



UNIVERSIDAD DE ARTES, CIENCIAS Y COMUNICACIÓN

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Traducción e Interpretariado Bilingüe (Inglés – Español)

**ANÁLISIS DE LAS TÉCNICAS DE TRADUCCIÓN EN LA LOCALIZACIÓN
DEL INGLÉS AL ESPAÑOL EN EL VIDEOJUEGO *LEAGUE OF LEGENDS***

**Proyecto para optar al Grado Académico de Licenciado en Lengua Inglesa
y el Título Profesional de Traductor e Intérprete Bilingüe (Inglés-Español)**

Docente Guía: Patricia Quezada

Estudiantes:

José Chacón

Boris López

Jael Ríos

Santiago de Chile, diciembre de 2022

Agradecimientos

Como grupo agradecemos la oportunidad de terminar nuestro proceso universitario en el mismo grupo que comenzamos a estudiar. Potenciamos nuestras fortalezas y pudimos presenciar el crecimiento de cada uno de nosotros. Además, quisiéramos darle agradecimientos especiales a la profesora guía, Patricia Quezada, por ayudarnos en todo este largo proceso y siempre con las mejores disposiciones a responder nuestras inquietudes y dudas. Del mismo modo, agradecer a Francisco Navarro y Shalom Peña por su interés en nuestro trabajo y su apoyo emocional.

Índice de contenidos

Resumen	7
Abstract	8
1. Introducción	9
2. Objetivos	10
2.1 Objetivo General	10
2.2 Objetivos específicos	10
3. Marco Teórico	11
3.1 La Traducción	11
3.1.1 Definición de Traducción	11
3.1.2 Historia de la Traducción	12
3.1.3 Traducción y Cultura	13
3.1.4 Técnicas de Traducción	14
3.1.5 Tipos de Traducción	20
3.1.6 Modalidades de la Traducción	22
3.1.7 Medio Audiovisual	23
3.1.8 Traducción Audiovisual	23
3.1.9 Internacionalización, Globalización y Localización	28
3.2 Localización	29

3.2.1 Diferencias entre traducir y localizar	30
3.2.2 Localización Audiovisual	31
3.2.3 Localización en Videojuegos	32
3.3 Los Videojuegos	34
3.3.1 Historia de los Videojuegos	34
3.3.2 Definición de Videojuegos y Clasificaciones	35
3.3.3 Videojuegos MOBA	40
3.3.4 League of Legends	41
4. Aplicación de la Investigación	43
4.1. Aplicación de técnicas de traducción	43
4.1.1. Personajes	43
4.2 Conclusiones Generales	50
5. Conclusión	51
6. Bibliografía	52

Índice de tablas

Tabla 1. Propuesta de técnicas de traducción de Pedersen (2011).....	16
Tabla 2. Comparación de métodos, estrategias y técnicas de traducción.....	18
Tabla 3. Técnicas de traducción de Vinay y Dalbernet (1958, p. 55).....	19
Tabla 4. Modalidades de traducción según el medio	22
Tabla 5. Clasificación de géneros de videojuegos	39
Tabla 6. Frases de Neeko	44
Tabla 7. Frases de Akali.....	45
Tabla 8. Frases de Irelia.....	45
Tabla 9. Frases de Gangplank	46
Tabla 10. Frases de Veigar	47
Tabla 11. Frases de Evelynn.....	47
Tabla 12. Frases de Annie	48
Tabla 13. Frases de Cho’Gath	48
Tabla 14. Frases de Fiddlesticks.....	49
Tabla 15. Frases del Anunciador	49

Índice de figuras

Figura 1	32
Figura 2	35
Figura 3	36
Figura 4	36
Figura 5	37
Figura 6	38
Figura 7	38

Resumen

En esta investigación se hizo una recapitulación de las definiciones de traducción, traducción audiovisual, localización y los videojuegos con un enfoque en el videojuego *League of Legends*. También se llevó a cabo un análisis sobre las técnicas de traducción que se utilizaron en los textos de *League of Legends*. El análisis a los textos se hizo mediante una tabla de comparación en base a las técnicas de traducción que se utilizaron en la versión de español de Latinoamérica y la versión original en inglés.

Palabras clave: *Localización, League of Legends, Técnicas de traducción, Videojuegos, Análisis*

Abstract

In this research, a recapitulation of the definitions of translation, audiovisual translation, localization and video games was made with a focus on the video game *League of Legends*. An analysis of the translation techniques used in the *League of Legends* texts was also carried out. The analysis of the texts was done through a comparison table based on the translation techniques that were used in the Latin American Spanish version and the original English version.

Keywords: Localization, League of Legends, Translation techniques, Video games, Analysis

1. Introducción

La temática de este trabajo de investigación surgió de un interés en común de los integrantes en el mundo relacionado a los videojuegos, en específico *League of Legends*, en que los desarrolladores cuentan con una amplia cantidad de textos para transmitir sus ideas a los jugadores, ya sea mediante los personajes, interfaces e imágenes, que al ser un producto de habla inglesa, debió ser tratado por un proceso de traducción para una gran variedad de idiomas, incluido el español, que será en el que nos centraremos durante la extensión de esta investigación. Todo lo anterior permitiría un estudio analítico a nivel lingüístico y metodológico al emplear las herramientas y los conocimientos adquiridos durante los años de carrera universitaria. Esto facultará la unión de las aptitudes traductoras con los intereses personales de cada uno de los miembros al llegar al nivel de profundidad que requiere esta investigación. El propósito es destacar el trabajo de localización en español latinoamericano de *League of Legends*, para ello se aplicarán las definiciones de los términos relacionados a la traducción, la traducción audiovisual, la localización y los videojuegos, en especial se trabajará con una tabla en las que se aplicarán las técnicas de traducción de manera práctica con los textos de *League of Legends*.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Investigar, analizar y aplicar las técnicas de traducción presentes en la localización del videojuego *League of Legends*.

2.2 Objetivos específicos

- A) Definir la traducción y sus modalidades, dando énfasis en la traducción audiovisual.
- B) Presentar las modalidades de traducción audiovisual más conocidas.
- C) Exponer las técnicas de traducción.
- D) Investigar qué es la localización y para qué se usa en sus distintos contextos.
- E) Definir y categorizar los videojuegos según diferentes criterios.
- F) Mostrar y ejemplificar la localización de videojuegos.
- G) Aplicar los contenidos anteriores en los textos del videojuego *League of Legends*.

3. Marco Teórico

En los siguientes apartados se presentarán diversos tópicos para el desarrollo de la investigación, al mencionar las definiciones de la traducción, la traducción audiovisual y los videojuegos

3.1 La Traducción

3.1.1 Definición de Traducción

Lo primero que se debe establecer es la definición de *traducción* como término, al estar relacionado con la lingüística no tiene una definición única, por esto los diferentes autores intentaban entregar su definición sobre su entendimiento de lo que es o lo necesario para realizar una traducción.

Para ello se mencionarán varias definiciones según estos autores, la primera definición es la que plantea Amparo Hurtado (2001):

La traducción más que un *saber* es un *saber hacer*, siguiendo la distinción de Anderson (1983) entre conocimiento declarativo y conocimiento procedimental u operativo, tendremos que calificar el saber traducir como un conocimiento operativo y que, se adquiere fundamentalmente por la práctica. (p. 25)

En base a esta definición, podemos decir que la traducción es más que solamente conocimiento sobre los idiomas, sino que es más bien una habilidad que requiere un conocimiento sobre las técnicas y habilidades traductoras.

Por otra parte, Alexander Tytler (1907) postulaba que una buena traducción requería cumplir con tres leyes: en primer lugar, la traducción debe brindar con una buena

transcripción de las ideas del texto original. Luego, el estilo y la forma de escritura deben tener características idénticas a las del documento original y, por último, la traducción debe tener la misma fluidez que la composición de origen.

