experiencia personal no solo motivó la elección del título, sino que también aporta un valor añadido al análisis, al facilitar una comprensión más profunda del contexto sociocultural en el que se inscribe la obra y de los elementos que deben preservarse en su traducción al español.

Por otro lado, escogí este videojuego no solo por interés personal, sino también por el creciente interés por Japón que se ha observado en España en los últimos años tras la pandemia de COVID-19. Este aumento se refleja, entre otros indicadores, en la evolución del turismo español hacia Japón: tras la reapertura de fronteras, en 2023 viajaron a Japón 105 563 turistas españoles, cifra que ya se aproximaba a los niveles previos a la pandemia (114 252 en 2019). En 2024, el número superó los 171 175 viajeros (Japan National Tourism Organization [JNTO], 2025), un récord histórico que evidencia un interés en alza en el país nipón.

Además, también hay un interés hacia los videojuegos japoneses por su «japonesidad». Los medios de comunicación occidentales han percibido Japón y sus videojuegos durante décadas como algo exótico y fascinante, y muchas veces los mismos desarrolladores japoneses se ven empujados a visibilizar esta esencia japonesa «como un acto de reafirmación identitaria del propio país que sirve, además, como estrategia de marketing» (Grau de Pablos, 2022, como se citó en Porta-Pérez, 2023). Por estas razones, es interesante una traducción de un producto cultural japonés contemporáneo desde una perspectiva que no solo no busque ocultar su origen japonés, sino que también lo haga claramente visible, ya que podría llamar la atención de este público interesado en Japón.

Por último, este videojuego responde al interés creciente por el universo de las *Backrooms* y de los espacios liminales. El concepto de espacio liminal («lugares de transición ambiguos» que evocan una mezcla de familiaridad y miedo) ha captado la atención de la estética propia de internet y del diseño de videojuegos, ya que se aparta de las estructuras convencionales de acción o de progresión lineal y permite generar respuestas emocionales diversas. A diferencia de los juegos de terror tradicionales, los videojuegos de espacios liminales no necesitan ser explícitos para generar inquietud o miedo, sino que lo consiguen a través de la ambigüedad espacial, el minimalismo, una sensación de falta de resolución constante y entornos visualmente cotidianos, pero psicológicamente disonantes (Guzsvinecz, 2025). En los últimos años, han surgido numerosos videojuegos inspirados en estos espacios liminales, como *Enter The Backrooms* (2021), *POOLS* (2024) o *Escape the Backrooms* (2025), que cuentan con miles de reseñas en la plataforma de videojuegos Steam. Asimismo, el 29 de mayo de 2026 se estrenó la película *Backrooms*, dirigida por Kane Parsons a través del estudio A24 Films, muy reconocido por películas como *Marty Supreme* (2025), *Todo a la vez en*

*todas partes* (2022) o *Midsommar* (2019) (A24 Films, s. f.). También encontramos un claro precursor de *Kind () Station* en *The Exit 8* (2023), un videojuego japonés basado en una *Backroom* ambientada en una estación de Tokyo Metro que acumula ya más de 9 000 reseñas positivas en Steam (s. f.). Por lo tanto, *Kind () Station* se sitúa dentro de una tendencia actual relevante en el mercado de los videojuegos y su elección es interesante como objeto de análisis traductológico.

# 2. METODOLOGÍA

La metodología utilizada para hacer este trabajo ha consistido, principalmente, en jugar al videojuego *Kind () Station* en inglés y en japonés (2 horas), así como en visualizar *gameplays* en japonés (2 horas), para extraer los textos a traducir. Jugar al videojuego en inglés ha permitido comparar la traducción oficial inglesa con la propuesta española de este trabajo. También se han utilizado obras lexicográficas monolingües y bilingües de las combinaciones japonés-inglés y japonés-español, así como consultas en internet para comprender el argot de internet japonés. Para la distinción de los problemas y técnicas de traducción, se han utilizado como referencia las categorías de Hurtado Albir en *Traducción y Traductología* (2011) y de Molina y Hurtado Albir en *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach* (2002), además de otras fuentes de información y mis propios conocimientos como traductora.

Para llevar a cabo la traducción de los fragmentos y su análisis traductológico, se ha creado *a priori* un encargo ficticio para su contextualización. A continuación, se proporciona el contexto en el que aparece el texto, así como una captura de pantalla. Para cada fragmento de texto se ha creado una tabla con el texto en su versión original a la izquierda y con la propuesta de traducción a la derecha. Debajo de estas celdas, se encuentra una justificación de la propuesta de traducción, explicando los problemas encontrados y las técnicas de traducción utilizadas.

**Tabla 1**

*Ejemplo de tabla de análisis*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| *Texto en japonés* | *Texto en español* |
| *Justificación* | |

# 3. MARCO TEÓRICO

## 3.1. Los videojuegos y su industria

Hoy en día, los videojuegos forman parte de nuestra sociedad. Según un informe de Newzoo (2025), se estima que en 2025 ya son unos 3,6 mil millones de personas las que juegan a videojuegos en todo el mundo, lo que supone el 61,5 % de la población mundial con acceso a internet. Aun así, aún no hay ninguna definición clara de lo que es un «videojuego» y son muchos los académicos que tratan de delimitar el concepto, pues se trata de un medio dinámico de naturaleza multifacética que está en constante evolución (Dai, 2025). Se podrían definir como experiencias, normalmente de entretenimiento y en formato *software*, que requieren de la interacción del jugador para el desarrollo de los hechos, mediante una pantalla, respetando unas reglas determinadas (Mejías Climent, 2016). Los videojuegos son, además, una fusión de múltiples formas artísticas de diferentes ámbitos culturales, ya que su desarrollo combina oficios como la informática, la música, la animación, el *storytelling* (Yodovich et al., 2025) y la traducción.

El elevado número de jugadores permite afirmar que la industria de los videojuegos se ha convertido en uno de los mayores mercados de la industria del entretenimiento. En 2025, el mercado alcanzó los 188,8 mil millones de dólares estadounidenses, con un 3,4 % de crecimiento respecto al año anterior. El mercado de videojuegos para ordenador correspondería a un 21 % de ese total, con 39,9 mil millones de dólares estadounidenses (Newzoo, 2025).

A principios de los 2000 los videojuegos se veían como «un fenómeno incomprensible para muchos» que la sociedad no era capaz de asimilar (Belli y López Raventós, 2008, p. 161), y hoy en día persisten muchos estigmas, como la percepción de que los videojuegos no son productos culturales legítimos o la preocupación constante por sus posibles efectos negativos sobre niños y jóvenes (Yodovich et al., 2025). A pesar de ello, puede afirmarse que estos estigmas se están reduciendo, pues en 2022 eran 3,159 mil millones los jugadores en todo el mundo (Newzoo, 2025), 419 millones menos que en 2025, lo que supone también un crecimiento aproximado del 13,3 %.

### 3.1.1. La industria de los videojuegos en Japón

Cuando pensamos en «videojuegos», probablemente se nos vengan a la cabeza títulos como *Final Fantasy*, *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* o *Animal Crossing*, o tal vez pensemos en compañías como Nintendo, Sega, Namco o Konami. Sin duda, Japón ha tenido una larga trayectoria en la historia de los videojuegos que lo ha convertido hoy en día en un proveedor mundial líder. Empezó en el sector *arcade* en 1973, cuando empresas como Taito y Sega empezaron a hacer copias del exitoso videojuego estadounidense *Pong* (1972). Cinco años más tarde, Taito ya empezó a crear sus propios videojuegos, empezando con *Space Invaders* (1978), que consolidó la presencia japonesa en el mercado global. Pocos años después, los videojuegos japoneses empezaron a expandirse hacia el ámbito doméstico con la aparición de las consolas y de los ordenadores personales (o PC, por sus siglas en inglés). El videojuego fue consolidándose como el principal *software* de los ordenadores, dando lugar a plataformas como el PC-8801, el PC-9801 o el Toshiba MSX y haciendo que muchos estudios japoneses comenzasen a desarrollar videojuegos exclusivamente para ordenador. Aunque el éxito de la Famicom de Nintendo en 1983 hizo que muchos grandes desarrolladores se centrasen en las consolas, el ordenador se mantuvo durante décadas como la plataforma principal para el desarrollo independiente en Japón (Picard, 2013).

Décadas más tarde, gracias a la distribución digital de videojuegos, se reforzó el papel del ordenador como plataforma alternativa. A diferencia del mercado de consolas, tradicionalmente vinculado a la venta física, el ordenador contaba ya con una cultura asentada de descarga e instalación de *software*, lo que facilitó que se adaptase a este nuevo tipo de distribución. La expansión de las ventas digitales permitió nuevas posibilidades para desarrolladores independientes, que podían distribuir sus obras sin depender de grandes editoras ni de canales comerciales tradicionales. En este contexto, plataformas como Steam desempeñaron un papel fundamental al convertirse en una infraestructura global de distribución digital para videojuegos de ordenador y facilitó el acceso de estudios pequeños y desarrolladores individuales a un mercado internacional (Koyama, 2023).

Si nos fijamos en los datos numéricos de su mercado doméstico, en 2024, el gasto total de los consumidores en videojuegos fue de 16 mil millones de dólares estadounidenses, alcanzando así un récord histórico con un crecimiento del 3,4 %

respecto al año anterior, impulsado principalmente por los juegos móviles y las plataformas en línea. Gracias a altos niveles de participación, una *fanbase* muy implicada y una importante influencia cultural, Japón se mantiene como uno de los mayores mercados de videojuegos del mundo y como un proveedor líder de videojuegos (International Trade Administration, 2025).

### 3.1.2. La industria de los videojuegos en España

La industria crece en todo el mundo, y España no es una excepción. Según el anuario de 2024 de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) (2024), el consumo de videojuegos facturó en 2024 en España 2,4 mil millones de euros, lo que supone un crecimiento del 3 % respecto al 2023. Este aumento estuvo impulsado principalmente por el mercado digital, que creció un 19,75 % y alcanzó los 1 558 millones de euros, frente al descenso del mercado físico, que se situó en 850 millones de euros. En total, se vendieron 5,4 millones de videojuegos.

Un dato impactante de este informe es que el número de usuarios superó los 22 millones de jugadores, lo que equivale aproximadamente al 45 % de la población. Además, las mujeres representan actualmente la mayoría de los jugadores, suponiendo un 50,45 % del total. Estos datos demuestran que los videojuegos forman ya parte de las vidas de una gran parte de la sociedad española y que su industria está cada vez más establecida.

## 3.2. La localización de videojuegos

Sin embargo, todas estas cifras no serían posibles sin la localización. A diferencia de los productos audiovisuales y televisivos, los videojuegos tienen características singulares que hacen que no hablemos de «traducción» sino de «localización» (Mejías Climent, 2016).

El término «localización» proviene del «sustantivo [del inglés] locale, entendido como comunidad de destinatarios que comparten una variante lingüística, pero también una serie de normas, hábitos, valores y convenciones de índole técnica, cultural, comercial, económica, jurídica, etc.» (Mata Pastor, s. f.).

La localización es un fenómeno omnipresente en el contexto digital contemporáneo que abarca la adaptación de todo tipo de textos digitales, desde software y sitios web hasta videojuegos. Responde a las particularidades de los textos digitales

interactivos y a su inserción en un mercado global, donde la adaptación a un *locale* concreto es esencial para garantizar que el producto se reciba adecuadamente (Jiménez-Crespo, 2024, como se citó en Khoshsaligheh, Zoraqi y Mehar Singh, 2025).

La localización de videojuegos, por su parte, consiste en adaptarlos a una lengua y cultura distintas de las originales con el objetivo de que resulte plenamente comprensible y funcional para el público meta, y de que se perciba como si fuera original. Este proceso va más allá del idioma y también tiene en cuenta factores culturales, técnicos y jurídicos propios de cada región, como la simbología, los gestos o las referencias culturales. En este sentido, la localización de videojuegos comparte procedimientos, estrategias y herramientas con la localización de productos informáticos y contenido web, así como con la traducción audiovisual y multimedia. Los elementos susceptibles de localización incluyen los textos del juego, los gráficos textuales, los componentes cinemáticos y sonoros, las canciones y los materiales complementarios, tanto impresos como digitales (Granell, Mangiron y Vidal, 2015).

## 3.3. Clasificaciones traductológicas

### 3.3.1. Métodos de traducción

A la hora de enfrentarse a una traducción, el traductor ha de adoptar un método traductor, es decir, la manera en la que este se enfrentará al conjunto del texto original y desarrollará el proceso traductor según unos principios determinados (Hurtado Albir, 2011). El método no se refiere a decisiones aisladas, sino a una orientación global que condiciona el resultado final y que depende de factores como la finalidad del encargo, el destinatario, el género textual o el contexto de recepción.

Históricamente, se han identificado los métodos ambiguos de «traducción literal» y «traducción libre» como enfoques opuestos a la hora de traducir. Mientras que la traducción literal prioriza la forma y la estructura del texto original, buscando una correspondencia cercana en el plano lingüístico, la traducción libre se centra en el contenido y en el efecto comunicativo, permitiendo un mayor grado de adaptación en la lengua meta. En los inicios de la traductología, autores como House («traducción encubierta» y «traducción patente»), Newmark («traducción semántica» y «traducción comunicativa») o Venuti («extranjerización» y «apropiación») también defendían dos propuestas dicotómicas (Hurtado Albir, 2011). No obstante, la traductología

contemporánea ha superado esta visión binaria al entender la traducción como un proceso dinámico en el que el traductor adopta decisiones estratégicas en función de la finalidad comunicativa del texto.

En este contexto, Hurtado Albir (2011, p. 252) propone las siguientes cuatro clasificaciones:

> 1) «Método interpretativo-comunicativo». Se centra en la comprensión y reexpresión del sentido del texto original y busca mantener la misma finalidad y el mismo efecto en el destinatario.
>
> 2) «Método literal». Se centra en reproducir el sistema lingüístico o la forma del texto original, traduciendo palabra por palabra, sintagma por sintagma o frase por frase, y no busca cumplir la misma finalidad que el original.
>
> 3) «Método libre». Mantiene funciones similares al original y la misma información, pero no el mismo sentido. Se cambian categorías de la dimensión semiótica o comunicativa por un cambio de destinatario, un uso diferente de la traducción, condicionamientos del contexto receptor o por decisión personal.
>
> 4) «Método filológico». Se añaden comentarios a la traducción y el original se convierte en objeto de estudio para un público erudito o estudiantes.

La traducción de este videojuego se hará siguiendo el método interpretativo-comunicativo definido por Hurtado Albir (2011), ya que este enfoque prioriza la transmisión del sentido y la finalidad del texto original frente a la reproducción estrictamente formal de sus estructuras lingüísticas. En el caso de un producto interactivo como el videojuego, el objetivo principal no es conservar la forma del texto de partida, sino garantizar que el jugador de la cultura meta reciba una experiencia equivalente en términos narrativos, funcionales y emocionales. Este método implica que el proceso traductor partirá de una comprensión global del contexto, de la intención comunicativa y del efecto buscado en el usuario original, para posteriormente reexpresarlo de manera natural y adecuada en la lengua meta. La elección de este método se justifica, por tanto, por la naturaleza del objeto de estudio, que exige una traducción funcional y orientada al destinatario, capaz de preservar la experiencia de juego más allá de la literalidad formal del texto original.

