

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN

GRADO EN TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Trabajo de Fin de Grado

La localización de los juegos de palabras en Animal Crossing: New Horizons

Análisis de las traducciones al inglés y español de
los juegos de palabras observados al capturar
animales acuáticos en el videojuego

Autora:

Elena López Ramírez

Tutor:

Jesús Torres del Rey

Salamanca, 2021

Resumen

El fin del presente trabajo es abordar el estudio de la localización de los videojuegos desde una perspectiva traductológica. Se ofrece información sobre la industria de los videojuegos y la localización de los mismos para finalmente analizar las traducciones de los juegos de palabras presentes en el título *Animal Crossing: New Horizons*, más concretamente los que aparecen al capturar criaturas marinas, y comprobar las distintas técnicas de transcreación que se han llevado a cabo para dicha tarea y así poder transmitir en distintas culturas el sentimiento humorístico del original en japonés. Con todo, se espera que este trabajo ensalce la importancia de la presencia del traductor en esta industria que es cada vez más popular.

Palabras clave: videojuegos, localización, juegos de palabras, transcreación, traducción, *Animal Crossing*

Abstract

The purpose of this paper is to approach the study of videogame localization from a translative perspective. Theory on the videogame industry and localization is provided in order to analyze the translations of the puns that appear in the game *Animal Crossing: New Horizons*, more specifically, those that appear when capturing sea creatures, and to verify the different transcreation techniques carried out for this task in order to convey the humorous feeling of the Japanese original in different cultures. All in all, it is hoped that this work highlights the importance of the translator's presence in this increasingly popular industry.

Keywords: videogames, localization, wordplay, transcreation, translation, *Animal Crossing*

Índice

Introducción	3
1. Marco teórico	4
1.1. Videojuegos.....	4
1.2. Localización de videojuegos	5
1.2.1. Definición	5
1.2.2. Historia.....	6
1.2.3. Tipos de localización	10
1.3. Humor japonés	12
1.4. Juegos de palabras y tipología	15
1.4.1. Definición	15
1.4.2. Tipología	15
1.4.3. Juegos de palabras japoneses	17
2. Animal Crossing: New Horizons.....	19
3. Análisis de localización y transcreación	22
3.1. Consideraciones sobre la traducción y transcreación	22
3.2. La traducción de los juegos de palabras	23
3.3. Análisis comparativo	24
Conclusiones.....	30
Bibliografía	32
Anexo	34
Tabla	34

Introducción

Cuando hablamos de localización de videojuegos, no solo nos referimos a la traducción de sus textos, sino a la adaptación de todos los aspectos *significativos* para que un juego sea comercializado en diferentes países. Hay que tener en cuenta la cultura y el contexto tanto del país de origen como del de llegada para ofrecer un producto tecnológico y audiovisual completo y que resulte atractivo para el público objetivo.

La industria de los videojuegos es una de las más importantes en el mercado japonés, que cuenta con compañías desarrolladoras como Konami, Sony, Capcom, Square Enix o la gran Nintendo. Esta última, aparte de ser de las más representativas y exitosas, es responsable de algunas sagas de juegos memorables como *Super Mario*, *Donkey Kong*, *The Legend of Zelda*, *Pokémon* o *Animal Crossing*, de la que me gustaría hablar en este trabajo. En particular, me voy a centrar en el juego *Animal Crossing: New Horizons*, publicado mundialmente en marzo de 2020. He elegido esta saga porque, al estar orientada a un público más infantil, todas sus versiones se caracterizan por contener un estilo humorístico simple, inofensivo e inclusivo (en el aspecto de que cualquier persona puede entenderlo), que se ve reflejado en sus diálogos. En especial, me centraré en los textos que aparecen en pantalla cuando se pesca una criatura acuática, pues en la mayoría se intenta hacer un juego de palabras o un comentario chistoso relacionado con el pez, molusco o anfibio capturado.