Peter Newmark (1981, p.136) en cambio, postula que la traducción es un arte que intenta reemplazar un mensaje escrito o enunciado en un idioma por el mismo mensaje en otro. Newmark sostiene que la traducción es un proceso sistemático y brindó pasos para el proceso traductológico al momento de proponer la traducción semántica y la traducción comunicativa, lo que hoy en día se conoce como teoría dual.

Por otro lado, Lawrence Venuti (1998, p.3) considera que la traducción envuelve intereses, objetivos, perspectivas, un contexto específico y otros factores que definen la forma del proceso traductológico. Además, menciona que la traducción es un aspecto esencial para el estudio de muchas dimensiones del intercambio cultural.

3.1.2 Historia de la Traducción

Según Llácer (1997, p. 1) la traducción es una práctica tan antigua como el ser humano, ya que menciona las primeras traducciones intralingüísticas por medio de los intérpretes de las tribus de Asia y África. Así como también Amparo Hurtado afirma que existen traducciones escritas cerca del año 2000 a.C. en Babilonia. Asimismo, García-Yebra rescata la presencia de la historia sobre un gran diluvio en diferentes culturas y su relación con las traducciones implícitas y explícitas en dichas culturas.

Durante la Edad Media, con la expansión del cristianismo las lenguas romances ganaron protagonismo frente al latín, al ser este último el idioma del clero y las traducciones religiosas, en las que predominaba la traducción palabra por palabra. A su

vez, estaba la traducción más “corriente”, realizada en su mayoría por trovadores, juglares y otros autores.

John Wycliffe, teólogo de Oxford, que finalizó en 1396 su segunda versión de la Biblia, en la que se puede identificar los 4 procesos de traducción: el establecimiento de un texto auténtico latino como fuente; la comparación de versiones; asesoramiento por parte de gramáticos y sabios sobre las palabras y significados difíciles y traducciones tan claras como sea posible. Mientras que algunos autores como Jaime Conesa, E. de Villena y Maimónides abogaban por una traducción de las ideas que no siempre fuera literal. (Llácer,1997, p. 3).

3.1.3 Traducción y Cultura

Para poder completar de forma correcta el proceso de traducción se requiere un contexto cultural, ya que a la hora de trabajar el traductor se puede encontrar con muchas variables que pueden llegar a afectar el sentido del mensaje. Diana Berber de la Universidad de Turku describe lo antes mencionado como:

Entre las muchas habilidades requeridas del traductor ideal se encuentra el que tenga una buena cultura general, más aparte el suficiente conocimiento de la cultura del país donde se habla el lenguaje de origen de lo que va a traducir para poder comprender aquellas alusiones en el texto que no se explican dentro del mismo por ser algo tan familiar y cotidiano para la mayoría de los lectores del lenguaje de origen, o para lectores o público de una cultura general media. (Berber, 1998, p. 1).

Es decir, para poder realizar un buen trabajo traductor se necesita un poco más que el conocimiento general de la lengua origen y lengua meta, el profesional debe adentrarse en las culturas de ambos países para poder entender los mensajes y traducirlos de la manera correcta. Debido a que los idiomas están en constante cambio. Cordonnier (1995) habla de los cambios de percepción de ciertas alusiones en las traducciones a través del tiempo y el hecho de que a veces es necesaria una revisión y actualización de las traducciones.

El futuro traductor debe desde un principio, entonces, estar consciente de todos los factores que componen el texto: los intertextuales (asunto, contenido, léxico, estructura de las frases, redacción, registro de la lengua) y los extratextuales (el autor, la intención del autor, cultura de la que proviene el autor, época en que fue escrito el texto o hecha la traducción, lugar, motivo, tipo de público a que va dirigido), teniendo en cuenta que sobre todos los factores extratextuales son los que van a determinar su interpretación y opciones de traducción. (Dimitriu, 1996, p. 304).

Al tomar en cuenta lo antes mencionado y al comprender que el traductor debe considerar factores culturales a la hora de traducir, se necesita el uso de ciertas técnicas o métodos traductores.

3.1.4 Técnicas de Traducción

Para poder desarrollar nuestra investigación respecto a la traducción y la posterior aplicación de los conceptos en *League of Legends* debemos definir algunos conceptos claves, en este apartado definiremos las técnicas de traducción, además de mencionar

de forma breve los métodos y las estrategias, a modo de aclaración de conceptos, para ello nos basaremos en las propuestas que han realizado diversos autores respecto a estos tópicos.

En primer lugar, Hurtado (2001, p. 54) menciona que los *métodos de traducción* son un tema confuso para los traductólogos, ya que estos no se definen a partir del resultado de la traducción sino que, al considerar el proceso traductor y que según los diferentes fines traductores existen diferentes métodos traductores. Se distinguen cuatro métodos básicos: interpretativo-comunicativo (traducción del sentido), literal (transcodificación lingüística), libre (modificación de categorías semánticas y comunicativas) y filológico (traducción erudita y crítica).

3.1.4.1 Las estrategias y técnicas de traducción. Los términos de *estrategia* y *técnica* a lo largo del debate en el estudio de la traducción también han generado confusión entre los autores más influyentes en esta materia. Por ejemplo, Chesterman (1997) define *global strategy* que responde al “cómo traducir este texto”, mientras que *local strategy* responde a la pregunta “cómo traducir esta estructura, esta idea o este artículo”. Pedersen (2011), por otra parte, propone llamar *metodología* a la *global strategy* y *strategy* a la *local strategy* de Chesterman. Además, propone seis categorías de estrategias de traducción para los subtítulos con referencias culturales extralingüísticas que son: *retención*, *especificación*, *traducción directa*, *generalización*, *sustitución* y *omisión*. Pedersen distingue dos grupos: las orientadas hacia la lengua origen y las orientadas hacia lengua meta, en donde el primer grupo consiste en la

retención, especificación y traducción directa. El segundo comprende la generación, sustitución y omisión.

Tabla 1. Propuesta de técnicas de traducción de Pedersen (2011)

Categoría	Explicación
Retención	Es la técnica más orientada al idioma original, ya que permite que un elemento del idioma original aparezca en el texto meta.
Especificación	Significa mantener los referentes culturales extralingüísticos sin traducirlos, pero añadiendo información que no está presente en el texto original para que los referentes culturales del texto meta sean más específicos que los del texto original. Tiene como fin evitar la ambigüedad.
Traducción Directa	Esta técnica consiste en mantener la carga semántica de los referentes de la lengua original sin añadir ni restar nada.
Generalización	Esta técnica consiste en reemplazar un referente cultural que se refiere a algo específico por algo más general. Un ejemplo muy típico es la utilización de un hiperónimo.

Sustitución	Esta técnica implica la eliminación del referente cultural en el texto de origen y sustituirlo por otra cosa, ya sea por otro referente cultural diferente o algún tipo de paráfrasis que no necesariamente tiene que ser un referente cultural.
Omisión	Eliminación de un referente cultural en el texto meta.

Fuente: La localización de videojuegos en China: Estudio de caso de la traducción de *League of Legends*.

Por otra parte, Hurtado (2001) utiliza el término *técnica de traducción* para el procedimiento que se usa para conseguir la equivalencia traductora con cinco características básicas: 1) afectan al resultado de la traducción; 2) se catalogan en comparación con el original; 3) se refieren a micro unidades textuales; 4) tiene un carácter discursivo y contextual; 5) son funcionales.

La definición de *técnica de traducción* de Hurtado (2001) es muy precisa, además de distinguir la técnica de la estrategia y del método. Su definición de estrategia:

La estrategia traductora son los procedimientos individuales, conscientes y no conscientes, verbales y no verbales, internos (cognitivos) y externos utilizados por el traductor para resolver los problemas encontrados en el proceso traductor y mejorar su eficacia en función de sus necesidades específicas. (p. 276)

En la siguiente tabla se presenta una comparación entre método, estrategia y técnicas de traducción según Hurtado (2001):

Tabla 2. Comparación de métodos, estrategias y técnicas de traducción

	Método de traducción	Estrategia de traducción	Técnica de traducción
Zona afectada	Global (proceso y resultado)	Diversas fases del proceso traductor	Fase final de toma de decisiones
Zona de aplicación	Todo el texto	Micro unidades o zonas más amplias del texto donde haya problema	Micro unidades
Consciente	Sí o no	Sí o no	Sí
Verbal	Sí	Sí o no	Sí

Fuente: Traducción y Traductología.