### 3.3.2. Problemas de traducción

A la hora de traducir, nos encontramos con problemas y dificultades de traducción. Según Nord (1988a, como se citó en Hurtado Albir, 2011), las dificultades de traducción son subjetivas y dependen de cada traductor y de sus condiciones de trabajo particulares. Por ejemplo, dificultades podrían ser no conocer bien una herramienta TAO o un plazo de entrega ajustado. Los problemas de traducción, sin embargo, son objetivos, y todo traductor, independientemente de su nivel de competencia y de las condiciones técnicas de su trabajo, debe resolverlos. Hurtado Albir (2011) identifica los siguientes problemas de traducción:

**Tabla 2**

*Problemas de traducción*

| Problemas | Definición |
|---|---|
| Lingüísticos | Se vinculan con el código lingüístico, principalmente en los niveles léxico (no especializado) y morfosintáctico. Surgen, en gran medida, de las diferencias entre las lenguas y pueden manifestarse tanto en la fase de comprensión del texto original como en la de reexpresión en la lengua meta. |
| Textuales | Se relacionan con la coherencia, la progresión temática, la cohesión, las tipologías textuales y el estilo. Tienen su origen en las diferencias en el funcionamiento textual entre las lenguas y pueden presentarse tanto en la fase de comprensión del texto original como en la de reexpresión en la lengua meta. |
| Extralingüísticos | Hacen referencia a aspectos de carácter temático, cultural o enciclopédico y se derivan de las diferencias culturales. |
| Intencionalidad | Se vinculan con las dificultades en la captación de información del texto original, especialmente en lo relativo a la identificación de la intención comunicativa, la intertextualidad, los actos de habla, las presuposiciones y las implicaturas. |
| Pragmáticos | Se derivan del encargo de traducción, de las características del público meta y del contexto en el que se lleva a cabo el proceso traductor. Afectan a la reformulación del texto meta. |

Adaptado de *Traducción y Traductología: Introducción a la Traductología* (p. 288), por A. Hurtado Albir, 2011, Cátedra. Copyright por Amparo Hurtado Albir y Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.) 2001, 2011.

### 3.3.3. Técnicas de traducción

Para solucionar estos problemas de traducción, recurrimos a las técnicas. La técnica de traducción, a diferencia del método, que es una opción global que recorre todo el texto, es un «procedimiento verbal concreto, visible en el resultado de la traducción, para conseguir equivalencias traductoras» y que se refiere a microunidades textuales (Hurtado Albir, 2011, pp. 256-257). Para el análisis traductológico, se utilizarán las clasificaciones de Molina y Hurtado Albir (2002), que identifican las siguientes técnicas de traducción:

**Tabla 3**

*Técnicas de traducción*

| Técnica | Definición | Ejemplo |
|---|---|---|
| Adaptación | Reemplazar un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora. | Baseball (EN) ⇒ Fútbol (ES) |
| Amplificación | Introducir precisiones no formuladas en el texto original. | お盆 (JA) ⇒ Obon, el festival de los difuntos (ES) |
| Préstamo | Integrar una palabra o expresión de otra lengua. Puede ser puro o naturalizado. | Puro: Lobby (EN) ⇒ Lobby (ES)<br>Naturalizado: Meeting (EN) ⇒ Mitin (ES) |
| Calco | Traducir literalmente una palabra o sintagma extranjero. | Skyscraper (EN) ⇒ Rascacielos (ES) |
| Compensación | Introducir en otro lugar del texto un elemento de información o un efecto estilístico que no se ha podido reflejar en el mismo sitio en que está situado en el texto original. | I was seeking thee, Flathead (EN) ⇒ En vérité, c'est bien toi que je cherche, O Tête-Plate (FR) |
| Descripción | Reemplazar un término o expresión por la descripción de su forma y/o función. | Panettone (IT) ⇒ El pastel tradicional italiano que se come en Nochevieja (ES) |
| Creación discursiva | Establecer una equivalencia efímera totalmente imprevisible fuera de contexto. | Rumble fish (EN) ⇒ La ley de la calle (ES) |
| Equivalente acuñado | Utilizar un término o expresión reconocido como | They are as like as two peas (EN) ⇒ Se parecen |

| | | |
|---|---|---|
| | equivalente en la lengua meta. | como dos gotas de agua (ES) |
| Generalización | Utilizar términos más generales o neutros. | ユニクロ (JA) ⇒ Tienda de ropa (ES) |
| Ampliación lingüística | Añadir elementos lingüísticos. | No way (EN) ⇒ De ninguna de las maneras (ES) |
| Compresión lingüística | Simplificar los elementos lingüísticos. | Yes, so what? (EN) ⇒ ¿Y? (ES) |
| Traducción literal | Traducir palabra por palabra un sintagma o expresión. | She is reading (EN) ⇒ Ella está leyendo (ES) |
| Modulación | Efectuar un cambio de punto de vista, de enfoque o de categoría de pensamiento en relación con la formulación del texto original. | You're going to be a dad! (EN) ⇒ ¡Estoy embarazada! (ES) |
| Particularización | Utilizar términos más precisos o concretos. | Window (EN) ⇒ Guichet, fenêtre, devanture (ES) |
| Elisión | No formular en el TM elementos de información presentes en el TO. | Obon, el festival de los difuntos (ES) ⇒ お盆 (JA) |
| Sustitución | Cambiar elementos lingüísticos por paralingüísticos o viceversa. | (Hacer una reverencia) (JA) ⇒ Hola (ES) |
| Transposición | Cambiar la categoría gramatical. | He will soon be back (EN) ⇒ No tardará en venir (ES) |
| Variación | Cambiar elementos lingüísticos o paralingüísticos que afectan a aspectos de la variación lingüística. | 寝れね (JA, dialecto de Akita) ⇒ No puedo sobar (ES, caló) |

Adaptado de «Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach», por L. Molina y A. Hurtado Albir, 2002, *Meta: Journal des traducteurs, 47*(4), 511 (https://doi.org/10.7202/008033ar). Copyright 2002 por Les Presses de l'Université de Montréal.

## 3.4. La trama de *Kind () Station*

*Kind () Station* es un videojuego de aventura y simulación desarrollado y publicado por Studio Hi, un estudio independiente de desarrollo de videojuegos japonés. Se lanzó el 25 de julio de 2025 en la plataforma de videojuegos Steam (Studio Hi, 2025).

La narrativa del juego se centra en un protagonista que, tras ser empujado a las vías del tren en la estación de metro de *Ebisu* (恵比巣), despierta en un vasto laberinto subterráneo, una estación paralela llamada *Shinsetsu na eki* (親切な駅, 'estación amable'). El jugador debe navegar por este espacio liminal siguiendo las indicaciones de una señalética confusa distribuida por toda la estación para hacer transbordo con la línea Wakarima (輪刈魔線, que hace un juego de palabras con *wakarimasen*, 'no sé').

Intentando hacer el transbordo, el jugador se encuentra con unas taquillas accionadas por moneda típicas de las estaciones japonesas. Todas están libres, excepto una. A través de artículos periodísticos y de comentarios de internautas ficticios que van apareciendo delante de él, el jugador va descubriendo el misterio que hay detrás de esa taquilla y, por consiguiente, el motivo por el que cayó a las vías.

El avance de la investigación desvela un trasfondo oscuro: el protagonista fue abandonado cuando era recién nacido en esa taquilla, y su tutela fue adjudicada mediante un concurso televisivo a un matrimonio que lo instrumentalizó con fines lucrativos, convirtiendo al niño en un personaje televisivo. La acumulación de abusos y la consiguiente desesperación desembocan en el incidente ferroviario inicial, que transfiere al personaje hacia el espacio liminal.

Cuando el protagonista consigue hacer el transbordo, elige superar el trauma y vivir una vida mejor, logrando así la resolución del conflicto narrativo y la salida de dicho estado liminal.

## 3.5. El género de *Kind () Station*

La creación de *Kind () Station* está motivada por el creciente interés en los espacios liminales y las *Backrooms* en los videojuegos. El concepto de liminalidad tiene su origen en la antropología, concretamente en el estudio de los ritos de paso de Van Gennep (1960, como se citó en Kravchenko et al., 2025), quien distinguía tres fases en todo proceso de transición: separación (fase preliminal), transición (fase liminal) e incorporación a un nuevo estado transformado (fase postliminal). En esta estructura, la fase liminal es un momento intermedio ambiguo, cuyas normas se suspenden y en la que se experimenta una forma de muerte simbólica previa a la transformación.

Un espacio liminal es, por lo tanto, un lugar de tránsito, diseñado para el movimiento y no la permanencia, como lo son las estaciones, los aeropuertos, los pasillos o los vestíbulos (Augé, 1995, como se citó en Herrera, 2025). No son ni el punto de origen ni el destino, sino más bien un terreno intermedio. Se caracterizan por dejar de seguir las reglas, difuminar los límites y presentarse fuera de contexto, despojados de su función habitual o vacíos, lo que hace que produzcan ambigüedad, desorientación e inquietud (Gilsenan y Turner, 1976, como se citó en Herrera, 2025; Geertz, 1960, como se citó en Herrera, 2025; Guzsvinecz, 2025). Esto ocurre porque combinan lo familiar con lo extraño, por la ausencia de personas o por la sensación de atemporalidad, produciendo así un efecto cercano a lo *unheimlich* (lo siniestro): reconocemos el lugar, pero algo en él resulta desplazado o descontextualizado. La estética de los espacios liminales suele incluir patrones repetitivos, paletas de colores neutras y una aparente falta de propósito (Herrera, 2025; Villalobos Guzmán, 2025).

Los espacios liminales han sido utilizados en videojuegos en el género del terror. A diferencia del terror tradicional, donde el miedo suele estar provocado por un monstruo o un agente externo identificable, en este caso es el espacio en sí mismo el que genera incomodidad. La repetición, el minimalismo y la ausencia de resolución provocan una sensación constante de desorientación y amenaza, incluso cuando no existe un peligro visible (Guzsvinecz, 2025).

El escenario de *Kind () Station* se basa claramente en la liminalidad. El jugador comienza en una estación (un espacio de tránsito por excelencia) que simula una de la empresa del metro de Tokio, Tokyo Metro.

**Figura 1**

*Pantalla inicial*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

El personaje es empujado a las vías, lo que puede interpretarse como una muerte simbólica que marca la ruptura con el estado inicial (fase preliminal). Posteriormente, despierta en una estación paralela llamada *Shinsetsu na eki*, un espacio que funciona como umbral entre realidades (fase liminal) y en el que tendrá que encontrar la línea Wakarima para llegar a la estación original en la que murió (fase postliminal). Durante esta fase, ambas realidades se mezclan cuando el jugador se topa con unas taquillas accionadas por moneda de la estación de la fase preliminar.

**Figura 2**

*Taquillas*

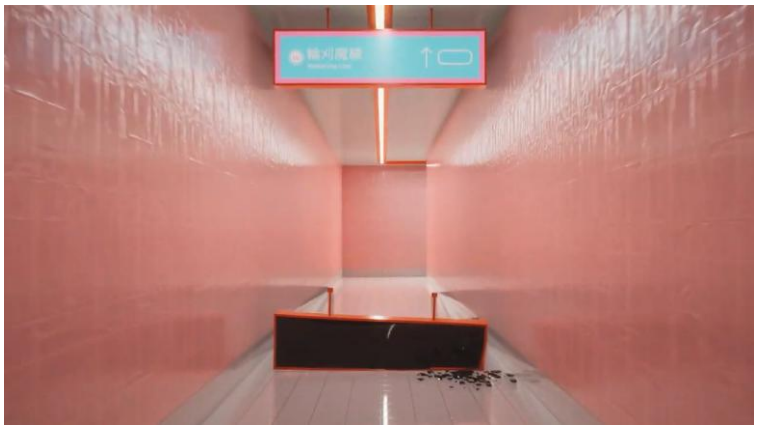



De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

Además, durante el juego no hay momentos de terror explícitos, sino que la tensión va generándose a través de la exploración y los cambios en el mapa.

**Figura 3**

*Caída de un cartel*



De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

Así, tanto desde el punto de vista narrativo como espacial, *Kind () Station* encarna las características propias de la liminalidad: separación, tránsito y transformación.

### 3.5.1. Las *Backrooms*

Para entender el éxito de los espacios liminales, hay que hablar del concepto de las *Backrooms*. Este concepto surge en el entorno digital a través de un hilo publicado el 12 de mayo de 2019 en 4chan, en el que un usuario anónimo compartió imágenes de espacios liminales (la más compartida fue la de una oficina vacía con moqueta amarilla, paredes monocromas y luces fluorescentes):

**Figura 4**

*Imagen de una* Backroom *compartida en un hilo de 4chan*



De *4chan* en el archivo *4plebs*, por usuario anónimo, 2019 (https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164). En dominio público.

Otro usuario respondió a una de las imágenes con un breve texto que dotó a la imagen de un marco narrativo: describía las *Backrooms* como un espacio al que se accede accidentalmente al «hacer *noclip* fuera de la realidad», en referencia a un fallo típico en los videojuegos que permite atravesar los límites del escenario. Según esa publicación, quien cae en las *Backrooms* queda atrapado en un laberinto infinito de habitaciones repetitivas, iluminadas artificialmente y con un zumbido constante de fondo. En resumen, contribuyó a popularizar una nueva denominación para este tipo de espacios, e hizo que el concepto se expandiese rápidamente en internet como un fenómeno de *creepypasta* (relatos de terror creados y difundidos en internet) hasta crear así un universo ficticio colectivo con monstruos y reglas (Villalobos Guzmán, 2025). Si bien *Kind () Station* no añade elementos de terror explícitos como lo hacen las nuevas evoluciones de las *Backrooms*, su motivación viene sin duda de este fenómeno que ha cautivado internet.

## 3.6. La tipología narrativa de *Kind () Station*

En términos de tipología narrativa, *Kind () Station* se inscribe dentro del subgénero del *walking simulator* o simulador de caminar. Este tipo de videojuegos se caracteriza por una interacción limitada, centrada principalmente en la exploración del entorno, y por una atenuación o eliminación de mecánicas tradicionales en los videojuegos *mainstream*

como el combate, la gestión de recursos o los sistemas de puntuación. Los *walking simulator* se apartan de esta norma y priorizan la atmósfera y la narración ambiental (Maté, 2019).

En *Kind () Station*, el entorno deja de ser un mero decorado y se transforma en un agente narrativo. En este contexto, la progresión del jugador no se mide por la superación de obstáculos mecánicos, sino por la capacidad de decodificar una estación laberíntica que, a su vez, le irá dando pistas sobre la razón de la muerte del personaje.

# 4. MARCO PRÁCTICO

## 4.1. Encargo de traducción

Con el fin de garantizar la coherencia metodológica y justificar las decisiones traductológicas adoptadas en este trabajo, se ha elaborado el siguiente encargo de traducción ficticio:

> La empresa Studio Hi encarga la traducción al español de su videojuego Kind () Station, originalmente desarrollado en japonés. La labor del traductor se limita exclusivamente a la traducción de los contenidos textuales y orales, mientras que el equipo de desarrollo se encargará de la integración final de los textos en el producto y de su adaptación gráfica.
>
> Dado el contexto del videojuego, ambientado en una estación de metro japonesa, se establece como criterio prioritario la preservación de la ambientación japonesa. Por ello, aquellos elementos originalmente bilingües (japonés e inglés) deberán mantenerse como tales en la versión meta, sustituyendo el inglés por el español, siempre que su función estética o narrativa así lo justifique.
>
> Asimismo, se concede al traductor libertad creativa para adaptar juegos de palabras, referencias culturales o elementos humorísticos, con la finalidad de reproducir en la lengua meta el mismo efecto del original.
>
> El texto meta está dirigido principalmente a jugadores hispanohablantes de España, con un interés específico por la cultura japonesa y los videojuegos de origen japonés.
>
> Por último, el título del videojuego deberá mantenerse en inglés.

## 4.2. Traducción

Los fragmentos se han organizado según su función dentro del juego: señalética y carteles, instrucciones, anuncios, textos periodísticos, mensajes de usuarios, audio y otros elementos interactivos.

Se ha traducido de acuerdo con el encargo ficticio planteado en el apartado anterior, que establece como criterio principal la preservación de la ambientación japonesa del videojuego. Por ello, se han mantenido determinados elementos culturales, nombres propios y referencias al sistema ferroviario japonés, mientras que otros elementos se han adaptado para garantizar la comprensión y la naturalidad del texto meta. En todos los casos, se ha seguido un método interpretativo-comunicativo, priorizando la función del texto dentro de la experiencia de juego y el efecto que este produce en el jugador.

### 4.2.1. Señalética y carteles

La señalética y los carteles de aviso y advertencia podrían considerarse algunos de los elementos más relevantes dentro de *Kind () Station*, ya que cumplen una doble función: por un lado, orientan al jugador dentro del espacio jugable y, por otro, contribuyen a la construcción narrativa y atmosférica del entorno. En un videojuego cuya progresión depende de la exploración espacial y de la interpretación del entorno, la correcta localización de estos elementos resulta fundamental para garantizar la jugabilidad y preservar la experiencia inmersiva del original.