El objetivo principal de este análisis es evaluar los resultados de la localización de los juegos de palabras de este videojuego y de las estrategias de transcreación llevadas a cabo. De esta manera, quiero darle importancia a la localización de videojuegos japoneses para países occidentales con estos ejemplos de transcreación relacionados con los juegos de palabras humorísticos, proceso sin el cual el videojuego dejaría de cumplir el objetivo de entretener y representar “a safe, pleasant, perpetually smiling space¹” como señaló Heiret, localizador de la versión estadounidense de *Animal Crossing*, en su cuenta de Twitter.

La metodología que seguiré en este trabajo consistirá en la búsqueda de una tipología para analizar los juegos de palabras, de una fórmula de análisis basada en dicha tipología y, finalmente, en el análisis de los juegos de palabras. El contenido del trabajo se resume, principalmente, en exponer, en un marco teórico, definiciones y conceptos sobre los

¹ Traducción propia: “un espacio seguro, agradable y perpetuamente sonriente”.

videojuegos y su localización, así como de su historia. También se comentarán las peculiaridades del humor japonés, se definirá el juego de palabras y se presentará la tipología por la cual se han clasificado los distintos juegos de palabras del juego. Por último, me referiré más en profundidad a la saga *Animal Crossing* y realizaré un análisis de los juegos de palabras presentes en las versiones japonesa, estadounidense y española, tras unos apuntes sobre la traducción y transcreación.

1. Marco teórico

1.1. Videojuegos

El videojuego aparece en la década de los años cincuenta del siglo XX y, setenta años después, se constituye como un fenómeno clave entre los medios digitales (Wolf y Perron, 2003: 2). A día de hoy, se considera una herramienta multifuncional, desde un medio de distracción, hasta un objeto lúdico o artístico. Asimismo, como afirman Wolf y Perron (*idem.*), también constituye el punto de convergencia de una gran variedad de enfoques, que incluyen la teoría del cine y la televisión, la semiótica, la teoría de la *performance*, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, las teorías del hipertexto, el cibertexto, la interactividad y la identidad, el posmodernismo, la ludología, la teoría de los medios de comunicación, la narratología, la estética y la teoría del arte, la psicología, las teorías de los simulacros, entre otros. El estudio de los videojuegos se ha convertido en un punto de convergencia del pensamiento teórico contemporáneo.

Debido a que es un medio cambiante y está en constante evolución, es difícilmente definible. Frasca (2001: 4) ofrece una definición: “computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform, such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment”². Mangiron (2007: 3) también define el videojuego como “an interactive multimedia text that combines words, images and sound, and whose main objective is to entertain”³.

² Traducción propia: Programas de entretenimiento por ordenador, basados en texto o en imágenes, que utilizan cualquier plataforma electrónica, como ordenadores personales o consolas, y en los que participan uno o varios jugadores en un entorno físico u online.

³ Traducción propia: Un texto multimedia interactivo que combina palabras, imágenes y sonido, y cuyo principal objetivo es entretener.

Los videojuegos gozan de una gran popularidad en España. Han conseguido postularse, junto con el cine y la música, como una de las formas de entretenimiento más exitosas: como se refleja en el informe elaborado para la Asociación Española de Videojuegos (*El videojuego en España*, 2020), en 2020 el consumo de videojuegos facturó 1747 millones de euros, un 18 % más que el año anterior. Además, la comunidad de usuarios ascendió hasta casi los 16 millones de jugadores, de los cuales alrededor del 54 % son hombres y el 46 %, mujeres.

Sin embargo, la evolución de los videojuegos no solo se puede medir por el aumento del número de usuarios o de ventas o por su popularidad. Su creación, desarrollo y comercialización también ha progresado desde sus inicios, al igual que las nuevas tecnologías han ocasionado que las estrategias empleadas en el proceso de traducción de los mismos hayan mejorado. Debido a su naturaleza audiovisual, los videojuegos están a medio camino entre la localización de *software* de entretenimiento y la traducción audiovisual.