Respecto a la tabla, el método de traducción se aplica de forma general, en cambio, las estrategias y las técnicas se aplican de manera concreta. Para aclarar esta diferencia, Hurtado (2001) explica que las estrategias se refieren al proceso mientras que las técnicas se refieren al resultado. Aunque destaca que algunos mecanismos pueden funcionar como técnicas y estrategias a la vez y menciona el uso de un método u otro varía en función de los objetivos perseguidos y puede influir en la decisión de las estrategias, así como las técnicas para materializarlos.

Las *técnicas* de traducción que recoge Hurtado (2001) se basan principalmente en las propuestas por Vinay y Darlbernet (1958), en las que distinguen la traducción literal y la traducción oblicua. En este sentido, la traducción literal comprende las técnicas de: el préstamo, calco y traducción literal. Y, por otra parte, la traducción oblicua comprende

las siguientes técnicas: la transposición, modulación, equivalencia, adaptación. Además, los autores añaden a estas técnicas la compensación, la reducción y la amplificación.

Tabla 3. Técnicas de traducción de Vinay y Dalbarnet (1958, p. 55)

Técnica	Definición	Ejemplo
Préstamo	La palabra pasa de una lengua a otra sin traducirla.	Bit, byte, chip, píxel, plotter.
Calco	El sintagma se traduce y se respetan las reglas sintácticas de la lengua de llegada.	Weekend => Fin de semana.
Traducción literal	Se traduce palabra por palabra el sintagma o expresión.	I'm late => Llegué tarde
Transposición	Se cambia la categoría gramatical.	Adverbio => Verbo Adjetivo => Sustantivo o sintagma preposicional Adverbio => Sustantivo Transposición cruzada
Modulación	Se efectúa un cambio de vista o de categoría de pensamiento en relación con el texto original.	Términos opuestos: Health insurance => Seguro de enfermedad Doble negación: It seems not unlikely => Es muy probable Cambio de punto de vista: We were pleasantly surprised at the sophisticated menu => El sofisticado menú nos sorprendió gratamente. Una parte por la otra: At arm's length => Al alcance de la mano Cambio de metáforas: To burn one's bridges => Quemar las naves
Equivalencia	Transmitir una expresión mediante recursos estilísticos y estructurales diferentes.	Right of way => Prohibido el paso. No parking at all times => Vado permanente.

Adaptación	Se reemplaza un elemento cultural por otro propio de la cultura receptora.	Her English was good => Hablaban bien el español
Compensación	Consiste en introducir en otro lugar del texto un elemento de información o un efecto estilístico que no ha podido reflejarse en el mismo sitio en que está situado en el texto original.	I open my eyes, and there's a fly . Buzzing around. => Abro los ojos y la veo volar . Veo volar a la mosca.
Reducción	Consiste en eliminar elementos redundantes para obtener una traducción más concisa por razones estructurales o estilísticas.	Last Will & Testament => Testamento Terms & Conditions => Cláusulas
Amplificación	Se añaden elementos lingüísticos.	Filtering information quickly => Filtrar la información de forma rápida

Fuente: Elaboración propia según Traducción y Traductología (2001)

Por lo tanto, el concepto de *global strategy* del que habla Chesterman sería lo que Hurtado denomina *método de traducción* y la definición de *local strategy* de Chesterman y *strategy* de Pedersen corresponden con las *técnicas* que se refiere Hurtado.

3.1.5 Tipos de Traducción

La traducción de textos, tanto orales como escritos, pertenecen a determinados ámbitos socioprofesionales que se efectúan con géneros textuales característicos que determinan el tipo de traducción del texto. En la traducción escrita los tipos de traducciones se refieren comúnmente a las áreas convencionales: literaria, general y especializada, mientras que la interpretación está principalmente relacionada con la interpretación en tribunales, social y en los medios audiovisuales (Hurtado, 2001).

3.1.5.1 Tipologías Textuales. El ejercicio de clasificar según una base de criterios un texto es bastante antiguo, ya que para poder lograr el sentido comunicativo de este mismo es necesario separarlo y clasificarlo según una base de criterios. Dichos criterios son las tipologías textuales.

Tomando en cuenta lo que se expresa en la investigación de Elena Sánchez (2002), se puede decir que, desde los comienzos de la traductología, quienes ejercían este oficio notaban que los textos con los trabajaban no eran iguales. Por ejemplo, S. Jerónimo diferenciaba entre textos profanos y religiosos o Schleiermacher distinguía los textos entre textos de negocios y literarios o científicos. Sin embargo, dichas diferencias eran más que nada naturales, casi lo que el instinto y su experiencia les decía ya que no fue hasta los años setenta en que se comenzó a estudiar de manera sistemática las tipologías textuales como tal. (Sánchez, 2002, p. 122). Entonces, ¿para qué nos sirven las tipologías textuales? Estas nos ayudan a clasificar las diversidades textuales y clasificar los textos para así llevar a cabo un proceso de traducción más concreto.

La clasificación más usada es la que distingue entre narración, descripción, argumentación, explicación y diálogo (Instituto Cervantes, 2002), sin embargo, la tipología textual es una categoría extensa, hay autores que reducen la cantidad de distinciones y otros que la amplían. Para el instituto Cervantes (2022) “En el plano de la didáctica, las tipologías textuales representan una poderosa ayuda. En primer lugar, permiten reconocer y seleccionar aquellos tipos de textos que los aprendientes deberán ser capaces de manejar (de forma productiva, receptiva, o bien de ambas formas)”.

Es decir, la tipología textual es una herramienta que ayuda al profesional de la lengua a completar una traducción de forma correcta, y por consiguiente, localizar el proyecto si es necesario.

3.1.6 Modalidades de la Traducción

Para Amparo Hurtado (2001), el modo traductor y la clasificación en modalidades de traducción es una categoría dominante para considerar y clasificar la traducción. Cada modalidad tiene situaciones de uso determinadas y exige destrezas específicas del traductor.

Las modalidades, según el medio de la traducción se pueden agrupar de la siguiente manera:

Tabla 4. Modalidades de traducción según el medio

Medio escrito	Traducción escrita de textos escritos.
Medio oral	Interpretación simultánea, consecutiva, de enlace y susurrado.
Medio escrito y oral	Traducción a la vista.
Medio audiovisual	Voces superpuestas, doblajes, subtitulación.
Medio musical	Traducción de canciones y supratitulación musical.
Medio informático	Traducción de programas informáticos y de productos informáticos multimedia.
Medio icónico-gráfico	Traducción icónico- gráfico.

Fuente: Traducción y Traductología. (2001)

3.1.7 Medio Audiovisual

De acuerdo con la Universidad Nacional de Costa Rica (s.f):

Los medios audiovisuales, son reconocidos como aquellos medios de comunicación social que se relacionan estrechamente con la imagen, fotografía, video y audio. Estos medios se aplican en la educación e influyen en los individuos y su forma de adquirir conocimiento, generando un nuevo paradigma en la aplicación de la tecnología en el desarrollo profesional.

Con lo anterior se puede deducir que los medios audiovisuales son todo lo que conocemos como tecnología en la actualidad, smartphones, computadores, televisores, películas, videojuegos, etc. Por lo tanto, la traducción se ha tenido que adaptar a estos nuevos medios, impulsando nuevos estudios y métodos para cumplir con los requerimientos de la emancipación de lo electrónico. “Los textos audiovisuales tienen una densidad y complejidad semántica que va más allá de la que exhiben aquellos textos que se transmiten por un único medio”. (Chaume, Agost, 2001, p. 15). Desde esta perspectiva, la traducción audiovisual llegó a cambiar las cosas en el campo, abriendo paso a nuevos desafíos y nuevas habilidades a las que los profesionales se tuvieron que ir adaptando. Ya que, tal como dice Airetraducciones (2022): “La traducción audiovisual es aquella que combina la traducción de contenidos y su adaptación al soporte audiovisual elegido”.