Como criterio general, se ha optado por conservar los elementos japoneses cuando contribuyen a la ambientación cultural del juego y traducir los elementos en inglés al español cuando forman parte de la información dirigida al jugador, como indica el encargo. Asimismo, en los mensajes institucionales se ha empleado mayoritariamente la forma de tratamiento de usted, por ser habitual en la señalética ferroviaria y en los avisos públicos en español. Si bien en los videojuegos es común tratar de tú al jugador, se ha considerado que de esta manera se le sitúa mejor en un contexto ferroviario.

#### 4.2.1.1. Nombres de las estaciones

En el juego, encontramos dos estaciones principales. Por un lado, tenemos la Kind Station, que es el espacio liminal en el que tiene lugar el juego. Por otro lado, tenemos la estación de *Ebisu*, que representa la estación del mundo «real» antes de pasar al espacio liminal. Encontramos esta estación en la pantalla de inicio y al final del juego, cuando el jugador logra hacer el transbordo con la línea Wakarima. Se ha decidido mantener el japonés y traducir la versión inglesa, a excepción del nombre de la estación principal (la Kind Station) por restricciones del encargo.

**Figura 5**

*Cartel de la estación principal*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 4**

*Traducción de la Figura 5*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 親切な駅 | 親切な駅 |
| Kind Station | Kind Station |
| しんせつなえき | しんせつなえき |
| 憂鬱な駅 Depressive Station | 憂鬱な駅 Estación lúgubre |
| 曖昧な駅 Ambiguous Station | 曖昧な駅 Estación turbia |
| La traducción de este fragmento plantea, en primer lugar, un problema pragmático vinculado al encargo de traducción. Aunque en el proyecto se establece como criterio general sustituir el inglés por el español en los elementos bilingües, en este caso se opta por mantener «Kind Station» en inglés, ya que coincide con el título oficial del videojuego y el encargo especifica que este debe conservarse en su forma inglesa.<br>Por otro lado, las denominaciones de las estaciones secundarias sí se traducen al español con el objetivo de mantener la coherencia interna del sistema textual del juego. Así, *yuutsu na* (憂鬱な, 'melancólico', 'triste' o 'deprimido') se traduce como «Estación lúgubre». Aunque una traducción más cercana sería «Estación deprimente», se opta por «lúgubre» mediante modulación, ya que este término conserva la carga negativa del original y, al mismo tiempo, refuerza la atmósfera sombría e inquietante | |

| |
|---|
| del videojuego. En el caso de *aimai na* (曖昧な, ‘ambiguo’, ‘impreciso’ o ‘incierto’), se opta por «Estación turbia» también mediante la técnica de modulación, ya que el término desplaza ligeramente el sentido de ambigüedad hacia una connotación más opaca e inquietante. Estas elecciones permiten reforzar la sensación de extrañeza propia del espacio liminal sin alejarse completamente del significado original. |

**Figura 6**

*Estación de Ebisou*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 5**

*Traducción de la Figura 6*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 恵比巣 | 恵比巣 |
| Ebisou | Ebisou |
| 御先 | 御先 |
| Osaki | Osaki |
| 渋嫌 | 渋嫌 |
| Shibuiyah | Shibuiyah |
| Aunque Kind Station representa un entorno ficticio, la estación del mundo real está inspirada en una estación real de la empresa de Tokyo Metro. Sin embargo, el juego | |

altera ligeramente tanto los caracteres japoneses como las transliteraciones para evitar utilizar nombres oficiales de forma directa. Este recurso contribuye también a generar una sensación de familiaridad distorsionada, coherente con la dimensión liminal y extraña del espacio representado.

En este caso se plantea principalmente un problema de intencionalidad y de carácter textual. Los nombres «*Ebisu*» (恵比巣), «*Osaki*» (御先) y «*Shibuiya*» (渋嫌) remiten respectivamente a las estaciones reales de Ebisu (恵比寿), Ōsaki (大崎) y Shibuya (渋谷), pero modifican uno o varios caracteres para producir una sensación de extrañeza sin romper completamente el reconocimiento del referente original por parte del jugador japonés.

La transliteración inglesa también participa de esta lógica, ya que formas como «Ebisou» o «Shibuiyah» introducen alteraciones gráficas deliberadas respecto a las romanizaciones habituales. Dado que este efecto depende precisamente de la percepción de una deformación mínima del referente original, se opta por la técnica del préstamo, manteniendo tanto los caracteres japoneses como las transliteraciones modificadas.

Esta decisión permite conservar la ambigüedad y la sensación de irrealidad presentes en el original, además de respetar la ambientación japonesa del videojuego. Una traducción o adaptación de estos nombres al español eliminaría el vínculo con las estaciones reales de Tokio y haría desaparecer el efecto de reconocimiento distorsionado que busca generar el texto original.

#### 4.2.1.2. Línea Wakarima

La línea Wakarima constituye uno de los elementos más representativos del uso del lenguaje dentro de *Kind () Station*. El nombre de la línea no cumple únicamente una función referencial, sino que introduce un juego fonético y visual que contribuye al tono absurdo del videojuego. La traducción de esta línea ha supuesto un reto especialmente relevante desde el punto de vista de la localización, ya que el efecto humorístico depende de características específicas de la lengua japonesa.

**Figura 7**

*Señalética de la línea Wakarima*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Figura 8**

*Cartel de enlace a la línea Wakarima con el kanji modificado*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 6**

Traducción de las Figuras 7 y 8

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 輪刈魔線 | 輪刈魔線 |
| 輪刈間線 | 輪刈間線 |
| Wakarima Line | Línea No sé / Línea No cé |
| W (logotipo) | NS (logotipo) |

El nombre *Wakarima sen* (輪刈魔線) supone un problema de intencionalidad, ya que su efecto humorístico depende de un juego fonético con *wakarimasen* (分かりません, 'no sé'). Si bien el jugador japonés puede reconocer la intención humorística al leer los caracteres del nombre de la línea, puramente fonéticos, en español este efecto se perdería si simplemente se transliterase el nombre de la línea. De hecho, en la versión en inglés se ha optado por mantener Wakarima Line, que conserva la forma gráfica, pero pierde el doble sentido.

Para resolver este problema se ha recurrido a la técnica de la adaptación y se propone «línea No sé». Esta solución prioriza la transmisión del efecto pragmático del original sobre la conservación estricta de la forma japonesa, de modo que el jugador hispanohablante perciba inmediatamente la anomalía del nombre de la línea. Además, la elección es coherente con el efecto de incertidumbre que busca producir el videojuego.

La adaptación del nombre implica también un problema textual y pragmático relacionado con la coherencia visual de la señalética. En el original, la línea se identifica mediante el logotipo W, correspondiente a «Wakarima». Dado que esta inicial deja de tener sentido en español, se opta por sustituirla por «NS», abreviatura de «No sé». De este modo, se conserva la relación entre el nombre de la línea y su símbolo identificativo.

Por otro lado, en algunos carteles se sustituye el carácter *ma* (魔, 'demonio') por *ma* (間, 'intervalo', 'espacio'), ya que comparten lectura. Esta alteración genera un nuevo problema de intencionalidad, ya que el original busca producir desconcierto mediante una modificación gráfica casi imperceptible para el jugador japonés. Para trasladar parcialmente este efecto al español, se propone «línea No cé» en los casos en que aparece la variante gráfica, únicamente en la señalética y no en otro tipo de elementos textuales (carteles informativos, diálogos). Esta modificación ortográfica reproduce de forma aproximada la sensación de anomalía, al introducir un error visual que altera la palabra sin cambiar por completo su pronunciación. Aunque la solución no reproduce exactamente el mecanismo lingüístico japonés, sí permite conservar el efecto de confusión buscado.

### 4.2.1.3. Otros carteles

**Figura 9**

*Cartel de advertencia: Wakariuma*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 7**

*Traducción de la Figura 9*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| CAUTION | ATENCIÓN |
| 現在【輪刈馬線】の通路は封鎖されております。 | 現在【輪刈馬線】の通路は封鎖されております。 |
| 【Wakariuma Line】is currently closed. | El pasillo de enlace a la **línea No so** está cerrado temporalmente. |
| En primer lugar, el nombre «*Wakariuma sen*» (輪刈馬線) introduce otra variación de «*Wakarima sen*» (輪刈魔線), ya que sustituye el carácter *ma* (魔, 'demonio') por *uma* (馬, 'caballo'). Esta variación aparece una única vez, a diferencia de las comentadas en el apartado anterior. El cambio introduce una alteración fonética y visual que genera un efecto extraño en el texto original, por lo que encontramos principalmente un problema de intencionalidad. Esta lectura se refuerza, además, mediante la ilustración del jinete a caballo que aparece en el cartel, por lo que en la traducción también debe hacer referencia al ámbito de las caballerías. | |

Para trasladar este efecto al español se ha recurrido a la creación discursiva y se ha optado por «Línea No so». Esta solución juega con la interjección «so», utilizada tradicionalmente para detener caballerías. De este modo, la traducción mantiene la referencia ecuestre introducida por el carácter *uma* (馬) y reproduce parcialmente el carácter humorístico del original. Además, la modificación gráfica entre «No sé» y «No so» conserva la lógica de variaciones mínimas presente en el sistema textual japonés.

Asimismo, se ha optado por no mantener los corchetes japoneses en la versión española y por marcar el énfasis mediante negrita. Aunque estos signos son frecuentes en la escritura japonesa para destacar términos o fragmentos dentro de un texto, no forman parte de las convenciones tipográficas habituales del español. Por ello, la negrita funciona como un equivalente gráfico que permite conservar la función enfática del original sin generar extrañeza tipográfica innecesaria en el texto meta.

Por otro lado, «*caution*» plantea un problema pragmático relacionado con las convenciones de la señalética en español. Aunque una traducción literal como «cuidado» sería posible, se opta por «atención» mediante la técnica del equivalente acuñado, ya que este término resulta más natural en avisos ferroviarios e institucionales. Además, el mensaje no advierte de un peligro inmediato, sino del cierre de un pasillo, por lo que «atención» se ajusta mejor a la función comunicativa del texto.

**Figura 10**

*Aviso de pasillo de enlace cerrado*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 8**

*Traducción de la Figura 10*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| CAUTION | ATENCIÓN |
| CONSTRUCTION IN PROGRESS | EN OBRAS |
| 現在はこちらの通路は討鎖されております。開通には長い時間が必要です。申し訳ありませんが迂回をお願いいたします。 | Este pasillo de enlace está cerrado temporalmente. Su reapertura llevará bastante tiempo. Rogamos tome una ruta alternativa. Disculpe las molestias. |

En primer lugar, se ha traducido «*caution*» por «atención», siguiendo el criterio de la traducción vista en la Tabla 7. Por otro lado, «*construction in progress*» se ha traducido como «en obras» mediante compresión lingüística y equivalente funcional, ya que es una fórmula habitual, clara y concisa en los carteles de aviso en España.

La primera frase en japonés se traduce mediante una combinación de traducción literal y modulación. Aunque «*genzai*» (現在) podría traducirse literalmente como «actualmente», se opta por «temporalmente», ya que esta formulación resulta más natural cuando se informa del cierre provisional de un espacio. Asimismo, «*tsūro*» (通路, 'pasillo') se particulariza como «pasillo de enlace», una expresión más adecuada al contexto ferroviario.

La segunda frase plantea un problema textual relacionado con la naturalidad discursiva. Una traducción literal como «se necesita mucho tiempo para abrirlo» resultaría poco idiomática en español. Por ello, se opta por la modulación «su reapertura llevará bastante tiempo», que mantiene el sentido original y encaja mejor con el estilo de los avisos institucionales, a la vez que mantiene la gracia de la indefinición de la fecha de reapertura.

La última frase introduce un problema pragmático y de registro, ya que reproduce una fórmula de cortesía habitual en la comunicación pública japonesa. Para trasladar este efecto se ha recurrido a un equivalente acuñado mediante «Rogamos tome una ruta alternativa. Disculpe las molestias». La expresión «disculpe las molestias»

| |
|---|
| funciona como equivalente funcional de «*mōshiwake arimasen*» (申し訳ありません), mientras que «rogamos» equivaldría a «*onegai itashimasu*» (お願いいたします) y reproduce una fórmula institucional muy utilizada en los avisos de transporte público. Se han reordenado los elementos para conservar la naturalidad en el texto meta, ya que en español es más común poner las disculpas al final del mensaje. |

**Figura 11**

*Cartel del centro de control*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 9**

*Traducción de la Figura 11*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 施設管理室 | 施設管理室 |
| Facility Management Area | Centro de control |
| Este fragmento ha supuesto principalmente un problema extralingüístico, ya que la terminología de espacios técnicos dentro de infraestructuras ferroviarias no siempre presenta equivalencias directas entre el japonés y el español. El término «*shisetsu kanri shitsu*» (施設管理室) significa literalmente 'sala de gestión de instalaciones' o 'área de administración de instalaciones'. Sin embargo, una traducción | |

literal como «Centro de gestión de instalaciones» o «Área de mantenimiento» no equivale exactamente al espacio al que se hace referencia.

La señal parece hacer referencia a un escenario del juego en el que el jugador interactúa con unos ordenadores, como si estuviera activando o desactivando carteles dentro de la estación. Por tanto, hace referencia a una sala de control de la estación, y no a un espacio de gestión ferroviaria general.

Para resolver este problema se ha utilizado un equivalente acuñado. Se han documentado las formas «centro de control» y «centro de gestión». Si bien ambas se utilizan para referirse a centros de gestión de operaciones relacionadas con el estado de la red ferroviaria, la forma «centro de control» se utiliza también para hacer referencia a oficinas que supervisan las instalaciones de las estaciones, no únicamente la circulación de los trenes. Es por esto por lo que se ha optado por la primera opción, ya que encaja mejor con el referente.

**Figura 12**

*Cartel referente al punto de información*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 10**

*Traducción de la Figura 12*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| NOTICE | AVISO |
| 近道をお探しの方は、”Information Center”をご利用ください。時間帯によっては担当が変わるのでご注意ください。 | 近道をお探しの方は、案内所をご利用ください。時間帯によっては担当が変わるのでご注意ください。 |
| If you’re looking for a shortcut, please visit the “Information Center”. Please note that staff may change depending on the time of day. | Si está buscando un atajo, por favor visite el punto de información. Tenga en cuenta que el personal puede cambiar dependiendo de la franja horaria. |
| Aquí se plantea un problema textual y pragmático relacionado con la coexistencia de japonés e inglés dentro de la señalética del juego. En el texto original japonés se emplea «*Information Center*» en inglés, en lugar del equivalente japonés «*annaijo*» (案内所), para hacer referencia a un espacio concreto del escenario. Esta decisión resulta llamativa, pues en el escenario, el punto de información aparece con un texto bilingüe. En la versión española, mantener el inglés dentro del texto en japonés generaría incoherencia, ya que el inglés no se mantiene en esta versión.<br>Por este motivo, en el texto meta se opta por «punto de información», equivalente funcional en español. Asimismo, en la parte japonesa del cartel se propone sustituir «*Information Center*» por «案内所», con el objetivo de conservar el funcionamiento bilingüe japonés-español. | |

**Figura 13**

*Método de pago en una taquilla*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 11**

*Traducción de la Figura 13*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 支払い系 | 支払い系 |
| IC カード支払い専用 | IC カード支払い専用 |
| Transportation IC Card payment only | Solo se aceptan pagos con IC Card |
| ¥10000 | ¥10000 |
| 現金は使えません | 現金は使えません |
| Cash not accepted | No se acepta efectivo |
| Vemos en este cartel un problema principalmente extralingüístico, relacionado con los sistemas de pago del transporte japonés. Las IC Card son tarjetas recargables utilizadas en Japón para pagar trayectos y otros servicios. Aunque un jugador español puede no estar familiarizado con el término, se decide mantener IC Card mediante préstamo, ya | |

que es la denominación habitual en el contexto japonés y contribuye a preservar la ambientación.