1.2. Localización de videojuegos

1.2.1. Definición

Parte del éxito de los videojuegos se debe a su localización, que permite su internacionalización para su consecuente venta en distintas partes del mundo. La definición de localización, abreviada como “L10n”, según Mangiron (2018: 123), es “the process of adapting a game technically, linguistically and culturally in order to market and sell it in different territories⁴”. Este proceso se ha vuelto imprescindible para maximizar las ventas y beneficios de las empresas de videojuegos y, de este modo, jugadores de todo el mundo pueden disfrutar de ese producto sin la barrera del idioma. Además, los videojuegos cuentan con una tipología de recursos comunicativos híbrida, según O’Hagan (2007: 2), que incluye elementos interactivos dentro de los gráficos y del texto, así como cinemáticas (secuencias de vídeo animadas o programadas en la que el jugador no tiene o tiene un control limitado) y elementos de interacción con el usuario. Adaptar todo ello de forma que transmita el mismo efecto en dos culturas diferentes es un reto. Fernández Costales (2014: 230) añade a su dificultad el doblaje de los diálogos de los videojuegos y el contenido online, que permite a los jugadores interactuar con otros

⁴ Traducción propia: el proceso de adaptación técnica, lingüística y cultural de un juego para comercializarlo y venderlo en distintos territorios.

del resto del mundo y crear elementos personalizados, como mapas o *mods* (una extensión del *software* que modifica un videojuego original proporcionando nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc.) que van más allá de los originales del propio juego.

1.2.2. Historia

La industria del videojuego es relativamente reciente, por lo que la de su localización, también y, además, está en constante desarrollo. En este apartado, se expone un resumen de la historia de la localización de videojuegos por décadas:

- **Los 70**

Empresas estadounidenses creaban juegos para máquinas recreativas que, en un principio, solo estarían presentes en *arcades*. Algunos de los juegos más famosos eran *Computer Space* (1971) y *Pong* (1972), y llegaron a ser tan populares que no tardaron en crear versiones para los hogares. A finales de la década, los japoneses se unieron a la industria al ver el potencial que tenían estos productos. Pocos de ellos se exportaban fuera de Estados Unidos y Japón y, por supuesto, cuando conseguían llegar al mercado europeo, lo hacían en sus idiomas originales (la mayoría en inglés). Sin embargo, en ese momento los videojuegos constaban de mecánicas muy simples y poco texto que ser traducido, y cuando había texto en los norteamericanos, se trataba de una lengua con alfabeto latino, así que no había una necesidad imperiosa de localizarlos. En contraste, los juegos japoneses contaban con la desventaja de que su alfabeto es distinto, por lo que empezaron antes a pensar en localizar sus productos.

Un ejemplo de los primeros videojuegos en ser localizados es *Pac-Man* (1979), que originalmente en japonés se llamaba *Puck-Man* debido a la onomatopeya japonesa “paku paku”, que simula el sonido de comer. Decidieron cambiar el nombre en Occidente porque pensaron que la palabra “puck” sería fácilmente vandalizada en las máquinas recreativas, pues con tan solo modificar la “pe” inicial y hacerla una “efe” se convierte en una palabra malsonante, así que en su localización buscaron una homofonía, una palabra que sonase semejante, pero que se escribiese diferente. Además, los nombres de los fantasmas también fueron localizados: pasaron de ser una descripción literal del

personaje (como Akabei = tipo rojo) a tener un nombre más atractivo para el jugador occidental (Blinky).



Ilustración 1: Máquinas recreativas de Pac-Man en occidente y en Japón. Fuente: <https://lafortalezadelechuck.com/retro/35-anos-de-pac-man/>

Japanese Name	US Name	Japanese Nickname	US Nickname
Oikake (追いかけ) = chaser	Shadow	Akabei (赤ベイ) = red guy	Blinky
Machibuse (待ち伏せ) = ambusher	Speedy	Pinky (ピンキー) = pink guy	Pinky
Kimagure (気まぐれ) = fickle	Bashful	Aosuke (宵助) = blue guy	Inky
Otoboke (お惚け) = stupid	Pokey	Guzuta (愚図た) = slow guy	Clyde

Ilustración 2: Tabla de los nombres de personajes de Pac-Man. Fuente: Bernal-Merino (2011: 14)

- **Los 80**

Con la llegada de Sega Genesis, Game Boy, Famicom, Nintendo Entertainment System, etc., se observa un aumento significativo en la calidad de los juegos tanto para consolas de sobremesa como para las portátiles. Las empresas empezaron a intentar hacer sus juegos más accesibles traduciendo los textos de las cajas y los manuales, pero no los que se encontraban dentro del propio videojuego. Se acuña el acrónimo “E-FIGS” (*English, French, Italian, German and Spanish*), que son los idiomas básicos a los que se traducía.