3.1.8 Traducción Audiovisual

Citando a Frederic Chaume (2013):

La traducción audiovisual (TAV) es la denominación con la que los círculos académicos se refieren a las transferencias semióticas, interlingüísticas e intralingüísticas entre textos audiovisuales, tanto a las más consolidadas, como el doblaje y la subtitulación, como a las más novedosas, como el rehablado o la audiosubtitulación, por ejemplo.

En conjunto con lo que dice Chaume y para comprender de mejor forma la TAV, se citará la propuesta de definición que da Amparo Hurtado:

Por traducción audiovisual nos referimos a la traducción, para cine, televisión o video, de textos audiovisuales de todo tipo (películas, telefilmes, documentales, etc.) en diversas modalidades: voces superpuestas, doblaje, subtitulación e interpretación simultánea de películas. Estas modalidades, cuyos inicios se sitúan en los años treinta, han sido objeto de numerosos análisis descriptivos en los últimos años. (Hurtado, 2001, p. 77)

3.1.8.1 Modalidades de TAV. A continuación, se presentarán las modalidades más relevantes en la industria de la traducción audiovisual. Las cuales son el doblaje y la subtitulación y sus subcategorías.

3.1.8.1.1 Doblaje. Dentro de las modalidades más conocidas en la traducción audiovisual están el doblaje y la subtitulación. Para Itsvan Fodor (1976, p. 9):

El proceso cinematográfico que consiste en una nueva grabación separada del texto de un film traducido en la lengua del país en el cual será exhibido. Esta nueva grabación del sonido, aparte de la banda original de ruidos y música, tiene que

ajustarse a la película de forma que los nuevos sonidos del discurso coincidan con los movimientos de los órganos articulatorios tan perfectamente como sea posible.

Para concretar el trabajo de doblaje no sólo se debe tomar en cuenta la voz de los actores, sino también del contexto del contenido audiovisual (imagen y sonido) ya que según Aire traducciones, el lenguaje por sí solo es ambiguo. Sin embargo, dicho proceso no se queda sólo ahí, también hay tipos de doblaje que se adecúan a ciertas circunstancias que pueda haber en el contenido audiovisual, los cuales son:

- Interpretación: en algunas ocasiones, sea por la característica del material con el que se trabaja o por la falta de tiempo para desarrollar una traducción, se porta por la posibilidad de usar un intérprete para traducir en directo el material audiovisual. El intérprete realiza su trabajo durante la proyección del material y, por lo general, un solo intérprete está encargado de traducir todas las voces.
- Interpretación consecutiva: En ocasiones es posible que el intérprete esté en frente de la cámara, pero lo más común es que no se pueda ver y se comunique por medio de micrófono y auriculares con las personas que participan en la entrevista. Algunos canales de televisión la usan, especial aunque no únicamente, para traducir discursos políticos y noticias.
- Audiodescripción: permite el acceso de material audiovisual a personas ciegas. Consiste en describir o traducir oralmente lo que está pasando en la escena (la acción, la escenografía, el vestuario, la ambientación, las expresiones de los actores, el lenguaje corporal). Esta descripción se inserta en la banda sonora del material, aprovechando los espacios en los que no hay diálogos, efectos sonoros u otros sonidos de la banda sonora original.

- Voces superpuestas: a diferencia del doblaje propiamente dicho, en esta técnica de traducción audiovisual no se realiza un reemplazo completo de los diálogos originales. En lugar de esto, el volumen de los diálogos originales se reduce y la pista de audio con los diálogos en la lengua de llegada se superpone a la pista original. Normalmente, es posible escuchar el inicio y el fin de la pista original ya que la versión en la lengua de llegada empieza unos segundos después y termina unos segundos antes. (Carmona, 2013, p. 304)

3.1.8.1.2 Subtitulación. La subtitulación, al igual que el doblaje, se genera mediante contenido audiovisual, sin embargo, ambas son destrezas completamente distintas, para Rosa Palencia (2000) “La subtitulación es el método de transferencia lingüística mediante el cual los contenidos lingüísticos de una película son traducidos y ofrecidos al espectador por escrito mediante rótulos sobreimpresos en la película, manteniéndose intacta la banda sonora original”. La subtitulación, al igual que el doblaje también tiene tipos de trabajos, los cuales son:

- Subtítulos interlingüísticos: generalmente, estos subtítulos se componen de una o dos líneas que se ubican en la parte inferior de la pantalla. El tiempo de exposición de los subtítulos y el ritmo con el que aparecen y desaparecen de la pantalla depende del ritmo de los diálogos. Los diálogos originales del canal de audio se conservan tal como están en el original y la versión traducida a la lengua de llegada se presenta en el texto escrito superpuesto a la imagen del producto original.
- Subtítulos intralingüísticos: los diferentes tipos de subtítulos intralingüísticos han aumentado considerablemente en las últimas décadas. Pueden

tener diferentes tipos de formatos y audiencias. Hay subtítulos intralingüísticos que tienen fines educativos y se desarrollan para que las personas puedan adquirir o mejorar habilidades lingüísticas en un idioma específico. También pueden servir para personas que tienen algún tipo de discapacidad intelectual o personas mayores con algún grado menor de deficiencia auditiva.

- Subtitulación para sordos o personas con deficiencia auditiva: tradicionalmente conocida como *closed caption* por contar con la posibilidad de ser activada o desactivada por los usuarios, tiene por objetivo permitir el acceso a material audiovisual a personas pertenecientes a estas comunidades. Esta modalidad de subtitulación traduce la mayor parte posible de material acústico disponible y lo integra en forma de subtítulos. Además de los diálogos de los personajes, también reproduce la información acústica no lingüística; ruidos de fondo, música ambiental, tonos de voz, acentos, entonación, etc.

- Subtitulación en vivo: como su nombre lo indica, consiste en la creación de subtítulos en tiempo real para transmisiones en vivo. La principal característica de esta modalidad de traducción es el poco tiempo que tiene el subtitulador para producir los subtítulos. Estos subtítulos pueden ser resultado de transcripciones, normalmente usando teclados especialmente diseñados para la tarea, o por medio de técnicas de *rehablado*. Para este último, el subtitulador debe repetir y, en ocasiones, parafrasear el contenido original para que un software de reconocimiento de voz haga la transcripción del discurso a texto escrito. La subtitulación en vivo también ha recibido un impulso gracias al interés creciente por la accesibilidad, con la BBCC a la cabeza.

Sin embargo, en general, la calidad del producto final ha sido bastante cuestionada. (Carmona, 2013, p. 304)

Dentro del campo de la subtitulación y la expansión mundial del contenido audiovisual y web se puede encontrar la denominada localización, proceso que va más allá de las habilidades vistas en los párrafos anteriores, ya que como lo describe Noelia Corte (2002) es más que sólo traducir las palabras, es el adaptar un sitio web de una cultura a otra, “El contenido de una página web está formado por texto e imágenes, ambos deben ser traducidos y sometidos a una adaptación cultural. El usuario nunca debe notar que ese sitio fue originalmente creado en otro idioma”. (Corte, 2002)

3.1.9 Internacionalización, Globalización y Localización

Respecto a lo leído, se reconoce que el planeta ha estado pasando por un proceso de constante cambio y modernización, entre tanto cambio es clave comprender nuevos conceptos como lo son la internacionalización, globalización y localización. Para entender qué es la localización, primero se debe poner en el contexto mundial que dicha destreza comenzó y para ello, hay tres términos importantes.