El aviso «*IC Card shiharai senyō*» (IC カード支払い専用) se traduce como «solo se aceptan pagos con IC Card», mediante equivalente funcional y transposición. Se evita una traducción explicativa como «tarjeta inteligente de transporte», porque resultaría poco natural y rompería la verosimilitud del entorno. Del mismo modo, «*genkin wa tsukaemasen*» (現金は使えません, 'no se puede utilizar efectivo') se traduce como «no se acepta efectivo», mediante modulación, para priorizar la naturalidad del texto meta.

La moneda se mantiene en yenes, ya que convertirla a euros eliminaría la referencia cultural japonesa y no tendría sentido dentro del escenario. Aunque el jugador español puede no percibir de inmediato que se trata de una cantidad elevada para una taquilla o servicio de estación, la conservación de la moneda japonesa resulta coherente con la voluntad de mantener la identidad cultural del videojuego.

### 4.2.2. Instrucciones

A diferencia de la mayoría de los videojuegos, en *Kind () Station* encontramos algo particular: las instrucciones se integran en el escenario jugable, como si fueran parte de los anuncios presentes en el tren y en la estación. Sin embargo, la función de estos textos es distinta a la de los carteles analizados anteriormente. En este caso, la instrucción se dirige directamente al jugador y regula su interacción con el videojuego, por lo que su traducción debe priorizar la claridad, la concisión y la adecuación a las convenciones habituales de la localización de videojuegos.

El fragmento analizado en este apartado no busca producir extrañeza, humor o ambigüedad a diferencia de algunos textos anteriores, sino facilitar la comprensión inmediata de una función del juego: el acceso a los ajustes. Por ello, la traducción se orienta principalmente a la funcionalidad.

**Figura 14**

*Instrucciones*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 12**

*Traducción de la Figura 14*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| オプション設定は駅構内のサイネージをご利用ください。 | オプション設定は駅構内のサイネージをご利用ください。 |
| For option settings, please use the signage available inside the station. | Encontrará los ajustes dentro de la estación. |
| Option | Ajustes |
| Zoom | Zoom |
| Encontramos un problema pragmático relacionado con la función del texto dentro del videojuego. Una traducción demasiado literal como «para la configuración de opciones, utilice la señalética disponible dentro de la estación» resultaría poco natural y demasiado larga para un texto de interfaz.<br>Por ello, se ha optado por la compresión lingüística «encontrará los ajustes dentro de la estación». Esta solución conserva la información esencial, pero la presenta de forma más clara y funcional para el jugador hispanohablante. Además, se evita el término «señalética» o «señales», ya que el jugador no encuentra los ajustes en todas las señales del juego, sino en contadas ocasiones. | |

También se traduce «*option*» como «ajustes» mediante equivalente acuñado, ya que es la denominación habitual en videojuegos en español. En cambio, «*zoom*» se mantiene igual porque es un préstamo ampliamente asentado en el ámbito digital y fácilmente comprensible para el usuario meta.

### 4.2.3. Anuncios

Al iniciar la partida, el jugador despierta en el interior de un vagón de metro, escenario donde se presentan los primeros textos que ofrecen indicios sobre la trama. Aunque uno de los objetivos de diseño es preservar la atmósfera cultural japonesa, la traducción de estos elementos resulta fundamental para garantizar una correcta introducción y comprensión del universo diegético.

Cabe señalar que, en la localización oficial al inglés, estos textos se mantuvieron en su idioma original sin ser traducidos. Si bien no aportan información crítica para el desarrollo argumental, sí introducen un matiz absurdo y de extrañeza que el público meta se pierde si no se traduce. Dado que los anuncios aparecen duplicados en el mismo escenario, se ha optado por una estrategia de traducción híbrida: se conserva una versión original y una versión traducida de cada anuncio. Esta decisión busca un equilibrio entre la inmersión exótica del jugador en un entorno nipón y la accesibilidad lingüística necesaria para la recepción del mensaje.

Como criterio general, todos aquellos textos originalmente en vertical se deberán disponer en horizontal, siguiendo la tradición de la lengua española, en la que no es común ver textos en posición vertical.

**Figura 15**

*Anuncio 1*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 13**

*Traducción de la Figura 15*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 馬と生きる | Vivir con caballos |
| 東京馬主倶楽部 | Jockey Club de Tokio |
| Encontramos principalmente un problema extralingüístico por las referencias e implicaturas culturales asociadas a las carreras de caballos en Japón. El texto original remite a un entorno de apuestas hípicas que puede resultar menos familiar para el público español. Sin embargo, no se trata de un elemento central para la trama, sino de un anuncio ambiental que contribuye a construir la verosimilitud del vagón de metro.<br>La expresión «*uma to ikiru*» (馬と生きる) se traduce como «vivir con caballos» mediante traducción literal, ya que conserva el tono publicitario y evocador del original. En cambio, «*Tōkyō umanushi kurabu*» (東京馬主倶楽部) se traduce como «Jockey Club de Tokio». Se recurre al préstamo Jockey Club, ya asentado en español para designar instituciones sociales y deportivas vinculadas al *turf* y a las carreras de caballos. Se descartan opciones como «club hípico» o «centro ecuestre», porque estas remiten más a la práctica de la equitación que al contexto de carreras y apuestas sugerido por el original. | |

**Figura 16**

*Anuncio 2*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 14**

*Traducción de la Figura 16*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 「ガチャ侍」 | Gasha Samurai |
| 第三期制作決定 | 3.ª temporada |
| 渾身のガチャで成りあがれ | El poder del *gashapon* contraataca |
| 第 1・2 期を見るなら NETPRIME | Temporadas 1 y 2 ya disponibles en NETPRIME |
| Studio MoiMoi | Studio MoiMoi |
| En este anuncio encontramos una referencia a la cultura del *gashapon*, muy reconocible en Japón y asociada tanto a máquinas de cápsulas como a mecánicas de azar presentes en videojuegos. Para preservar esta referencia cultural, se ha optado por mantener el término en la forma naturalizada «*gashapon*», más reconocible para el público hispanohablante interesado en la cultura japonesa.<br>El título *Gacha Samurai* (ガチャ侍) se traduce como «Gasha Samurai», manteniendo parcialmente la forma japonesa y el tono ficticio de la obra anunciada. Existen dos formas habituales de referirse a este término: «*gashapon*» y «*gachapon*», | |

con sus respectivas abreviaciones. Se ha mantenido la primera forma, ya que corresponde con el nombre de la marca registrada (Gashapon) en España.

En la frase promocional «*konshin no gacha de nariagare*» (渾身のガチャで成りあがれ), una traducción literal («asciende con un gacha con todas tus fuerzas») resultaría poco natural y perdería fuerza publicitaria, por lo que nos encontramos ante un problema lingüístico. Por ello, se recurre a la creación discursiva con «el poder del *gashapon* contraataca», solución que no reproduce el mismo mensaje, pero sí mantiene el tono exagerado y paródico propio de un anuncio de anime o serie de entretenimiento, haciendo un guiño al título de una película de *Star Wars*.

**Figura 17**

*Anuncio 3*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 15**

*Traducción de la Figura 17*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 俺には決定できない問題なんてない | No hay caso que yo no pueda resolver |
| 驚異の解決率 97.2%（当社調べ） | Resolvemos el 97,2 % de los casos (según auditoría interna) |

| | |
|---|---|
| 探偵事務所 K<br>detective agency | 探偵事務所 K<br>Agencia de Detectives K |
| 浮気・不倫・追跡・人探し・殺人などオールジャンル | Servicios de investigación privada |
| 東京オフィス　03-09123-86422 | Oficina de Tokio: 03-09123-86422 |

En primer lugar, encontramos un problema lingüístico y de intencionalidad en el uso de «*ore*» (俺, 'yo' utilizado por hombres) en japonés, que proyecta una voz masculina y segura. Esta caracterización se ha intentado compensar en español mediante «no hay caso que yo no pueda resolver», una formulación que conserva el tono confiado del original y evoca la figura del detective clásico, mediante la presencia explícita del pronombre «yo». El término «*mondai*» (問題) podría traducirse aquí literalmente como «problema», pero en este contexto publicitario se opta por «caso» mediante una particularización, ya que el anuncio pertenece a una agencia de detectives y el término resulta más adecuado al campo semántico de la investigación privada.

En la segunda frase se reformula como «resolvemos el 97,2 % de los casos (según auditoría interna)». Esta solución utiliza una modulación para hacer el dato más llamativo en español y reproducir el tono comercial del original.

Finalmente, se generalizan los servicios enumerados en japonés bajo «servicios de investigación privada», ya que la traducción de todos los términos ocuparía mucho más espacio que en el original y no cabría en el anuncio.

**Figura 18**

*Anuncio 4*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 16**

*Traducción de la Figura 18*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| Who are you, before the world told you? | *Who are you, before the world told you?* |
| あなたは何者ですか? | ¿Quién eres tú? |
| 人同幸福開発センター | Centro para el Desarrollo de la Felicidad Compartida |
| 親縁会<br>-東京支部-<br>第三期セミナー受講生募集 | III Seminario de Lazos Familiares de Tokio |
| 定員 50 名（先着順となります） | 50 plazas (se asignarán por orden de llegada) |
| En este anuncio encontramos principalmente un problema de intencionalidad, ya que hay que reproducir el lenguaje ambiguo y grandilocuente propio de ciertos seminarios de autoayuda o asociaciones de carácter pseudofilosófico. En este caso, se ha traducido | |

el japonés y se ha mantenido el lema inglés «*Who are you, before the world told you?*», ya que se ha considerado que funcionaba bien como eslogan internacionalizado y así el jugador español podría reconocerlo antes que el eslogan en japonés. De este modo, «*anata wa nanimono desu ka*» (あなたは何者ですか？) se traduce como «¿quién eres tú?». Aunque «*nanimono*» puede entenderse literalmente como 'qué eres' o 'qué tipo de persona eres', la traducción elegida refuerza la apelación directa al lector y mantiene el tono introspectivo del anuncio. Se emplea, por tanto, una modulación que adapta la formulación al español sin perder la intención persuasiva.

En cuanto a la tercera frase, se propone una traducción literal con «Centro para el Desarrollo de la Felicidad Compartida», ya que reproduce el tono institucional y ligeramente artificial del original.

Por otra parte, «*shinenkai*» (親縁会, 'asociación de lazos familiares'), «*Tōkyō shibu*» (東京支部, 'sucursal de Tokio') y «*daisanki seminā jukōsei boshū*» (第三期セミナー受講生募集, 'convocatoria de participantes para el seminario de la 3ª promoción') se reorganizan como «III Seminario de Lazos Familiares de Tokio», mediante compensación y compresión lingüística. Esta solución agrupa información dispersa en el original para conseguir un resultado más natural y legible en español, especialmente teniendo en cuenta las restricciones de espacio del anuncio.

### 4.2.4. Periódicos

Conforme el jugador avanza por la estación, interactúa de forma recurrente con el mismo conjunto de taquillas, donde la lectura de la prensa actúa como el principal recurso narrativo para desvelar el trasfondo del protagonista. El diseño de estos documentos presenta una evolución cronológica: se inicia con diarios impresos en papel y progresa de manera paulatina hacia artículos digitales en portales de internet de interfaz más moderna, un recurso técnico que permite situar la diégesis en una época histórica concreta.

La traducción de estos textos plantea problemas textuales y pragmáticos derivados de las diferencias entre el estilo periodístico japonés y el español. El japonés tiende a condensar gran cantidad de información en estructuras nominales breves, especialmente en los titulares, mientras que el español suele requerir una mayor explicitación sintáctica. Por ello, se han empleado técnicas como la amplificación lingüística, la modulación y la

transposición, con el objetivo de producir titulares y cuerpos de noticia naturales en español sin perder el tono sensacionalista del original.

#### 4.2.4.1. Diarios en papel

En lo referente a la prensa en formato físico, se ha optado por conservar los diseños originales en japonés, implementando subtítulos emergentes que se activan mediante la proximidad del jugador al objeto. Esta decisión responde a criterios de coherencia ambiental y diégesis, puesto que la presencia de un diario impreso en español dentro de una estación japonesa rompería la verosimilitud del entorno y la inmersión del usuario. En el encargo ficticio, esta decisión se habría acordado con el cliente.

**Figura 19**

*Artículo 1*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 17**

*Traducción de la Figura 19*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 日本毎日新聞<br>12 月 26 日<br>月曜日 | *Nihon Mainichi Shinbun* del lunes, 26 de diciembre |

| | |
|---|---|
| 国力増強を揚げる日本<br>世界一の出生率を目指す | Japón impulsa el fortalecimiento del poder nacional: aspira a tener la tasa de natalidad más alta del mundo |
| 少子化対策に本腰の政府、女性の家庭回帰を促す新制度を検討 | El gobierno refuerza medidas contra la baja natalidad y estudia incentivar el regreso de las mujeres al hogar |
| El nombre del periódico, «*Nihon Mainichi Shinbun*» (日本毎日新聞), se mantiene igual mediante préstamo, con el fin de conservar la ambientación japonesa del videojuego. Esta decisión también respeta la lógica visual del juego: los periódicos siguen perteneciendo al entorno japonés de la estación, mientras que el jugador accede al contenido traducido mediante subtítulos emergentes.<br>En el titular principal se propone «Japón impulsa el fortalecimiento del poder nacional: aspira a tener la tasa de natalidad más alta del mundo». La traducción explicita la relación entre ambos segmentos mediante dos puntos y conserva el tono institucional e ideológico del original. Por su parte, «*josei no katei kaiki*» (女性の家庭回帰) se traduce mediante traducción literal como «el regreso de las mujeres al hogar», una opción que mantiene la carga conservadora del texto y evita suavizar su función narrativa. | |

**Figura 20**

*Artículo 2*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 18**

*Traducción de la figura 20*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 非人道的クラブに調査のメス | Se abre una investigación contra un club clandestino |
| 現役政治家や大物タレントが関与か | Políticos y celebridades podrían estar implicados |

Este fragmento presenta problemas lingüísticos y pragmáticos relacionados con el tono sensacionalista del titular. La expresión «*hijindōteki kurabu*» (非人道的クラブ) se traduce literalmente como «club inhumano», pero esta solución resultaría extraña en español y podría sugerir un contenido paranormal o monstruoso que no se desprende necesariamente del contexto. Por ello, se recurre a la modulación y se propone «club clandestino», que conserva la idea de actividad ilícita y secreta.

La expresión «*chōsa no mesu*» (調査のメス, 'bisturí de la investigación') es una metáfora que alude a iniciar o profundizar en una investigación. En español se reformula como «se abre una investigación», mediante equivalente funcional, ya que una traducción literal con «bisturí» no sería natural.

Por último, «*genyaku seijika*» (現役政治家, 'políticos en activo') se simplifica como «políticos», omitiendo «en activo» por razones de economía textual, ya que el sentido se sobreentiende en el contexto del titular. «*Ōmono tarento*» (大物タレント, 'grandes talentos') se traduce como «celebridades», elidiendo «grandes» porque resultaría redundante en español. La traducción prioriza así la naturalidad periodística y la concisión.

**Figura 21**

*Artículo 3*



家庭内犯罪が過去最多に
急増する家庭崩壊の背後を探る

貧困

De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 19**

*Traducción de la Figura 21*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 家庭内犯罪が過去最多に急増する | El número de delitos intrafamiliares alcanza un récord histórico |
| 家庭崩壊の背後を探る | Exploramos los factores detrás del colapso familiar |

Este titular plantea un problema textual, ya que el japonés condensa mucha información en una estructura nominal breve. Para trasladarlo al español se recurre a la amplificación lingüística y a la modulación. La expresión «*kateinai hanzai*» (家庭内犯罪, 'delitos dentro del hogar') se traduce como «el número de delitos intrafamiliares», equivalente más preciso y adecuado al registro periodístico, con un «número» que no aparece en el original pero que es necesario para la corrección de la propuesta de traducción. «*Kakosaita ni kyūzō suru*» (過去最多に急増する, 'aumentan rápidamente hasta máximos históricos') se ha comprimido con «alcanza un récord histórico», que conserva el impacto informativo y evita una estructura redundante como «aumenta bruscamente hasta el mayor número registrado».