- **Los 90**

Se pasa de traducir exclusivamente el *packaging* y los manuales a lo que Chandler (2005: 134) llama una “semi-localización” para la mayoría de los títulos. Se traducían las pantallas de título y los subtítulos. Esto facilitó en gran medida la inmersión de los jugadores que no hablasen ni inglés ni japonés; y, al añadir subtítulos, hicieron accesibles sus juegos a las personas sordas o con poca audición. El mercado nacional e internacional se amplió y los videojuegos llegaron a muchas más personas. Sin embargo, el único elemento sin localizar que diferenciaba a los videojuegos de otros medios audiovisuales era el doblaje, cuyo proceso era el más caro con diferencia, así que tan solo se reservaba para aquellos títulos más exitosos.

Un título que superó las fronteras en cuanto a localización fue *Baldur's Gate* (1998), uno de los primeros videojuegos de rol en ser totalmente localizados y doblados al español. Como todos los RPG (*role-playing game*, videojuegos en los que se controla un personaje en un mundo detallado y se suelen utilizar términos, escenarios y mecánicas basadas en el juego de mesa *Dungeons & Dragons*), contaba con cientos de miles de palabras que traducir, así como miles de archivos de audio que doblar, por lo que tiene especial mérito para la época.



Ilustración 3: Pantalla de creación de personaje de Baldur's Gate. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=10PbkGOVAng>

- **Los 2000 en adelante**

Con el uso de Internet, cada vez más personas se veían atraídas hacia el mundo de los videojuegos, y con la ayuda de la localización, los números de ventas se dispararon. Lo

más eficiente para las empresas era lanzar el juego y todas sus versiones localizadas al mismo tiempo, procedimiento conocido como “Sim-Ship” (*simultaneous shipment*); así no era necesario realizar más de una campaña de *marketing* y se minimizaba el riesgo de pirateo. Esto comportó que el proceso de localización empezara antes de que el desarrollo del juego estuviera totalmente finalizado, lo que puede tener repercusiones en la calidad de la traducción, e indujo cambios en el proceso de desarrollo, localización y publicación de los productos.

En la primera década de este milenio se crearon numerosas empresas especializadas únicamente en la localización de videojuegos (en España encontramos algunas como Tradupla, Localsoft o Hedapen), lo que demuestra el gran grado de demanda que tienen los productos localizados.

Es en 2001 cuando nace *Animal Crossing*, la saga en torno a la que gira este trabajo. Su primera entrega, *Doubutsu no Mori* (traducida como “Animal Forest”), se publicó en Japón el 14 de abril de este año para la consola Nintendo 64, pero no se exportó del país. Al ver el éxito que tuvo, Nintendo decidió lanzar una reedición del juego para Game Cube el 14 de diciembre, solo ocho meses después del original. Esta versión incluía bastantes mejoras y contenido nuevo y se publicó en Estados Unidos y Europa bajo el título *Animal Crossing*. Con su localización, aparecieron cambios relacionados con referencias culturales y contenido totalmente nuevo, como días festivos que no existen en Japón, objetos nuevos y eventos especiales (*N-Sider.Com: Animal Forest +*, s. f.).