La internacionalización consiste en la identificación de toda la información local que aparece en un sitio web, es decir, aquella información que viene dictada por el idioma y la cultura del país donde se diseñó originalmente. Por ejemplo, fechas, números, moneda, información de contacto, etc. Estos elementos deberán aislarse y guardarse de forma independiente para que sea posible adaptarlos a las especificaciones de cualquier idioma. (Corte, 2002, p.1)

Localización es el proceso de adaptar un sitio web a un idioma y una cultura diferente. Esto significa mucho más que simplemente traducir el contenido de las páginas. El contenido de una página web está formado por texto e imágenes, ambos deben ser traducidos y sometidos a una adaptación cultural. El usuario nunca debe notar que ese sitio fue originalmente creado en otro idioma. (Corte, 2002, p.1)

Globalización, combina los procesos de internacionalización y localización. Consiste en el diseño de sitios web que pueden ser utilizados en diferentes países con un mínimo de cambios. Es un concepto que pertenece más al área del marketing que al área técnica. (Corte, 2002, p. 1)

3.2 Localización

Entre las diversas técnicas para traducir se encuentra la localización, un área de la traducción que todavía permanece a oscuras, al ser un sector nuevo con mucha información aún por descubrir. Para Dunne (2006): “There exists no consensus as to what precisely constitutes localization, due in large part to the ways in which it is perceived”.

Dicho método se usa en ámbitos globales como negocios, textos, proyectos, que se quieran expandir a nivel mundial. Según la LISA (Asociación de Estándares del Sector de la Localización) localizar un producto consiste en adaptarlo de forma que se ajuste al mercado al que pretende llegar. Es decir, hay que tener en cuenta factores culturales al comenzar un proyecto para luego exportar este mismo.

Dentro de la traducción, la localización suele ser de vital importancia en textos publicitarios de páginas web, software o videojuegos.

3.2.1 Diferencias entre traducir y localizar

Para la RAE (2001) “traducir es expresar en una lengua lo que se está escrito o se ha expresado en otra”, en resumidas palabras, traspasar un mensaje de un idioma a otro. Por ejemplo, en MC traducciones (s.f) se dice que la traducción consiste en comprender un texto denominado texto origen para así producir un texto en otro idioma que sea equivalente, denominado texto traducido.

Sin embargo, a veces no basta con tan sólo traducir los mensajes o las palabras de un idioma a otro, sino más bien se necesita un segundo proceso un poco más completo y acorde al mercado.

“Una traducción será correcta en la medida que el lector medio a que va destinada sea capaz de entenderla correctamente (...) no nos basta traducir de manera que el lector medio sea capaz de captar el mensaje, sino que debemos estar lo más seguros posible de que esa persona va a captarlo de hecho.” (E.A.Nida-Ch.R.Taber, 1986, p. 16)

Según LISA (Asociación de Estándares del Sector de la Localización) localizar un producto consiste en adaptarlo de forma que se ajuste al mercado al que pretende llegar. Es decir, hay que tener en cuenta factores culturales al comenzar un proyecto para luego exportar este mismo.

Dentro de la traducción, la localización suele ser de vital importancia en textos publicitarios, de páginas web, software o videojuegos.

3.2.2 Localización Audiovisual

La localización audiovisual se enfoca en la especialidad de traducir y adecuar ciertos parámetros que se requieren para llegar de la forma correcta a más público.

Citando a Hanzha Iryna (2022):

La obra audiovisual y la localización se estudian con gran interés en el contexto del periodismo, marketing y cine, la industria de los videojuegos, traductología, etc. Además, con el predominio de la televisión y las redes sociales en la comunicación actual, no es exagerado decir que el texto audiovisual ocupa un porcentaje significativo del volumen total del trabajo de cualquier traductor moderno. (p. 410)

Es decir, en el contexto que está el contenido audiovisual en la actualidad, se ha hecho cada vez más imprescindible la traducción correcta de símbolos, habla, textos, etc. Sin embargo, la localización no sólo se enfoca en traducir palabras como tal, sino también en exportar un producto audiovisual hacia otra cultura completamente distinta, por lo que se requiere el cambio cultural correspondiente, ya sean imágenes, vestimenta, música, etc.

Este conocimiento de fondo nos resulta útil en el momento de trabajar con localización de una obra audiovisual, ya que de ahí queda entendido que en el caso de una obra audiovisual los rasgos de ésta que necesiten estar ajustados pueden incluir:

- 1) Parte visual: por ser provocativas ciertas imágenes, vestimenta, de los personajes, etc.
- 2) Parte auditiva (banda sonora): por ser inaceptable cierto tipo de música o sonido en la cultura recipiente.

- 3) Texto que se pronuncia.
- 4) Texto escrito (subtítulos). (Iryna, 2022, p. 410)

3.2.3 Localización en Videojuegos

Los videojuegos como cualquier otro tipo de contenido audiovisual requieren de localización para llegar a una mayor cantidad de personas a través del mundo.

Para explicar mejor esto, Bernal Moreno nos da un ejemplo de la efectividad de la localización en los videojuegos.

Bernal Merino pone como ejemplo el caso de un videojuego de la compañía Atari. A raíz de sustituir la banda sonora de uno de sus videojuegos de coches en la que se encontraban muchas canciones del género dance por otras de rock, sus ventas aumentaron en un 20% en Japón. Podemos encontrar un 12 ejemplo referido a la cultura española en las siguientes imágenes extraídas del videojuego *Child of Light* de Ubisoft (Palacios, 2013, p. 11):

Figura 1

Localización en español para Child of Light



3.2.3.1 Niveles de Localización en Videojuegos. Los niveles de localización nos permiten tener un marco de referencia para conocer más respecto al videojuego en cuanto a su presupuesto, lugares de comercialización, público dirigido entre otros aspectos. Estos niveles están clasificados de acuerdo con las características del juego en conjunto con lo que se desea plasmar en el lenguaje de este mismo, es por ello que la siguiente lista nos permite adentrarnos en los niveles de localización y así entender cada uno de ellos.

1) Sin localizar:

- Común en juegos que no poseen una cantidad de recursos económicos aptos para contratar traductores, por lo tanto, el videojuego estará disponible en el idioma original.
- Si la cantidad de jugadores que posee el videojuego en una localidad determinada no es significativa para la empresa desarrolladora, esta misma no invertirá en la producción de versiones del videojuego en dicho idioma.
 - Esta corresponde a una evaluación económica de tipo coste-producción.

2) Carátula y documentos (*Box and Docs*):

- Corresponde a la localización del material del videojuego de forma física como lo son los instructivos, información adicional, licencias, carátula etc.
- Busca tener un mayor alcance en los países donde se comercializa, pero se debe tener en cuenta que el juego se encuentra en su idioma original.

3) Localización parcial:

- Se basa en la localización del material impreso en conjunto con la interfaz del usuario, el subtitulado de los diálogos al igual que la página web juego.

4) Localización completa:

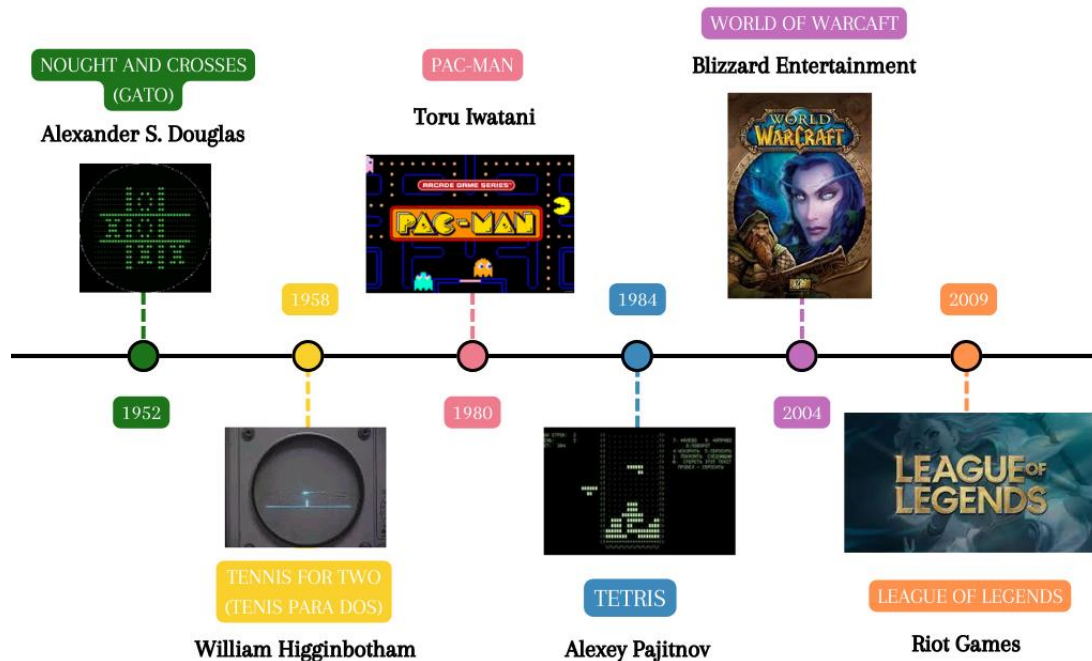
- Corresponde tal como dice su nombre en la localización de todo el material del juego al igual que este mismo.
- Abarca una mayor complejidad ya que se requiere de subtítulos intralingüísticos. (Dong. 2018)

3.3 Los Videojuegos

En los próximos capítulos se expondrá información a los videojuegos, sus definiciones, clasificaciones y se contextualizará en profundidad el videojuego *League of Legends*.