Por otro lado, la segunda frase se traduce como «exploramos los factores detrás del colapso familiar» mediante modulación, ya que una traducción con «buscar detrás» (por «*haigo wo saguru*» —背後を探る—) no resultaría natural.

#### 4.2.4.2. Diarios en línea

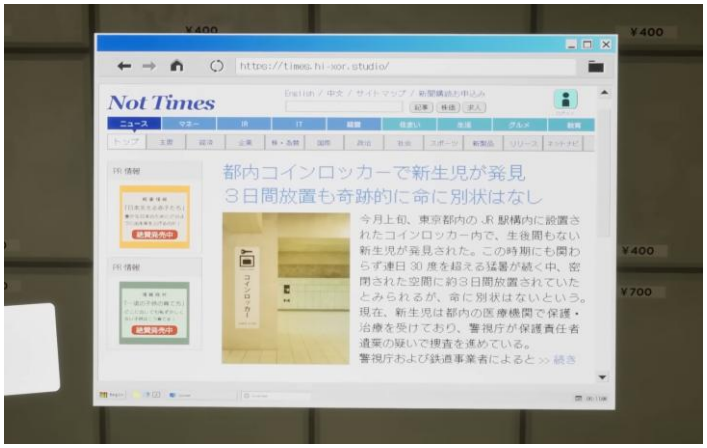
Tras haber pasado por los periódicos impresos, el jugador se topa más adelante con noticias en formato digital que le permiten reconstruir progresivamente el trasfondo narrativo del protagonista. Estos diarios en línea imitan la estructura de una página web informativa, con titulares, cuerpo de noticia y elementos propios de una interfaz periodística, como menús, enlaces o apartados de navegación, y aparecen de manera emergente, como flotando en el espacio, acompañados de comentarios de internet.

En este apartado, el análisis se ha centrado únicamente en la traducción de los titulares y del cuerpo de las noticias, ya que son los elementos que aportan información narrativa relevante para la comprensión de la trama. No obstante, en un encargo real de localización, también debería traducirse el conjunto de la interfaz de la página web, incluidos menús, botones, categorías, enlaces, fechas, avisos de suscripción y cualquier otro elemento textual visible para el jugador. De este modo, se garantizaría una experiencia plenamente localizada y coherente con el resto del producto. A diferencia de los diarios en papel, sí encontramos actualmente diarios digitales como *Nippon.com* centrados en noticias japonesas que están traducidos al español, por lo que no encontraríamos el mismo problema de verosimilitud que anteriormente.

La traducción de estos textos plantea principalmente problemas textuales y pragmáticos, ya que debe reproducir el estilo periodístico digital en español sin perder la función narrativa de las noticias dentro del videojuego. Además, resulta fundamental mantener de forma coherente determinadas denominaciones recurrentes, como «matrimonio G.» (los padres adoptivos del protagonista), «Bebé Milagro» (cómo se denominaba al protagonista cuando era niño) y «Yen» (nombre que adopta el protagonista cuando crece), ya que funcionan como etiquetas narrativas que permiten al jugador identificar a los personajes y seguir la evolución del caso a través de las distintas noticias. Por ello, se han priorizado soluciones naturales en lengua meta, especialmente en los titulares, donde ha sido necesario reformular estructuras nominales propias del japonés para adaptarlas a las convenciones del discurso periodístico español.

**Figura 22**

*Artículo 4*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 20**

*Traducción de la Figura 22*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 都内コインロッカーで新生児が発見<br>3 日間放置も奇跡的に命に別状はなし | Encuentran a un recién nacido en una taquilla del metro de Tokio: sobrevive milagrosamente tras tres días de abandono |
| 今月上旬、東京都内の JR 駅構内に放置されたコインロッカー内で、生後間もない新生児が発見された。この時期にも関わらず連日 30 度を超える猛暑が続く中、密閉された空間に約 3 日間放置されていたとみられるが、命に別状はないという。現在、新生児は都内の医療機関で保護・治療を受けており、警視庁が保護責任者遺棄の疑いで捜査を進めている。<br>警視庁および鉄道事業者によると >> 続き | Un recién nacido ha sido hallado en el interior de una taquilla de una estación de Tokio de la compañía JR a principios de este mes. El bebé no presenta secuelas, a pesar de haber estado atrapado durante tres días en plena ola de calor, con temperaturas superiores a los 30 °C. Actualmente está recibiendo atención y tratamiento en un centro médico de la ciudad. Mientras tanto, las autoridades están llevando a cabo una investigación por un presunto delito de abandono de menores.<br>Según la policía y la empresa ferroviaria, … >> Seguir leyendo |
| Encontramos en este fragmento una gran variedad de problemas, principalmente problemas textuales, pragmáticos y extralingüísticos por terminología.<br>Por un lado, el principal problema textual reside en el hecho de que el japonés concentra mucha información en oraciones largas, mientras que en español resulta más natural reorganizar la información para facilitar la lectura. Por ello, se recurre a la transposición y a la amplificación lingüística, con el objetivo de producir un texto fluido y verosímil dentro del registro periodístico.<br>Se ha decidido mantener el nombre de la compañía JR, ya que es una empresa real y contribuye a preservar la ambientación cultural del videojuego. | |

La expresión «*seigo ma mo nai shinseiji*» (生後間もない新生児, 'recién nacido que acaba de nacer') se traduce como «un recién nacido» mediante compresión lingüística, ya que en español la idea de que el bebé acaba de nacer queda suficientemente recogida en este término. Además, el orden de la primera frase se adapta para que funcione como una entradilla periodística natural: «Un recién nacido ha sido hallado en el interior de una taquilla...».

En la segunda frase, «*inochi ni betsujō wa nai*» (命に別状はない, 'sin riesgo vital') se ha traducido como «no presenta secuelas». Aunque el sentido literal es que su vida no corre peligro, esta modulación permite transmitir de manera clara que el recién nacido se encuentra estable tras el incidente.

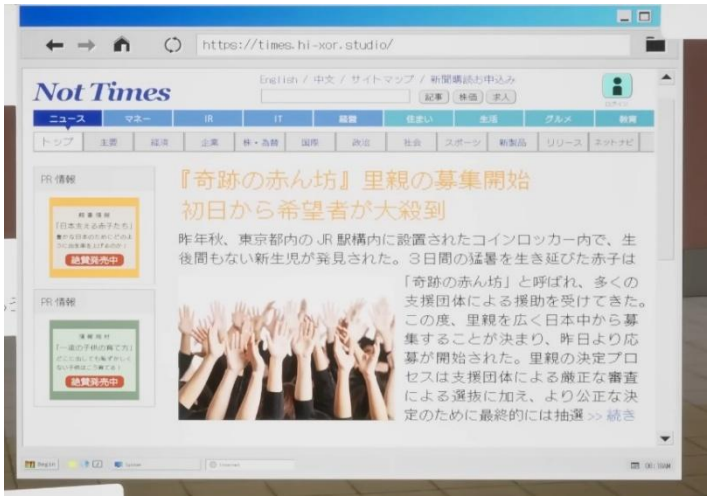
Se ha traducido «*mippei sareta kūkan ni yaku mikkakan hōchi sareteita*» (密閉された空間に約 3 日間放置されていた, 'fue abandonado en el espacio cerrado durante aproximadamente tres días') como «haber estado atrapado durante tres días» mediante compresión lingüística, ya que «atrapado» permite condensar en una sola palabra tanto la idea de abandono expresada por «*hōchi sareteita*» como la de espacio cerrado presente en «*mippei sareta kūkan*». Aunque se pierde la referencia explícita a que el bebé fue «abandonado», esta información se recupera más adelante mediante la expresión «presunto delito de abandono de menores», por lo que el sentido global del fragmento se mantiene.

Se ha generalizado «*keishichō*» (警視庁, 'jefatura de policía') como «las autoridades» y se ha adaptado el término jurídico japonés «*hogo sekininsha iki*» (保護責任者遺棄, 'abandono por parte de la persona responsable de la protección') con el equivalente acuñado «abandono de menores», ya que es el término que se utiliza en el contexto jurídico español.

Finalmente, se ha utilizado un equivalente acuñado para «*tsuzuki*» (続き, 'continuación'), ya que muchas páginas web utilizan fórmulas como «Seguir leyendo» o «Leer más» para indicar que el usuario puede acceder al resto del contenido.

**Figura 23**

*Artículo 5*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 21**

*Traducción de la Figura 23*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 『奇跡の赤ん坊』里親の募集開始<br>初日から希望者が大殺到 | El Bebé Milagro: Se recibe un gran volumen de solicitudes el primer día para su adopción |
| 昨年秋、東京都内のＪＲ駅構内に設置されたコインロッカー内で、生後間もない新生児が発見された。３日間の猛暑を生き延びた赤子は「奇跡の赤ん坊」と呼ばれ、多くの支援団体による援助を受けてきた。この度、里親を広く日本中から募集することが決まり、昨日より応募が開始された。里親の決定プロセスは支援 | El pasado otoño, un recién nacido fue hallado en el interior de una taquilla en una estación de la compañía JR en Tokio. El bebé, que logró sobrevivir durante tres días bajo una intensa ola de calor, pasó a ser conocido como el «Bebé Milagro» y ha estado recibiendo el apoyo de numerosas organizaciones desde entonces. Ayer se inició una convocatoria en todo Japón para su adopción. El sistema |

| | |
|---|---|
| 団体による厳正な審査による選抜に加え、より公正な決定のために最終的には抽選 > > 続き | para la selección de los futuros tutores incluirá una rigurosa evaluación por parte de las organizaciones y, para garantizar una máxima equidad en la decisión, la fase final se definirá mediante un sorteo… >> Seguir leyendo |

«*Kiseki no akanbō*» (奇跡の赤ん坊, 'bebé milagroso') se traduce como «Bebé Milagro» mediante creación discursiva, ya que conserva la carga mediática y sensacionalista del original. La mayúscula inicial refuerza su uso como sobrenombre consolidado.

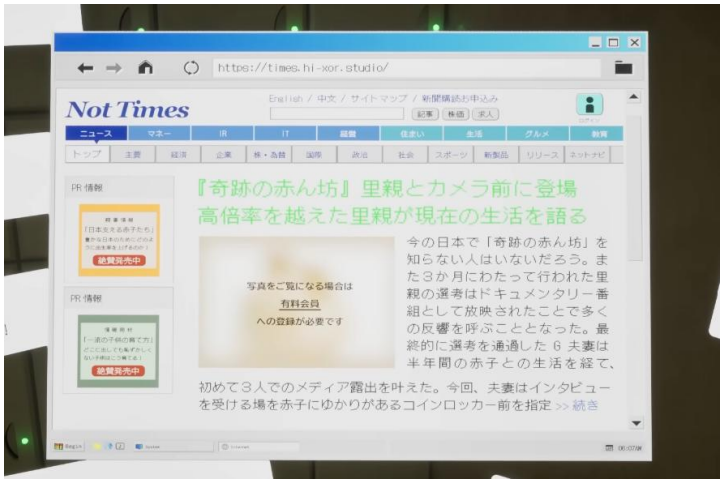
El titular japonés está dividido en dos frases, pero en español se ha comprimido en una sola frase por restricciones de espacio. La segunda frase del titular significa literalmente 'desde el primer día, hubo una gran avalancha de solicitantes'. En la traducción se opta por una modulación para suavizar «*daisattō*» (大殺到, 'gran agolpamiento, 'gran aglomeración'). Esta solución conserva la idea de una respuesta masiva, pero evita una formulación demasiado coloquial como «avalancha», que podría resultar menos propia del registro periodístico español.

En el cuerpo de la noticia se mantiene la progresión narrativa del original, pero se introducen ampliaciones para facilitar la lectura en español.

«*Satooya*» (里親, 'padres adoptivos') se traduce como «adopción» en su primera aparición (里親を広く日本中から募集することが決まり, 'se ha decidido reclutar ampliamente de todo Japón a personas que quisieran ser padres adoptivos') mediante generalización, para hacer que la frase quede más breve y concisa en la traducción. En la frase siguiente, esta misma palabra se traduce como «futuros tutores» mediante amplificación lingüística. Aunque la idea de «futuro» no aparece explícitamente en el original, se añade para evitar que el lector interprete que los candidatos ya ejercen como tutores del menor. La traducción prioriza, por tanto, la claridad narrativa.

**Figura 24**

*Artículo 6*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 22**

*Traducción de la Figura 24*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 『奇跡の赤ん坊』里親とカメラ前に登場<br>高倍率を越えた里親が現在の生活を語る | El Bebé Milagro: Los padres adoptivos aparecen ante las cámaras para hablar de su vida actual tras superar el difícil proceso de selección |
| 写真をご覧になる場合は有料会員への登録が必要です | Hazte miembro premium para ver la imagen |
| 今の日本で「奇跡の赤ん坊」を知らない人はいないだろう。また３か月にわたって行われた里親の選考はドキュメンタリー番組として放映されたことで多くの反響を呼ぶこととな | A estas alturas, es imposible que haya alguien en Japón que no conozca al Bebé Milagro. El proceso de selección de los padres adoptivos se retransmitió en formato documental durante tres meses y fue todo un éxito televisivo. El |

| | |
|---|---|
| った。最終的に選考を通過した G 夫妻は半年間の赤子との生活を経て、初めて 3 人でのメディア露出を叶えた。今回、夫妻はインタビューを受ける場を赤子にゆかりがあるコインロッカー前を指定 > > 続き | matrimonio G., que superó el proceso de selección, ha aparecido por primera vez junto con el bebé delante de los medios tras haber convivido durante medio año. La pareja ha solicitado ser entrevistada delante de la taquilla en que se encontró al bebé… >> Seguir leyendo |

Igual que en fragmentos anteriores, aquí el titular también se ha comprimido en una sola frase para que sea más comprensible y natural en español.

El segundo fragmento se ha traducido como «hazte miembro premium para ver la imagen». Aunque una traducción literal como «es necesario registrarse como miembro de pago para ver la imagen» sería correcta, resultaría demasiado larga y poco natural para una interfaz digital. Se opta por una formulación más directa y habitual en páginas web, mediante modulación y equivalente acuñado. Además, «miembro premium» funciona como equivalente acuñado de «*yūryō kaiin*» (有料会員, 'miembro de pago').

En este fragmento, «G *fūsai*» (G 夫妻, 'matrimonio G') se ha traducido como «el matrimonio G.» mediante traducción literal. En japonés, es habitual emplear solo una inicial para no revelar el nombre real de una persona, especialmente en contextos periodísticos o en casos sensibles. En español, se ha mantenido la G añadiendo un punto, como es común cuando abreviamos nombres o apellidos. Esta solución conserva el anonimato del original, mantiene el tono informativo de la noticia y resulta verosímil en español.

**Figura 25**

*Artículo 7*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 23**

*Traducción de la Figura 25*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 『キセ赤』エン君、初のドラマ出演決定<br>幼稚園と子役業の両立に期待 | Yen, el «Bebé Milagro», debutará en una serie de televisión<br>Compaginará el colegio con su carrera de actuación |
| 3 年前、東京都内の駅構内に設置されているコインロッカーから奇跡の生還を果たした『奇跡の赤ん坊』ことエン君が 4 月から始まる水 9 ドラマで主人公の息子役として出演することが決まったと報じられた。親であり | Según informan los medios, Yen, el «Bebé Milagro» que sobrevivió milagrosamente dentro de una taquilla en una estación de Tokio, debutará como hijo del protagonista en una serie de televisión que se emitirá los miércoles a las 21 h a partir del mes de abril. Sus padres y también representantes, el matrimonio G., han |

| | |
|---|---|
| マネージャーである G 夫妻はこのことについて、「社会に救われたことを忘れずに、この >> 全文表示 | comentado que “no olvidamos que a este niño lo salvó la sociedad, pero >> Leer más |

En este caso se ha mantenido el subtítulo porque aporta información nueva: se anuncia el debut televisivo de Yen y se presenta la compaginación entre su vida escolar y su trabajo como actor infantil. Encontramos problemas textuales y pragmáticos: «y*ōchien*» (幼稚園) se traduce como «colegio» mediante generalización, ya que es más breve «jardín de infancia». Por otro lado, «*koyakugyō*» (子役業, ‘trabajo como actor infantil’) se ha modulado como «carrera de actuación» por la misma razón.