3.3.1 Historia de los Videojuegos

El primer videojuego en la historia corresponde al *Nought and Crosses*, también llamado “OXO” que fue desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952, como una versión computarizada del “Gato” que se ejecutaba sobre el ordenador EDSAC. En dicho juego, el jugador se enfrentaba a la máquina. Con el paso del tiempo se crearon más juegos como *Tennis for Two* y posteriormente *Spacewar!* siendo de los más antiguos.

Figura 2*Videojuegos en el tiempo*

Fuente: Elaboración propia

3.3.2 Definición de Videojuegos y Clasificaciones

De acuerdo con el estudio Global Video Game Consumer Segmentation (2020) desarrollado por la empresa estadounidense DFC Intelligence expone que: “As of mid 2020, it is estimated that the number of global game consumers is approaching 3.1 billion”. Esta cifra corresponde a un gran número de personas que juegan videojuegos de diferentes modalidades y la cual puede ir en incremento en un futuro por la globalización y mayor acceso a estas tecnologías, variedad de plataformas, temáticas, tipos de juegos, etc.

Existen diversas definiciones de videojuegos, pero una de las más contemporáneas corresponde a “...discursos multimodales electrónicos en los que las imágenes estáticas y en movimiento son el principal vehículo de transmisión de significados. Estas interactúan de manera simultánea con diferentes modos de representación” (Kress 2005, como se citó en Pereira y Alonzo 2017).

3.3.2.1 Clasificación de videojuegos según la edad. Los videojuegos poseen una normativa internacional que clasifica el juego de acuerdo con el contenido que muestra con el fin de que este sea apropiado a la edad de los jugadores:

Figura 3

Imagen de clasificación apto para todas las edades



Nota. Categorías de clasificación [Fotografía], por Entertainment Software Rating Board, 2022, ESRB (<https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>) CC BY 2.0

Apto para todos: Puede incluir una mínima cantidad de violencia de caricatura y poco uso de lenguaje moderado (Entertainment Software Rating Board, 2022)

Figura 4

Imagen de clasificación apto para personas de 10 o más años



Nota. Categorías de clasificación [Fotografía], por Entertainment Software Rating Board, 2022, ESRB (<https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>) CC BY 2.0

Apto para personas de 10 o más años: Puede incluir violencia de caricaturas, lenguaje moderado y temas con un mínimo de provocación. (ESRB, 2022)

Figura 5

Imagen de clasificación apto para personas de 13 o más años



Nota. Categorías de clasificación [Fotografía], por Entertainment Software Rating Board, 2022, ESRB (<https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>) CC BY 2.0

Apto para personas de 13 o más años: Puede incluir violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, etc. (ESRB, 2022)

Figura 6

Imagen de clasificación apto para personas de 17 o más años



Nota. Categorías de clasificación [Fotografía], por Entertainment Software Rating Board, 2022, ESRB (<https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>) CC BY 2.0

Apto para personas de 17 o más años: Puede incluir violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o contenido fuerte. (ESRB, 2022)

Figura 7

Imagen de clasificación apto para adultos de 18 o más años



Nota. Categorías de clasificación [Fotografía], por Entertainment Software Rating Board, 2022, ESRB (<https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>) CC BY 2.0

Apto solo para adultos de 18 o más años: Incluye escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real. (ESRB, 2022)

3.3.2.2 Clasificación de los videojuegos por género. Existen distintos géneros de videojuegos los cuales están explicados en la siguiente tabla:

Tabla 5. Clasificación de géneros de videojuegos

GÉNEROS	Definición
ACCIÓN	Los juegos de acción se basan en habilidades de respuesta rápida, precisión, estrategia, entre otros. El juego puede desarrollarse en temáticas de ciencia ficción, combate, supervivencia, etc.
AVENTURA	Juegos basados en historias extensas que permiten al jugador tomar decisiones y superar distintos desafíos o niveles permitiendo avanzar en la trama.
SIMULACIÓN	Corresponde a juegos donde se recrea la realidad en diferentes situaciones. Pueden ser utilizados por pilotos, militares, personal de salud para la medición de sus habilidades.
DEPORTES	Juegos donde se recrean los distintos deportes como fútbol, baloncesto, tenis, etc.
CONDUCCIÓN	Se basa en el control y dirección de vehículos. Usualmente son juegos de carrera e implican competitividad.
ESTRATEGIA	Videojuegos basados en el control y organización de situaciones por medio del razonamiento objetivo con el fin de superar los obstáculos presentes.

ROL Videojuego donde se asume el papel de uno o más personajes, se mejoran las habilidades mediante la interacción con otros personajes y el mundo.

SHOOTER En este videojuego se utilizan armas de fuego, y prioriza una perspectiva en primera persona, y tiene la finalidad de derrotar al oponente. Son famosos por su competitividad en línea.

ARCADE Juegos clásicos de máquinas con duración limitada. Suelen tener un ritmo rápido y dificultad progresiva.

CASUAL Videojuegos cuya principal finalidad es entretener y educar a los jugadores. Usualmente no requieren de mucho tiempo.

Fuente: Elaboración propia.

3.3.3 Videojuegos MOBA

Para poder hablar luego de *League of Legends*, es necesario hablar primero del género MOBA (por sus siglas en inglés, *Multiplayer Online Battle Arena*), un subgénero de la categoría de videojuegos de estrategia.

Para explicar de forma más detallada este subgénero, se debe remontar hacia finales de la década de los 90, más específicamente al año 1998. Este año la empresa Blizzard Entertainment liberaría el videojuego de estrategia *StarCraft: Blood War*, en el que se debe manejar un ejército para lograr destruir la base enemiga, y cuyo gran atractivo era un sistema de personalización de los mapas jugables que le permitía a los

jugadores configurar la forma en la que deseaban jugar. Debido a esta posibilidad, surgieron una serie de mapas elaborados por la comunidad de jugadores y de los que uno sería el más relevante: *Aeon of Strife*, cuya gran diferencia era que, en vez de manejar a un ejército, se manejaba solo a un personaje.

Unos años más tarde, en el año 2002, Blizzard Entertainment lanzó *Warcraft 3* que también la posibilidad de personalización de los mapas y partidas, en donde el mapa *Aeon of Strife* sufrió cambios y dio como resultado el modo de juego conocido como *Defense of the Ancients* o mejor conocido como *DotA*, lo que a su vez se considera como el primer atisbo de MOBA. *DotA* tuvo muchas variantes como *DotA Unforgiven*, *DotA DX Series* y que luego de un par de años, la empresa *Valve* desarrollaría *Dota 2*. Dos de los desarrolladores de las varias versiones de *DotA* fueron los fundadores de *Riot Games* que trabajaron en el desarrollo de *League of Legends*, considerado el mayor representante del género MOBA.

3.3.4 League of Legends

Según el sitio oficial de *League of Legends*, este videojuego se clasifica dentro del género de estrategia, en donde dos equipos de 5 jugadores se enfrentan para destruir la base del otro primero. Existen más de 140 personajes para elegir, que tienen diferentes mecánicas y usos. (Riot Games, 2022)

Riot Games lanzó el juego en el año 2009 y gracias a su modo de juego logró cautivar a una amplia masa de jugadores. Desde entonces *League of Legends* ha sido uno de los juegos más jugados hasta el año 2021, contando con más de 8 millones de jugadores diarios en su plataforma (Guirado, s.f.).

3.3.4.1 *League of Legends* en Latinoamérica. Debido al éxito antes mencionado que el videojuego ganó entre los fanáticos del tipo de juego MOBA, se generó la necesidad de ambientar el videojuego para que estos jugaran con más facilidad, ya que, a pesar de poder jugar desde cualquier parte del mundo, sólo estaba la opción de tener el juego en inglés. En consecuencia, el día 5 de junio del año 2013 se creó el servidor de Latinoamérica, el cual tenía dos versiones: Latinoamérica norte, que serían países de Centroamérica como México y Latinoamérica sur, que serían países como Chile. Este gran paso, llevó a que los jugadores tuviesen la oportunidad de jugar en un servidor con países cercanos, el internet ya les funcionaba mejor, los emparejaban con personas de su continente y la comunicación se volvió mucho más rápida y eficaz. Dicho proceso, dio paso a la localización del videojuego en países hispano hablantes, se generó una localización de *League of Legends* para Latinoamérica, al agregar voces conocidas por la comunidad en el trabajo de doblaje de sus campeones como Humberto Vélez (Homero Simpson), René García (Vegeta), Mario Castañeda (Gokú) y Oliver Magaña, para así crear una experiencia grata y entretenida para la comunidad de Latinoamérica.

3.3.4.2 Localización del videojuego *League of Legends*. Como todo proyecto audiovisual, para poder llegar a todo tipo de público y cultura, el videojuego *League of Legends* ha requerido de una correcta localización, desde el menú, comandos, textos de los personajes, etc.

4. Aplicación de la Investigación

Para la aplicación de las técnicas de traducción se usarán las definiciones presentadas en la tabla 3 por Hurtado en relación con Vinay y Dalbernet (1958). Además, se utilizarán textos escogidos específicamente para abarcar una mayor variedad de técnicas de traducción.

4.1. Aplicación de técnicas de traducción

En este capítulo de la investigación se harán cuadros comparativos entre las versiones en inglés de los textos de *League of Legends* y sus traducciones al español de Latinoamérica. Las comparaciones se harán en relación con las técnicas de traducción presentes en los textos, a pesar de que puedan existir varias en una misma expresión, se utilizará la más relevante para la investigación y se dejará un comentario explicativo.

4.1.1. Personajes

En las siguientes tablas se presentarán varios textos que los personajes mencionan dentro del videojuego y que se analizarán las técnicas de traducción utilizadas.

4.1.1.1. Neeko

Tabla 6. Frases de Neeko

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
"Neeko is not a sad tomato . She is a strong tomato! "	"No te pongas rojo como tomate ".	Adaptación	El traductor adaptó la oración al mantener la idea de fortaleza mediante el tomate.
" Woo! Powerful! Like jungle cat Nidalee! Ah... I miss her."	"¡ Nidalee! Qué raro verte aquí. Neeko te extraña".	Equivalencia	Se utilizaron distintos recursos estilísticos y estructurales en la oración manteniendo el mensaje.
"No more mister nice Neeko."	¡No más linda señora Neeko!"	Traducción literal	La oración cumple la misma función, sin embargo, el texto meta presenta una ambigüedad que no tiene el texto original.

4.1.1.2. Akali

Tabla 7. Frases de Akali

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
" The words on their tombstones will be my new mantras."	Sus epitafios serán mis nuevos mantras.	Reducción	Se eliminó un elemento de la oración para hacerla más concisa.
"Wars are messy. My kills are clean."	Las guerras son sucias, mis asesinatos son limpios.	Traducción literal	Se tradujo de forma literal, conservando los rasgos estilísticos del texto original.
"The Fist of Shadow was my mom — I do things differently ."	El puño de la sombra era mi madre, yo hago las cosas de otro modo .	Amplificación	Se añadieron elementos lingüísticos para lograr mejor comprensión del mensaje.

4.1.1.3. Irelia

Tabla 8. Frases de Irelia

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
"We will live on... Either in victory, or in the scars we leave on them!"	"Prevaleceremos. Ya sea en la victoria o en las cicatrices que les dejaremos".	Traducción literal	La oración mantuvo la misma estructura gramatical en inglés que en español.
" We stand on the bones of the ones who came before	" Nos sostienen los huesos de nuestros predecesores. Por ellos, ¡peleamos!"	Equivalencia	La oración tuvo cambios de recursos estilísticos.

us. For them, we fight!"			
"Ours is the land of magic , and that is worth dying for."	"Nuestra tierra es una de magia . Una por la que vale la pena morir".	Equivalencia	Se cambiaron los recursos estilísticos para mantener la idea original.

4.1.1.4. Gangplank

Tabla 9. Frases de Gangplank

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
"With sword and shot I'll take my island back."	"Recuperaré mi isla a punta de sangre y fuego ".	Adaptación	Se utilizó un equivalente cultural en la lengua meta.
"Words mean nothing. Flesh carries weight."	"Las palabras se las lleva el viento. La carne, los tiburones".	Adaptación	Se mantuvo el sentido del texto original mediante referentes culturales de la lengua meta.
"I'll hack my way back to Bilgewater."	"Tomaré Aguasturbias bajo ley pirata ".	Transposición	El verbo hack se cambió de forma que funcione como un adverbio.

4.1.1.5. Veigar

Tabla 10. Frases de Veigar

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
"It's only a short way'? Is that a short joke?!"	"¿Alto? ¡No me digas alto! eh... bueno sí, dime alto".	Adaptación	El personaje es bajo, por lo tanto, se intentó mantener la intención cómica.
"Your soul will come to serve me. "	"Haré de tu alma uno más de mis lacayos ".	Amplificación	Se amplificó para eliminar la ambigüedad.
"Even now, your loved ones suffer! "	"¡Tus seres queridos están sufriendo! "	Equivalencia	Se cambió el tiempo verbal.

4.1.1.6. Evelyn

Tabla 11. Frases de Evelyn

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
"This place is so bland. It needs a splash of red. "	"Este lugar es tan insípido. Necesita un toque de sangre. "	Modulación	Cambio de metáfora.
"Every smile is just a frown waiting to be turned upside down."	"Cada sonrisa es una cara triste esperando darse vuelta."	Adaptación	Se utilizó un equivalente cultural en la lengua meta.
"Without pain, how would they know pleasure?"	"Si no existiera dolor, ¿cómo conocerían el placer?"	Traducción literal	Se tradujo palabra por palabra.

4.1.1.7. Annie

Tabla 12. Frases de Annie

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
"I never play with matches."	"Yo nunca juego con cerillos".	Traducción literal	Se tradujo palabra por palabra.
" Eeny, meeny, miny, burn! "	" ¡De tin, marín, de do, te quemé! ".	Adaptación	Se utilizó un equivalente cultural en la lengua meta.
"Come out, come out, wherever you are! "	"¡Sal, sal que te voy a encontrar!".	Adaptación	Se utilizó un equivalente cultural en la lengua meta.

4.1.1.8. Cho'Gath

Tabla 13. Frases de Cho'Gath

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
"You have stains upon your soul... perfect."	"Tienes el alma sucia... perfecto."	Reducción	Se redujo la oración al reemplazar dos elementos lingüísticos por uno.
"No! I do not live under a bed! Fool!"	"¡No, necio! ¡No me dedico a asustar viejitas! "	Adaptación	Se utilizó un equivalente cultural en la lengua meta.
" There will be no end to your suffering!"	"¡Tu sufrimiento no tendrá fin! "	Reducción	Se reformuló la oración para que esta fuese más concisa.