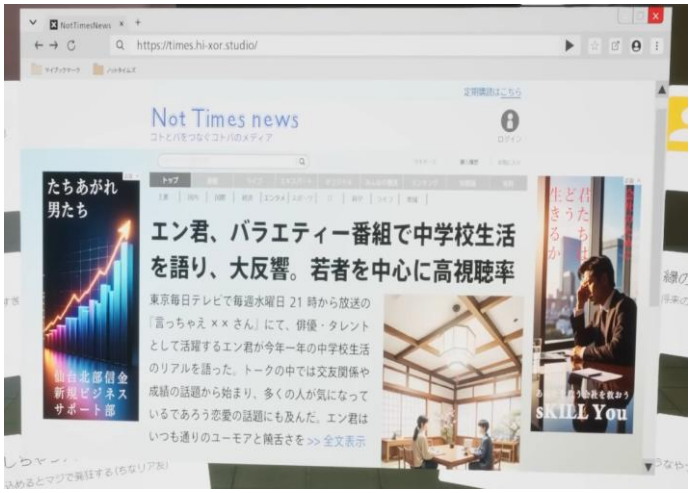
El sobrenombre «*Kise-aka*» (キセ赤) supone un problema extralingüístico, ya que funciona como abreviación coloquial de «*Kiseki no akanbō*». Si bien en japonés esta abreviación funciona, en español se ha optado por mantener el nombre de «Bebé Milagro» en lugar de una abreviación como «el Milagro» para mantener la continuidad terminológica con las noticias anteriores. Aunque se pierde parcialmente el carácter abreviado del japonés, se conserva la función referencial.

En japonés, el protagonista pasa a ser llamado «*En*», nombre que se interpreta como un juego de palabras con «yen» (円), ya que este carácter se lee «*en*» y remite a la moneda japonesa. Esta asociación es relevante para la trama, puesto que el personaje fue encontrado en una taquilla accionada por monedas. Por este motivo, en la traducción no se mantiene el nombre original, sino que se adapta como «Yen» mediante creación discursiva con el objetivo de conservar la relación entre el nombre del personaje y las monedas.

La expresión «*zenbun hyōji*» (全文表示, ‘mostrar todo el texto’) se mantiene como «Leer más», equivalente funcional propio de interfaces digitales.

**Figura 26**

*Artículo 8*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 24**

*Traducción de la Figura 26*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| エン君、バラエティー番組で中学校生活を語り、大反響。若者を中心に高視聴率 | Yen cuenta su día a día en el instituto en un programa de televisión y causa un gran revuelo: alcanza un alto índice de audiencia entre los jóvenes |
| 東京毎日テレビで毎週水曜日 21 時から放送の『言っちゃえ××さん』にて、俳優・タレントとして活躍するエン君が今年一年の中学校生活のリアルを語った。トークの中では交友関係や成績の話題から始まり、多くの人が気になっているであろう恋愛の話題にも及んだ。エン君はいつも | Durante su aparición en el programa «¡Cuéntalo todo, ××!», emitido todos los miércoles a las 21 h en Tokyo Mainichi TV, Yen, quien compagina su carrera de actor con la de colaborador televisivo, habló sin tapujos sobre la realidad de su primer año en el instituto. La charla comenzó abordando temas como sus amistades y sus notas y terminó adentrándose en el terreno amoroso, un |

| | |
|---|---|
| 通りのユーモアと饒舌さを>> 全文表示 | asunto de lo más jugoso. Con el humor y la elocuencia que lo caracterizan, Yen >> Leer más |

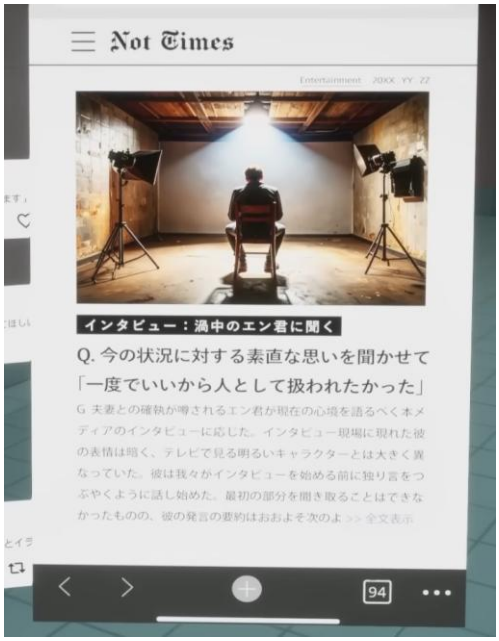
Encontramos de nuevo un problema principalmente textual en el titular original, que contiene nominalizaciones. Este se ha reformulado para que resulte natural en español: «Yen cuenta su día a día en el instituto en un programa de televisión y causa un gran revuelo». Se conserva la información esencial del original, pero se reorganiza la estructura para evitar una acumulación excesiva de sintagmas nominales.

El nombre de la cadena Tokyo Mainichi TV es un nombre ficticio que se ha mantenido mediante préstamo parcial («*terebi*» —テレビ— se ha traducido por «TV»), ya que contribuye a preservar la ambientación japonesa y funciona como marca ficticia dentro del universo del juego. En cambio, el título del programa «*itchae* ××-*san*» (言っちゃえ××さん, 'cuéntalo, sr./sra. ××') se ha adaptado como «¡Cuéntalo todo, ××!», mediante variación. No se ha mantenido el honorífico «*san*» (さん), ya que los honoríficos no se utilizan en español con la misma frecuencia ni cumplen la misma función discursiva que en japonés. Esta solución conserva el tono coloquial y televisivo del original, así como la idea de confesión o revelación.

En el cuerpo de la noticia se emplean reformulaciones para reproducir el estilo de prensa rosa o entretenimiento, lo que supone también un problema pragmático. La penúltima frase se ha traducido como «terminó adentrándose en el terreno amoroso, un asunto de lo más jugoso» mediante modulación y amplificación lingüística. Literalmente, el original indica que la conversación «también llegó al tema amoroso, que probablemente interesaba a muchas personas». Sin embargo, una traducción demasiado literal resultaría poco natural y perdería el tono propio de la prensa rosa. Por ello, «*ren'ai no wadai*» (恋愛の話題, 'asunto amoroso') se ha reformulado como «el terreno amoroso», una expresión más idiomática en español, y se ha añadido «un asunto de lo más jugoso» para traducir «*ooku no hito ga ki ni natteiru de arō*» (多くの人が気になっているであろう).

**Figura 27**

*Artículo 9*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 25**

*Traducción de la Figura 27*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| インタビュー：渦中のエン君に聞く | Entrevista: Hablamos con Yen en medio de la polémica |
| Q. 今の状況に対する素直な思いを聞かせて<br>「一度でいいから人として扱われたかった」 | “Solo quería que me trataran como a un ser humano, aunque fuera una sola vez” |
| G 夫妻との確執が噂されるエン君が現在の心境を語るべく本メディアのインタビューに応じた。インタビュー現場に現れた彼の表情は暗く、テ | Yen, en medio de los rumores sobre una posible disputa con el matrimonio G., ha aceptado ser entrevistado por nuestro equipo para contar cómo se siente en esta |

| | |
|---|---|
| レビで見る明るいキャラクターとは大きく異なっていた。彼は我々がインタビューを始める前に独り言をつぶやくように話し始めた。最初の部分を聞き取ることはできなかったものの、彼の発言の要約はおおよそ次のよ >> 全文表示 | situación. Su semblante en el set era decaído, un gran contraste con el personaje risueño al que vemos en televisión. Antes de empezar con las preguntas, empezó a murmurar como si estuviera hablando para sí mismo. Aunque no pudimos grabar la primera parte, el resumen de sus declaraciones fue más o menos el siguiente >> Leer más |

El titular plantea principalmente un problema textual y un problema de intencionalidad. El problema textual aparece porque el titular de la entrevista debe reformularse para funcionar de manera natural como encabezado periodístico en español. En japonés, «*kiku*» (聞く) puede entenderse como 'preguntar' o 'escuchar', pero una traducción literal como «preguntamos a Yen» resultaría menos idiomática que «hablamos con Yen». Por otro lado, hay un problema de intencionalidad en «*kachū*» (渦中), ya que la expresión no debe interpretarse literalmente como «en medio de un torbellino», sino como una referencia figurada a la exposición mediática y la controversia que rodean al personaje. Por ello, «en medio de la polémica» reproduce mejor la intención del original.

En el subtítulo se ha omitido la pregunta que el entrevistador le hace a Yen y se ha priorizado la respuesta «solo quería que me trataran como a un ser humano, aunque fuera una sola vez». Esta decisión responde a un problema textual y pragmático, ya que el fragmento funciona como un subtítulo breve y debe concentrar la información más relevante en pantalla. La cita contiene la carga emocional del original y transmite de forma directa el sufrimiento del personaje, por lo que resulta más eficaz que mantener la estructura completa de pregunta y respuesta. Se recurre, por tanto, a la elisión de la pregunta y a una compensación textual mediante la cita, que conserva el efecto dramático del fragmento.

En el cuerpo del texto, expresiones como «*hyōjō wa kuraku*» (表情は暗く) se traducen como «su semblante era decaído», mediante modulación, para evitar una formulación demasiado literal.

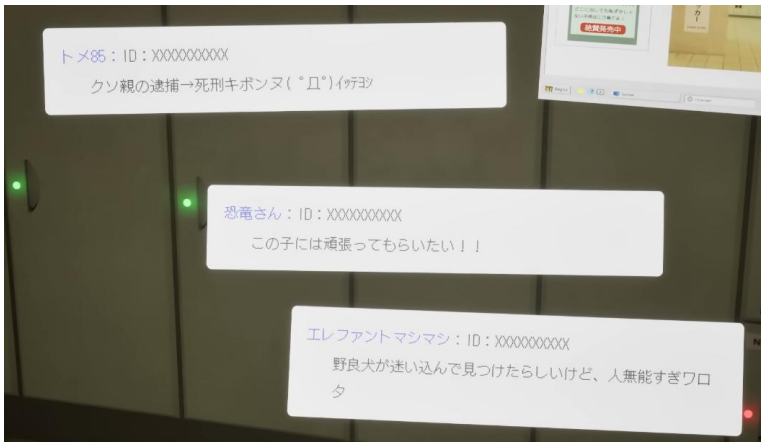
## 4.2.5. Mensajes de usuarios

Los mensajes de usuarios ficticios reproducen el lenguaje informal propio de internet y contrastan con el registro institucional de la estación y el tono periodístico de las noticias. Estos comentarios permiten observar la recepción pública del caso dentro del universo del juego y contribuyen a mostrar la deshumanización progresiva del protagonista, convertido en objeto de debate, burla o consumo mediático.

El texto original emplea abreviaturas, deformaciones gráficas, *kaomoji*, fórmulas propias del argot digital japonés y juegos de palabras basados en nombres de usuario y en referencias culturales. En la traducción se ha optado por adaptar estos recursos al lenguaje digital hispanohablante, utilizando expresiones coloquiales, emojis, risas escritas y referencias reconocibles para el público meta, así como un lenguaje ortotipográficamente no normativo. Se ha decidido que algunos usuarios utilizarán minúsculas en sus textos, como vemos comúnmente en muchos usuarios de internet hispanohablantes, y elidirán signos como la apertura de exclamación o interrogación. El objetivo ha sido mantener la oralidad, la agresividad, la espontaneidad y, sobre todo, el humor de los comentarios originales.

**Figura 28**

*Comentarios del Artículo 4*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 26**

*Traducción de la Figura 28*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| トメ 85：ID : XXXXXXXXXX | tome85: ID: XXXXXXXXXX |
| クソ親の逮捕→死刑キボンヌ (゜Д゜)ｲｯﾃﾖｼ | espero que capturen a esos padres de mierda y que les caiga la pena de muerte 👺 escoria! |
| 恐竜さん：ID : XXXXXXXXXX | Sr. Dinosaurio: ID: XXXXXXXXXX |
| この子には頑張ってもらいたい！！ | Mucha fuerza para ese bebé!! |
| エレファントマシマシ：ID : XXXXXXXXXX | Elefante extragrande: ID: XXXXXXXXXX |
| 野良犬が迷い込んで見つけたらしいけど、人無能すぎワロタ | Dicen que fue un chucho de la calle quien lo encontró… Los humanos somos unos inútiles LOL |

Estos comentarios plantean principalmente problemas de intencionalidad y extralingüísticos, ya que reproducen comentarios de internet escritos en un tono informal, agresivo y espontáneo. Los problemas de intencionalidad aparecen porque los mensajes expresan reacciones emocionales de los usuarios: indignación, apoyo, burla o crítica social. Por ello, la traducción debe conservar el efecto que producen estos comentarios en el jugador y reflejar la violencia verbal, la oralidad y la inmediatez propias del discurso digital. Asimismo, encontramos problemas extralingüísticos, puesto que aparecen recursos característicos de la cultura de internet japonesa, como *kaomojis*, expresiones de argot digital, fórmulas abreviadas y nombres de usuario con matices humorísticos. La traducción busca trasladar la oralidad digital del original a un registro equivalente en español.

El nombre de usuario «トメ 85» se ha transliterado como «tome85», ya que no tiene un significado específico. En cambio, «*kyōryū-san*» (恐竜さん) se ha traducido como «Sr. Dinosaurio» mediante traducción literal, manteniendo el tono de nombre de usuario y sustituyendo el honorífico «*san*» por «Sr.», una fórmula reconocible en

español. «*erefanto mashi-mashi*» (エレファントマシマシ) se ha traducido como «Elefante extragrande»: «*mashi-mashi*» es una expresión coloquial proveniente de «*mashi*» (増し, 'incremento' o 'aumento'), utilizada especialmente en contextos gastronómicos para indicar que se añade una cantidad extra de algún ingrediente. Una traducción literal sería «extra de elefante». El nombre de usuario tiene un matiz absurdo, como si aumentara de tamaño un animal que ya de por sí es muy grande. Por ello, se ha adaptado mediante amplificación lingüística como «extragrande», para conservar la idea de exceso y el tono cómico del original.

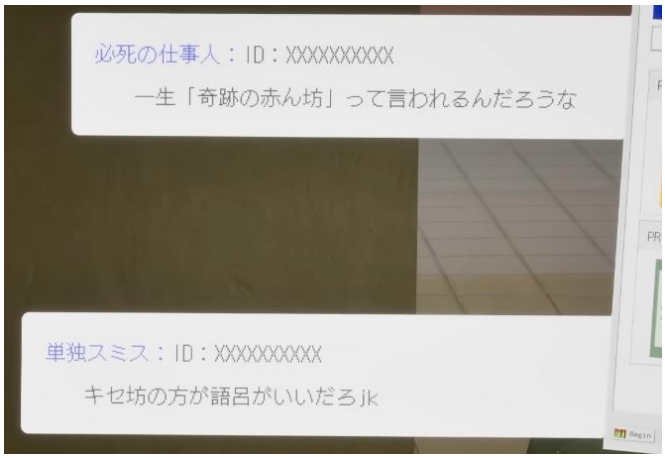
El primer comentario utiliza un registro agresivo propio del lenguaje de internet japonés. «*Kuso oya*» (クソ親, 'padres de mierda') se ha traducido como «esos padres de mierda», manteniendo la vulgaridad y la indignación del original con una traducción literal que aquí funciona bien. La estructura «*taiho→shikei*» (逮捕→死刑, 'arresto → pena de muerte') se ha reformulado como «que capturen a esos padres de mierda y que les caiga la pena de muerte», mediante amplificación lingüística, para convertir la secuencia esquemática japonesa en una frase natural en español, ya que la estructura original no funciona bien en español. Por otro lado, «*kibonnu*» (キボンヌ) es una expresión del argot de internet japonés utilizada para expresar deseo o petición, por lo que se compensa empezando la frase con «espero que». El *kaomoji* «(゜Д゜)» se ha sustituido mediante un emoji de enfado, mediante la técnica de sustitución, ya que los emojis resultan más habituales en la comunicación digital hispanohablante actual que los *kaomojis*, más presentes en la cultura japonesa. Finalmente, «*itte yoshi*» (ｲｯﾃﾖｼ) es una expresión propia del argot de internet japonés que se utiliza de forma despectiva para rechazar o expulsar simbólicamente a alguien del discurso. Su sentido no equivale literalmente a «escoria», pero cumple una función pragmática similar: intensificar el desprecio del hablante hacia los padres del bebé. Por ello, se ha traducido como «escoria!» mediante creación discursiva, priorizando el efecto insultante y agresivo del comentario original sobre su significado literal. Además, esta solución permite mantener la brevedad y la contundencia propias de un mensaje de internet.