4.1.1.9. Fiddlesticks

Tabla 14. Frases de Fiddlesticks

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
" All alone. Lost in the dark."	" Muy solito. Perdido en la oscuridad."	Adaptación	Se utilizó un equivalente cultural en la lengua meta.
"Hungry"	"Hambre"	Transposición	Se reemplaza el adjetivo por un sustantivo.
Fiddlesticks breathes raggedly .	"Fiddlesticks respira con dificultad ".	Transposición	Se modifica el adverbio por un sustantivo.

4.1.1.10. Anunciador

Tabla 15. Frases del Anunciador

Inglés	Español	Técnica de traducción	Comentario
"Pentakill!"	"¡Pentakill!"	Préstamo	Se mantuvo el extranjerismo en el texto meta.
"Welcome to Summoner's Rift!"	"Bienvenidos a la grieta del invocador"	Traducción literal	Se tradujo palabra por palabra.

4.2 Conclusiones Generales

En cuanto a los datos expuestos en el punto anterior se puede decir que, dentro de los textos escogidos, predominan la equivalencia y la adaptación, esto se debe a que en la versión original muchas veces las variantes culturales no son las mismas que la lengua meta, lo que requiere una equivalencia o adaptación semántica.

Los textos del anunciador se suelen traducir con la técnica de traducción literal debido a que las oraciones son muy generales y textuales lo que hace que no requiera de un cambio más profundo en su traducción.

Durante la investigación, se observó que el videojuego *League of Legends*, a pesar de que la traducción literal predomina en la mayoría de los textos del juego, también posee una gran variedad de técnicas de traducción a las que se les quiso dar énfasis en este proyecto.

5. Conclusión

A partir de la información presentada sobre la traducción audiovisual, más específicamente la localización y las técnicas de traducción, se puede afirmar que la investigación logró su objetivo principal de investigar, analizar y aplicar las técnicas de traducción en la localización de *League of Legends*.

En primer lugar, se definió la traducción y sus derivados con un énfasis en la traducción audiovisual al presentar sus modalidades como la subtitulación y el doblaje. Luego, se expuso y se profundizó en las técnicas de traducción al contrastar las definiciones de diversos autores sobre este tema. A continuación, se investigó sobre la localización y sus niveles en los diferentes medios audiovisuales en los que se utiliza, esto se logró a través de la ejemplificación priorizando la localización de videojuegos. Asimismo, se definieron y clasificaron los videojuegos según edad y género. Además de mostrar y ejemplificar la localización en los mismos videojuegos. Para finalizar, se aplicó el análisis sobre las técnicas de traducción que se estudiaron durante el marco teórico y la forma que utilizaron en los textos de los personajes de *League of Legends*.

Respecto a todo lo anterior se puede concluir que la investigación se contextualizó en un ámbito de estudio que cuenta con una literatura limitada. Sin embargo, se encontraron autores especializados en la materia que tratan de expandir la información sobre la traducción audiovisual y la localización de videojuegos.

6. Bibliografía

Bar, A. R. (s. f.). *La Metodología Cuantitativa y su Uso en América Latina*.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717554X2010000100001&script=sci_arttext&tlng=pt

Berber, D. (1998). *Cultura y traducción*. [Archivo PDF]
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=881213>

Castillo, P. (6 de diciembre de 2020). *¿Qué es la traducción?* *Beltanienycastillo*.
<https://www.beltanienycastillo.com/post/qu%C3%A9-es-la-traducci%C3%B3n>

Centro virtual Cervantes. (s.f). *Tipología textual*.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/tipologia.htm#:~:text=En%20el%20plano%20de%20la,o%20bien%20de%20ambas%20formas

Corte, N. (2002). *Localización e internacionalización de sitios web*. *Revista tradumática*.
[Archivo PDF]. <https://core.ac.uk/download/pdf/39017053.pdf>

David Dannelly. (20 de abril de 2019). *The Origin of the MOBA: Aeon of Strife and Defense of the Ancients*. <https://daviddannelly.com/blog/zjYm/the-origin-of-the-moba-aeon-of-strife-and-defense-of-the-ancients>

DFC Intelligence. (2020). *Video Game Consumer Segmentation*.
<https://www.dfcint.com/dossier/global-video-game-consumer-population/>

Dong, L. (2018). *La localización de videojuegos en China: Estudio de caso de la traducción de League of Legends* [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. <https://ddd.uab.cat/record/204453>

Entertainment Software Rating Board. (2022). *Guía de clasificaciones.*

https://www.esrb.org/ratings-guide/es/#cont_desc

Frías, J. Y. (14 de febrero de 2015). *Traducción y paratraducción en la localización de videojuegos.*

https://www.academia.edu/10794964/Traducci%C3%B3n_y_paratraducci%C3%B3n_en_la_localizaci%C3%B3n_de_videojuegos

Gómez, L. y Urraco, M. (11 de agosto de 2021). *Relación entre los videojuegos y las aplicaciones y la adquisición de vocabulario en inglés como lengua extranjera.*

Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología.

31, 60-68, 2022.

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592022000100007&lng=es&tlng=es

González, R. M. (16 de diciembre de 2014). Localización de videojuegos: peritextos materiales e icónicos. *Scientia Translationis.*

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2014n15p77>

Guirado, D. (s.f.). *Historia de League of Legends.* Instituto Oficial de Formación

Profesional MEDAC. [https://medac.es/blogs/masteres-online/historia-league-of-](https://medac.es/blogs/masteres-online/historia-league-of-legends#:~:text=La%20historia%20de%20League%20of,toman%20en%20cuesti)

[legends#:~:text=La%20historia%20de%20League%20of,toman%20en%20cuesti%20de%20segundos](https://medac.es/blogs/masteres-online/historia-league-of-legends#:~:text=La%20historia%20de%20League%20of,toman%20en%20cuesti%20de%20segundos)

Hurtado, A. (2001). *Traducción y traductología: Introducción a la traductología.*

https://www.academia.edu/44576248/Amparo_Hurtado_Albir_Traducci%C3%B3n_y_Traductologia

Iryna, H. (2022). *Obra Audiovisual y Su Localización.* EDITORIAL BOARD, 410.

- Llácer, E. V. (julio de 1997). *Introducción a los estudios sobre traducción: Historia, teoría y análisis descriptivos*.
https://www.researchgate.net/publication/317176886_Introduccion_a_los_estudios_sobre_traducccion_historia_teor%C3%ADa_y_estudios_descriptivos
- Molina, L. y Hurtado, A. (2002). *Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach*. <https://www.erudit.org/en/journals/meta/1900-v1-n1-meta688/008033ar/abstract/>
- Newmark, P. (1981). *Approches to translation*. [Archivo PDF].
<https://www.docdroid.net/9ahy/approaches-to-translation-newmark-pdf#page=2>
- Palencia, R. (abril 2002). *La influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes*. Subtitulación versus doblaje. [Archivo PDF].
<https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2002/tdx-1118102-182436/rmpv1de6.pdf>
- Pereira, F. y Alonzo, T. (2017). *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos*. *Anagramas*, 15(30), 51-64.
<http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v15n30/1692-2522-angr-15-30-00051.pdf>
- Pérez, L. (5 de agosto de 2010). *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*.
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/4040>
- Orrego, D. (19 de octubre de 2013). *Avance de la traducción audiovisual: desde los inicios hasta la era digital. Técnicas que agregan un código textual gráfico al material audiovisual*.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/mutatismutandis/article/view/17081/15436>
- Riot Games. (2022). *Cómo jugar*. <https://www.leagueoflegends.com/es-mx/how-to-play/>

Servicities. (s.f.). *6 principales modalidades de traducción*. Servicities.

<https://servicities.com/blog/6-modalidades-de-traduccion/>

UNA. (s.f.). Medios Audiovisuales. *¿Qué son los medios audiovisuales?*

<https://www.siduna.una.ac.cr/index.php/medios-audiovisuales>

Venuti, L. (1998). *The Scandals of Translation: Towards an ethics of difference*. [Archivo PDF].

<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203047873/scandals-translation-lawrence-venuti>