El segundo comentario se ha traducido como «mucha fuerza para ese bebé!!» mediante modulación, ya que una traducción literal como «quiero que este niño se

esfuerce» no resultaría natural ni transmitiría el tono de apoyo del original. Finalmente, «*norainu*» (野良犬, 'perro callejero') se traduce como «chucho de la calle» mediante variación, opción coloquial adecuada al registro del comentario, y «*warota*» (ワロタ, una forma deformada de 笑った) se adapta como «LOL», préstamo del inglés frecuente en internet utilizado para expresar risa.

**Figura 29**

*Comentarios del Artículo 5*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 27**

*Traducción de la Figura 29*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 必死の仕事人：ID：XXXXXXXXXX | El hombre de Pako: ID: XXXXXXXXXX |
| 一生「奇跡の赤ん坊」って言われるんだろうな | A este lo van a llamar "Bebé Milagro" para toda la vida… |
| 単独スミス：ID：XXXXXXXXXX | Smith el Ermitaño: ID: XXXXXXXXXX |
| キセ坊の方が語呂がいいだろ jk | que lo llamen "El Milagrito" |

Este fragmento plantea problemas de intencionalidad y extralingüísticos, como en la traducción anterior, ya que reproduce nombres de usuario y comentarios propios de un entorno digital japonés.

El nombre de usuario «*hisshi no shigotonin*» (必死の仕事人, 'trabajador desesperado') se ha adaptado como «El hombre de Pako» mediante creación discursiva. El original parece evocar «*hissatsu shigotonin*» (必殺仕事人), título de una serie japonesa conocida, que trata sobre un grupo de justicieros clandestinos que, en el Edo histórico, castigan o eliminan en secreto a criminales que han escapado de la justicia oficial. Dado que esta referencia no sería transparente para el público hispanohablante, se ha optado por una adaptación cultural mediante «El hombre de Pako», que remite de forma paródica a la serie española *Los hombres de Paco*. Aunque ambas obras no son equivalentes en género ni argumento, la solución permite reproducir la función del original: crear un nombre de usuario humorístico a partir de una referencia televisiva reconocible. Además, la grafía «Pako» aporta una apariencia parcialmente japonesizada al referente español.

En el primer comentario, la frase «*isshō Kiseki no akanbō tte iwarerundarō na*» (一生「奇跡の赤ん坊」って言われるんだろうな) se reformula como «a este lo van a llamar "Bebé Milagro" para toda la vida…», mediante modulación, para lograr un tono más oral y propio de un comentario de internet.

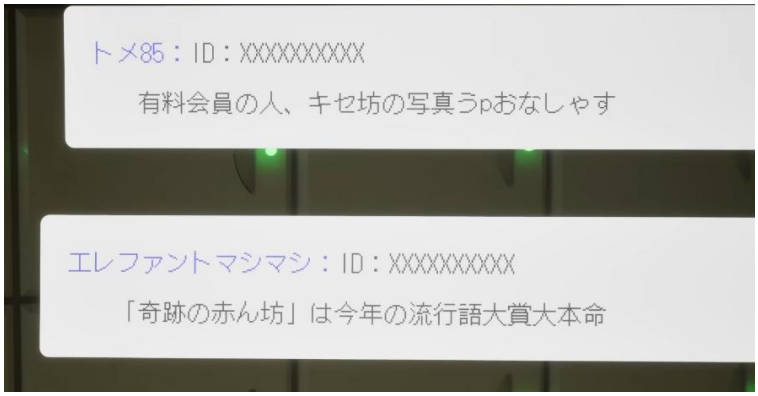
El nombre de usuario «*tandoku Sumisu*» (単独スミス) se ha traducido como «Smith el Ermitaño» mediante creación discursiva. «*Tandoku*» (単独) significa 'solo' o 'en solitario', pero «el Ermitaño» transmite mejor en español la idea de aislamiento y funciona con naturalidad como apodo digital.

Por último, «*Kisebō*» (キセ坊) se ha adaptado como «El Milagrito» mediante creación discursiva. El original es una abreviación coloquial de «*Kiseki no akanbō*» (奇跡の赤ん坊), por lo que la traducción mantiene el vínculo con «Bebé Milagro» y reproduce su tono familiar y humorístico. La expresión «*goro ga ii*» (語呂がいい) indica que una forma "suena mejor", por lo que «que lo llamen "El Milagrito"» conserva la intención del comentario. Se ha elidido «jk», abreviación de «*jōshiki-teki ni kangaete*» (常識的に考えて, 'pensándolo lógicamente') para evitar una fórmula

| |
|---|
| poco transparente en español. En el original, el comentario hace referencia a la Figura 25, donde el artículo ha decidido acortar el sobrenombre como «*Kise-aka*» (キセ赤), una forma menos rítmica que la propuesta del usuario. En español, esta comparación entre dos abreviaciones no puede reproducirse de forma exacta, ya que «El Milagrito» se ha creado discursivamente para trasladar el efecto humorístico y afectivo del original, más que su mecanismo formal. |

**Figura 30**

*Comentarios del Artículo 6*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 28**

*Traducción de la Figura 30*

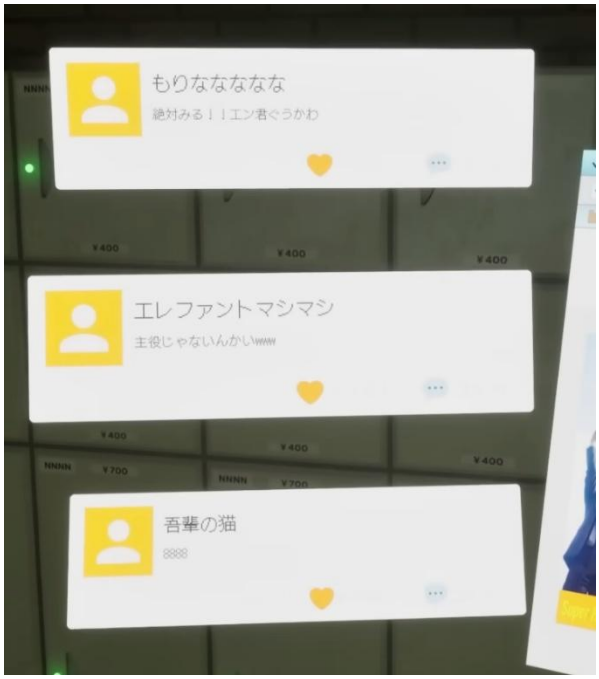
| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| トメ 85：ID : XXXXXXXXXX | tome85: ID: XXXXXXXXXX |
| 有料会員の人、キセ坊の写真うpおなしゃす | pasar la foto del milagrito si sois premium pls |
| エレファントマシマシ：ID : XXXXXXXXXX | Elefante extragrande: ID: XXXXXXXXXX |
| 「奇跡の赤ん坊」は今年の流行語大賞大本命 | “Milagro” tiene todas las de ganar la palabra del año |

En el primer comentario, «*Kisebō*» (キセ坊) se mantiene como «el milagrito», siguiendo la solución adoptada por el otro usuario anteriormente para la abreviación coloquial de «*kiseki no akanbō*». La frase «*shashin up onashasu*» (写真うpおなしゃす) combina «うp», forma japonesa de representar «*up*» con el sentido de 'subir' o 'pasar' una imagen, y «*onashasu*» (おなしゃす), deformación coloquial de «*onegaishimasu*» (お願いします, 'por favor'). Por ello, se traduce como «pasar la foto [...] pls», reproduciendo el tono abreviado e informal del original. La forma «pasar», en lugar del imperativo normativo «pasad», reproduce la incorrección propia presente en el original con «うp» mediante compensación. Asimismo, «pls» funciona como equivalente pragmático de «*onashasu*», ya que transmite una petición abreviada, coloquial y digital.

En el segundo comentario, aparece «*ryūkōgo taishō*» (流行語大賞, 'premio a las expresiones'), un premio japonés que reconoce las palabras o expresiones que se han vuelto populares durante el año. En España, si bien no tenemos un premio para frases, sí existen premios a la palabra del año otorgados por FundéuRAE, por lo que se ha adaptado este referente cultural. Asimismo, «*ōhonmei*» (大本命, 'gran favorito') se reformula como «tiene todas las de ganar», una modulación que mantiene la idea de candidatura favorita. Finalmente, se reduce «Bebé Milagro» a «Milagro» para que funcione mejor como posible "palabra del año".

**Figura 31**

*Comentarios del Artículo 7*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 29**

*Traducción de la Figura 31*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| もりなななななな | Marinanananana |
| 絶対みる！！エン君ぐうかわ | ¡¡Qué ganas de verla!! Yen es monísimo |
| エレファントマシマシ | Elefante extragrande |
| 主役じゃないんかい wwww | No es el prota? jajajaja |
| 吾輩の猫 | Soy un gato |
| 8888 | 👏👏👏👏 |
| El nombre de usuario «*morinananananana*» (もりなななななな) parece jugar con el nombre propio Nana Mori, alargando una de sus sílabas con efecto humorístico. Se ha | |

adaptado como «Marinanananana» mediante creación discursiva, ya que conserva el alargamiento cómico y lo aproxima a un nombre reconocible para el público hispanohablante, Marina.

En el primer comentario, «*gū kawa*» (ぐうかわ) es argot de internet japonés y significa algo similar a 'monísimo' o 'superadorable'. Por ello, se traduce como «Yen es monísimo», mediante equivalente funcional. Asimismo, «*zettai miru*» (絶対みる, 'seguro que lo veo') se ha modulado como «¡¡qué ganas de verla!!», una expresión más natural y espontánea en español.

En el segundo comentario, «*shuyaku janainkai wwww*» (主役じゃないんかい wwww), la partícula final y la estructura coloquial (*-nkai*) transmiten sorpresa o reproche humorístico, por lo que se traduce como «no es el prota?» mediante traducción literal. La secuencia «wwww», equivalente japonés de la risa escrita, se adapta como «jajajaja», equivalente habitual en español digital.

Por último, «*wagahai no neko*» (吾輩の猫) se traduce como «Soy un gato», mediante creación discursiva. El original remite a la novela de Natsume Sōseki *Soy un gato* (*Wagahai wa neko de aru*, 吾輩は猫である). Aunque una traducción literal sería «mi gato», esta opción no permitiría reconocer la referencia cultural, ya que el guiño en japonés se activa principalmente por el uso de «*wagahai*» (吾輩), pronombre arcaico y muy asociado al título de la obra de Sōseki. Por ello, se ha optado por volver al título reconocido en español, «Soy un gato», con el fin de mantener el referente cultural y reproducir el efecto del original.

Finalmente, «8888» representa en internet japonés el sonido de aplausos por la pronunciación de los números. Estos se han sustituido por emojis de aplausos, manteniendo la función paralingüística del original de forma comprensible para el lector hispanohablante.

**Figura 32**

*Comentarios del Artículo 8*




De *Kind () Station*, por Studio Hi, 2025. Copyright 2025 Studio Hi.

**Tabla 30**

*Traducción de la Figura 32*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 皮裂きバイク | Yamajaja |
| エン君もすごいけどちゃんと去り際抑えてたG夫妻有能 | Yen es increíble, pero los padres también han hecho bien en no salir en el programa |
| 障子にメアリー | Un ojo mira el mar y el otro Marisol |
| G たちいない方がエン君が映えていいナイス | Yen brilla más cuando el matrimonio G. no está |
| 縁の下からボタモチ | El que tiene padrino, se bautiza |
| 将来の夢が任侠堂でゲーム作ることなの可愛い笑 | Que su sueño sea crear un juego en Nintindo es tan adorable jajaja |

El nombre de usuario «*kawasaki baiku*» (皮裂きバイク) plantea un problema de intencionalidad y extralingüístico. Por un lado, parece jugar fonéticamente con «Kawasaki *bike*», aludiendo a la marca japonesa de motocicletas. Por otro, evoca el término motociclista «*kawamuki*» (皮むき, 'pelado'), utilizado en expresiones como «*taiya no kawamuki*» (タイヤの皮むき) para referirse al rodaje inicial de los neumáticos nuevos. No obstante, el original sustituye «*muki*» (むき, 'pelado') por «*saki*» (裂き, 'desgarro'), creando una imagen más violenta. En la traducción se opta por «Yamajaja» mediante creación discursiva: aunque se pierde la referencia concreta a Kawasaki, se mantiene la alusión a una marca japonesa de motos, Yamaha, y se compensa el efecto humorístico mediante «jaja», como si se alargase el nombre de la marca con risas, aprovechando que la jota española y la hache japonesa tienen una pronunciación cercana.

El nombre de usuario «*shōji ni Mearī*» (障子にメアリー) plantea un problema extralingüístico y de intencionalidad, ya que parece deformar el refrán japonés «*shōji ni me ari*» (障子に目あり, equivalente a 'las paredes oyen'). En el original, el efecto humorístico se basa en la semejanza fonética entre «*me ari*» (目あり, 'hay ojos') y «*Mearī*» (メアリー, 'Mary'). Una traducción literal no permitiría reproducir este juego, ya que el lector español no percibiría ni el refrán japonés ni la sustitución fonética. Por ello, se ha optado por «Un ojo mira el mar y el otro Marisol» mediante creación discursiva. Esta solución no reproduce el referente cultural japonés, pero sí conserva el mecanismo del original: parte de una expresión reconocible en español, asociada en español a un juego humorístico sobre la desviación de la mirada. Además, el nombre propio «Marisol» es cercano a «Mary».

El nombre de usuario «*en no shita kara botamochi*» (縁の下からボタモチ) combina y deforma varias expresiones idiomáticas japonesas, por lo que plantea un problema extralingüístico y de intencionalidad. Por un lado, «*en no shita*» (縁の下, 'debajo del suelo') remite a la expresión «*en no shita no chikaramochi*» (縁の下の力持ち), que designa a una persona que ayuda desde la sombra sin recibir reconocimiento. Por otro lado, «*botamochi*» (ボタモチ) aparece en el refrán «*tana*

*kara botamochi*» (棚からぼたもち), literalmente ‘un *mochi* que cae de una estantería’, utilizado para referirse a un golpe de suerte inesperado. El nombre de usuario fusiona ambas expresiones y crea una formulación que sugiere ayuda oculta y buena fortuna inmerecida. Se ha optado por «el que tiene padrino, se bautiza» mediante adaptación. Esta expresión española conserva la idea de que determinadas oportunidades se consiguen gracias a apoyos externos o circunstancias favorables. Así, aunque se pierde el juego formal entre los refranes japoneses, se mantiene su función pragmática.

Por último, «*Ninkyōdō*» (任侠堂) se adapta como «Nintindo» mediante creación discursiva. El original parodia Nintendo mediante el uso de caracteres que remiten a «*ninkyō*» (任侠, ‘caballerosidad yakuza’ o mundo de la mafia japonesa), generando un nombre ficticio reconocible y humorístico. «Nintindo» conserva la referencia a Nintendo y la deformación formal.

### 4.2.6. Audio

En este apartado, se analiza un anuncio de megafonía que anuncia el nombre de la siguiente estación dentro del tren. Este audio refuerza la ambientación ferroviaria y contribuye a la inmersión del jugador en el espacio de la estación, ya que se asemeja a los anuncios por megafonía reales en Japón. Su traducción debe reproducir las convenciones de los avisos de transporte público, porque el jugador espera reconocer fórmulas propias de este contexto.

**Tabla 31**

*Traducción de los avisos sonoros*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| 次は親切な駅、親切な駅。お出口は左側です。 | 次は親切な駅、親切な駅。お出口は左側です。 |
| Next stop: Kind Station. Kind Station. The doors will open on the left. | Próxima parada: Kind Station. Kind Station. Las puertas se abrirán por la izquierda. |

Este fragmento presenta un problema pragmático, ya que debe reproducir las convenciones habituales de los avisos de transporte público. Al tratarse de un texto oral, la traducción debe sonar natural y fluida para el jugador hispanohablante, pero también mantener la verosimilitud de un anuncio de estación o tren. Por ello, se conserva el texto japonés como parte de la ambientación y se traduce la parte inglesa al español, de acuerdo con el criterio establecido en el encargo para los elementos bilingües.

En términos generales, se ha optado por una traducción cercana al original, ya que la estructura del aviso funciona bien en español. La primera frase, «Próxima parada: Kind Station. Kind Station», reproduce una fórmula habitual en la megafonía ferroviaria y mantiene la repetición del nombre de la estación. En cambio, la segunda frase se ha calcado a partir del inglés y se ha traducido como «las puertas se abrirán por la izquierda». Aunque esta formulación no es necesariamente la más habitual en los trenes de España, donde suelen emplearse avisos más breves o diferentes según la compañía, resulta más natural y comprensible que una traducción literal como «la salida está a la izquierda». Además, conserva la función comunicativa del original y permite al jugador entender de forma inmediata por qué lado se abrirán las puertas.

### 4.2.7. Subtítulos

En la versión original aparece un monólogo subtitulado cuando el jugador se acerca al punto de información para recibir instrucciones (véase la Figura 12). En esta parte del videojuego, el protagonista interactúa con el personal de la estación (una especie de tubería) para que para que baje unas escaleras al escenario para poder seguir con la ruta. Este texto se presenta de forma secuencial y acompaña una interacción concreta dentro del juego, por lo que su traducción debe atender tanto al contenido informativo como al ritmo de lectura del jugador. En este caso, no se han ajustado los tiempos de los subtítulos, pero sí se ha tenido en cuenta el número de caracteres por línea y el formato de la imagen, ya que el videojuego está pensado para ser jugado en monitores de ordenador.

El monólogo reproduce un registro supuestamente cortés e institucional, imitando el servicio de atención al usuario en una estación ferroviaria. Sin embargo, el personaje hace unos comentarios que nos descolocan de esa situación.

Por ello, la propuesta busca conservar el registro amable y funcional del original, pero también reproducir la extrañeza humorística que aparece en la segunda parte del monólogo. Se han priorizado soluciones naturales en español, propias de un contexto de atención al público, sin eliminar la incongruencia que caracteriza la escena.

**Tabla 32**

*Traducción de los subtítulos*

| Texto original | Texto meta |
|---|---|
| ようこそ、駅構内案内所へ | Bienvenido al punto de información de la estación. |
| 輪刈間線改札口をお探しですね | Está buscando la línea No sé, ¿verdad? |
| 右手の階段が近道となっております | Puede atajar subiendo por las escaleras de la derecha. |
| …….おや | Vaya… |
| 階段がありませんね | Veo que no están puestas. |
| ただいま降ろしますので少々お待ちください | Ahora mismo las bajo. Por favor, espere. |
| これで先進めますね | Ya puede continuar. |
| ああ、なんて私は親切なのでしょう | Uf… ¿Por qué soy tan amable? |
| では、本日も良い一日をお過ごしください | Que tenga un buen día. |
| Este monólogo plantea problemas pragmáticos, textuales y de intencionalidad, ya que combina el registro cortés e institucional propio de un punto de información ferroviario con un tono progresivamente absurdo. Al inicio, el texto cumple una función orientativa: da la bienvenida al jugador y le indica cómo llegar a la línea No sé. Sin embargo, a mitad del diálogo se rompe la lógica realista del espacio cuando el interlocutor advierte que no hay escaleras y afirma que va a “bajarlas”. La traducción | |

debe conservar, por tanto, la naturalidad de un servicio de atención al usuario y, al mismo tiempo, la extrañeza humorística de la escena.

En la segunda intervención, «*kaisatsuguchi*» (改札口, 'torniquetes' o 'entrada de acceso') se elide, puesto que «está buscando la línea No sé, ¿verdad?» resulta más natural, breve y suficiente para orientar al jugador. Se prioriza así la función comunicativa sobre la literalidad.

En la tercera intervención se ha optado por una modulación. La traducción literal sería 'las escaleras de la derecha son un atajo', pero se ha traducido como «puede atajar subiendo por las escaleras de la derecha» como forma más idiomática en español.

La quinta intervención, que podría traducirse literalmente como «no hay escaleras», se ha modulado como «veo que no están puestas». Esta solución mantiene la idea de ausencia presente en el original, pero añade una formulación más natural en español y refuerza la perspectiva del interlocutor, que acaba de advertir la falta de escaleras. Además, la expresión «no están puestas» prepara mejor la intervención siguiente, «ahora mismo las bajo», ya que presenta las escaleras como un elemento que puede colocarse o retirarse.

Finalmente, la penúltima intervención se ha traducido de manera literal, con un equivalente para la interjección. El cierre «que tenga un buen día» funciona como equivalente acuñado de una fórmula de despedida institucional, manteniendo el contraste entre la normalidad del registro y la rareza de la situación.

# 5. CONCLUSIONES

El objetivo principal de este trabajo era hacer una traducción comentada de una selección de textos del videojuego japonés *Kind () Station* del japonés al español de España, así como analizar los problemas de traducción surgidos durante el proceso. A partir del análisis, puede afirmarse que este objetivo se ha cumplido, ya que se han traducido fragmentos pertenecientes a distintas tipologías textuales del videojuego (señalética, carteles de aviso, instrucciones, anuncios, periódicos, comentarios de usuarios de internet, audio y subtítulos) y se han justificado las decisiones adoptadas mediante las categorías traductológicas expuestas en el marco teórico.

El análisis ha demostrado que la localización de *Kind () Station* plantea un reto especialmente complejo por la relación que existe entre texto, espacio y narración. En este videojuego, los elementos escritos no funcionan únicamente como información accesoria, sino que también forman parte de la experiencia de juego: orientan al jugador, construyen la atmósfera liminal y revelan progresivamente el trasfondo del protagonista. Por ello, la traducción no podía limitarse a trasladar el contenido lingüístico, sino que debía tener en cuenta la función de cada texto dentro del entorno interactivo.

Uno de los principales criterios de traducción ha sido preservar la ambientación japonesa del videojuego. Esta decisión se ha reflejado en el mantenimiento de algunos nombres propios, caracteres japoneses, referencias al sistema ferroviario y elementos culturales propios del contexto japonés. Sin embargo, también ha sido necesario adaptar ciertos elementos para garantizar la comprensión del jugador hispanohablante.

Entre los problemas de traducción más frecuentes destacan los problemas de intencionalidad, especialmente en los juegos de palabras relacionados con la línea Wakarima y en los nombres de los usuarios de internet. Estos casos han requerido soluciones creativas orientadas a reproducir el efecto humorístico o extraño del original, más que su forma literal. También han sido recurrentes los problemas extralingüísticos, sobre todo en los comentarios de usuarios. En estos casos, se han aplicado técnicas como la adaptación, la creación discursiva, la modulación y el préstamo, según la función de cada fragmento.

Asimismo, los textos periodísticos han planteado problemas textuales y pragmáticos, ya que el estilo periodístico japonés tiende a condensar la información en estructuras nominales que no siempre resultan naturales en español. Por este motivo, ha

sido necesario reformular titulares, explicitar relaciones lógicas y adaptar el tono al registro periodístico español. En los comentarios de usuarios, por el contrario, el principal reto ha sido trasladar la oralidad digital, el argot de internet, las deformaciones gráficas y los recursos paralingüísticos propios del japonés a un registro equivalente en español.

En conjunto, el trabajo muestra que la traducción de videojuegos exige una atención constante a la relación entre lengua, cultura, imagen, espacio e interacción. En *Kind () Station*, esta relación resulta especialmente significativa, ya que el jugador avanza interpretando textos integrados en un entorno extraño y aparentemente cotidiano. Por ello, el método interpretativo-comunicativo ha resultado adecuado para este proyecto, puesto que ha permitido priorizar la función y el efecto de los textos dentro de la experiencia de juego.

Finalmente, este trabajo confirma que la localización de videojuegos japoneses no implica necesariamente ocultar su origen cultural. Al contrario, en productos como *Kind () Station*, la identidad japonesa constituye una parte esencial de la experiencia estética y narrativa. La traducción al español debe, por tanto, permitir que el jugador acceda al contenido sin perder la sensación de encontrarse en una estación japonesa inquietante y familiar a la vez.

# BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS


4plebs. (12 de mayo de 2019). */x/ - Paranormal* [Archivo de 4chan]. Recuperado el 25 de febrero de 2026, de https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164.

A24 Films. (s. f.). *Backrooms*. https://a24films.com/films/backrooms.

Asahi Broadcasting Corporation. (s. f.). *Hissatsu Shigotonin to wa* (必殺仕事人とは). Recuperado el 31 de mayo de 2026, de https://asahi.co.jp/hissatsu/intro/.

Asociación Española de Videojuegos. (2024). *La industria del videojuego en España: Anuario 2024*. https://aevi.org.es/wp-content/uploads/2025/05/VDIGITAL-ANUARIO2024-comprimido.pdf.

Belli, S. y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (14), 159-179. https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570.

Dai, P. (2025). *Multilingualism in video games and L3 solutions across English, Spanish, Japanese, and Chinese localization* (p. 1) [Tesis doctoral, Universitat Pompeu Fabra]. Tesis Doctorals en Xarxa. http://hdl.handle.net/10803/695428.

FundéuRAE. (s. f.). *Palabra del año*. https://www.fundeu.es/palabra-del-anno/.

Granell, X., Mangiron, C. y Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Bienza. http://hdl.handle.net/10234/202485.

Guzsvinecz, T. (2025). Reactions to video games that evoke a feeling of liminality. *Entertainment Computing, 55*, 101048. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.101048.

Herrera, Z. (2025). Exploration into Liminal Spaces and Their Effects on Player Tension [Tesis de máster, Southern Methodist University]. *Level Design Theses and Dissertations*. https://scholar.smu.edu/guildhall_leveldesign_etds/19.

Hurtado Albir, A. (2011). *Traducción y Traductología*: *Introducción a la Traductología*. (5ª ed.). Cátedra.

International Trade Administration. (16 de diciembre de 2025). *Japan entertainment video games*. U.S. Department of Commerce. https://www.trade.gov/market-intelligence/japan-entertainment-video-games.

Japan National Tourism Organization. (19 de noviembre de 2025). *Trends in annual Visitor Arrivals to Japan by Country/Area*. Recuperado el 12 de diciembre de 2025, de https://statistics.jnto.go.jp/en/graph/#graph--trends--by--country.

Jiyūkokuminsha. (s. f.). *Gendai yōgo no kiso chishiki sen T&D Hoken Group shingo ryūkōgo taishō* (「現代用語の基礎知識」選 T&D 保険グループ 新語・流行語大賞). Recuperado el 31 de mayo de 2026, de https://www.jiyu.co.jp/singo/.

Jockey Club Español. (s. f.). *Jockey Club Español de las Carreras de Caballos*. Recuperado el 25 de mayo de 2026, de https://jockey-club.es/.

Khoshsaligheh, M., Zoraqi, A. A. y Mehar Singh, M. K. (2025). Review of the book Localization in translation, by M. A. Jiménez-Crespo. *Translation & Interpreting, 17*(1). https://doi.org/10.12807/ti.117201.2025.r01.

Koyama, Y. (2023). *History of the Japanese Video Game Industry*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-99-1342-8.

Kotake Create. (2023). *The Exit 8* [Videojuego]. PLAYISM. https://store.steampowered.com/app/2653790/The_Exit_8/.

Kravchenko, N., Chaika, O., Yudenko, O. y Muntian, O. (2025). Liminality and the metaverse: An analysis of mytho-liminal and mystic-liminal games and their impact on player identity. *Metaverse, 6*(1). https://doi.org/10.54517/m3102.

Mata Pastor, M. (s. f.). *La localización*. Portal digital de Historia de la Traducción en España. https://phte.upf.edu/hte/siglo-xx-xxi/mata/.

Maté, D. (2019). Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el *walking simulator*. *Panambí*, (9), 19-31. https://doi.org/10.22370/panambi.2019.9.1198.

Mejías Climent, L. (2016). Videojuegos y doblaje: La sincronización. *Fòrum de Recerca*, (12), 271-290. http://dx.doi.org/10.6035/ForumRecerca.2016.21.16.

Mendoza García, I. y Ponce Márquez, N. (2013). La importancia del papel del revisor: una propuesta metodológica para el desarrollo de la competencia traductora. *Skopos: Revista Internacional de Traducción e Interpretación, 2*, 87-110. https://doi.org/10.21071/skopos.v2i.4419.

Molina, L. y Hurtado Albir, A. (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta: Journal des traducteurs, 47*(4), 498-512. https://doi.org/10.7202/008033ar.

Muñoz Marín, Á. (2012). Abandono de menores. *CEFLegal: Revista Práctica de Derecho*, (132), 173-179. https://revistas.cef.udima.es/index.php/ceflegal/article/view/11877.

Muraishi, T. (1992). *Nihon sekai no kotowaza omoshiro jiten* (日本・世界の『ことわざ』おもしろ辞典). Nittō Shoin (日東書院).

Newzoo. (9 de septiembre de 2025). *Global Games Market Report 2025*. https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/09/2025_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf.

Picard, M. (2013). The foundation of *geemu*: A brief history of early Japanese video games. *Game Studies, 13*(2). https://www.gamestudies.org/1302/articles/picard.

Porta-Pérez, A. (2022). Loriguillo-López, A. (ed.). Estudios sobre cultura visual japonesa: videojuegos, manga y anime. Edicions Bellaterra. *Mirai. Estudios Japoneses, 7*, 151-153. https://doi.org/10.5209/mira.91583.

Ruiz, A. (25 de abril de 2026). *Renfe y Adif impulsan un centro de control único en Barcelona para optimizar el servicio de Rodalies*. El Nacional.cat. https://www.elnacional.cat/es/sociedad/renfe-adif-impulsan-centro-control-unico-en-barcelona-optimizar-servicio-rodalies_1630855_102.html.

Sevilla Muñoz, J., y Zurdo Ruiz-Ayúcar, M. I. T. (Dirs.). (2009). El que tiene padrino, se bautiza. En *Refranero multilingüe*. Instituto Cervantes. https://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/ficha.aspx?Par=58681&Lng=0.

Steam. (s. f.). *The Exit 8*. Recuperado el 16 de diciembre de 2025, de https://store.steampowered.com/app/2653790/The_Exit_8/.

Studio Hi. (2025). *Shinsetsu()na eki* (親切()な駅) [Videojuego]. Steam. https://store.steampowered.com/app/3819120/_/.

Studio Hi. (s. f.). *Hi Xor Studio* (非 *Xor Studio*). https://www.hi-xor.studio.

Tomàs, L. (8 de octubre de 2025). *Gachapon, las misteriosas máquinas de cápsulas coleccionables*. Japonismo. Recuperado el 30 de mayo de 2026, de https://japonismo.com/blog/gachapon-maquinas-capsulas.

Villalobos Guzmán, S. A. (28 de agosto de 2025). *Arquitectura inquietante: estudio de espacios liminales desde la virtualidad* [Trabajo de fin de grado, Universidad Autónoma de Querétaro]. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Querétaro. https://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/12273.

Yodovich, N., Bagnall, G., Crawford, G., Gislam, C. y Stukoff, M. (2025). Video Games in/as Culture: The Evolving Cultural Significance of Video Games.

*International Journal of the Sociology of Leisure, 8*, 339-355. https://doi.org/10.1007/s41978-025-00184-6.