Ilustración 4: Diferencias en las portadas de Animal Crossing en Japón y España. Fuentes: <https://www.retropalce.com/es/juegos/48734--doubutsu-no-mori> y <https://www.tiitanic1912.net/2014/10/05/animal-crossing-poblacion-en-aumento-gc-7/>

1.2.3. Tipos de localización

Como se ha mencionado en el anterior subapartado, según el tiempo, el presupuesto y las expectativas de venta que se tengan del producto, la localización de un videojuego se puede llevar a cabo a distintos niveles. Chandler (2005: 54) expone la siguiente clasificación:

- **Sin localización:** Es claramente la solución que menos esfuerzo y dinero requiere. Es por la que suelen optar normalmente los estudios independientes más pequeños.
- **Box and docs:** Los textos que se encuentran en el propio juego permanecen inalterados, pero sí supone la traducción de la caja, el manual y algunos componentes complementarios, como folletos. Sin embargo, en el panorama actual, los manuales prácticamente se han dejado de fabricar por el elevado coste que suponían y porque ahora la mayoría de juegos incluyen un tutorial dentro del mismo. Este es el caso de los títulos de los que no se tienen grandes expectativas de ventas en el extranjero.

- **Localización parcial:** Se traduce el texto del juego, además de los elementos propios del *box and docs*. Sin embargo, los archivos de voz permanecen intactos, ya que el doblaje es el proceso más lento y costoso. Para llevar a cabo la traducción y doblaje de los archivos de voz, es necesario contratar actores de doblaje, ajustar el texto traducido a la sincronización labial, preparar y realizar las grabaciones, procesar los archivos resultantes, etc.
- **Localización total:** En este nivel también se doblan los archivos de voz. Suele reservarse para los títulos “AAA” (juegos “triple A”), aquellos con más éxito, de gran presupuesto y muy esperados por los usuarios, o para aquellos cuyo público objetivo es infantil. Los gastos son mucho más elevados comparados con los de una traducción parcial, pero las empresas esperan recibir beneficios notables gracias a esta inversión. Como afirma Muñoz Sánchez (2017: 61) “esto parece un círculo vicioso: si no se localiza bien un juego, las ventas pueden no acompañar; pero si se localiza de forma íntegra, los costes aumentan, por lo que los beneficios también se reducen en parte. Así pues, la clave está en encontrar el equilibrio.” Este es el tipo de localización que se ha llevado a cabo en *Animal Crossing: New Horizons*, pues está traducido y localizado en su totalidad. Incluso los archivos de audio del “idioma falso” en el que hablan los animales del juego han sido localizados en distintos países, pues las voces tratan de mimetizar los rasgos culturales y propiedades especiales de cada idioma, como el ritmo y la entonación (Ruete, 2020)⁵.

⁵ Más información sobre el “idioma falso” de *Animal Crossing* en <https://www.youtube.com/watch?v=CYutF8qr7AY>

1.3. Humor japonés



Ilustración 5: Programa de humor japonés. Fuente: <https://in.pinterest.com/pin/514043744960514091/>

El humor japonés, por lo general, es más “inocente” que el español o el estadounidense, que suelen estar más caracterizados por el humor negro. Por ejemplo, a los japoneses les divierte el dolor físico de otras personas, es común que los comediantes se ridiculicen y se golpeen entre ellos y no faltan los movimientos y expresiones faciales exageradas. Mientras que en España nos reímos del gobierno, de aspectos culturales o de famosos, en Japón es impensable hacer una broma, por ejemplo, sobre su presidente. Las dos tendencias humorísticas que tienen son el *manzai* y el *rakugo*. En las actuaciones del primer estilo, representadas por un dúo de comediantes, uno interpreta a una persona simple y torpe que va relatando una historia, y el otro, más inteligente, le va corrigiendo las “tonterías” que dice y le propina unos golpes en la cabeza. Por otro lado, el *rakugo* es un estilo tradicional y se basa en un solo monologuista que se sienta en un escenario frente

al público y relata historias cómicas, con un *atrezzo* reducido que consiste en tan solo un abanico y una pequeña tela (Japan Info, 2017)⁶.



Ilustración 6: intérprete de Rakugo. Fuente: <http://dailyglimpsesofjapan.blogspot.com/2012/12/rakugo-japanese-comic-monologue.html>

También existe una diferencia cultural que supone un obstáculo para los traductores, y es que el idioma cambia significativamente dependiendo del estatus social de la persona con respecto a su interlocutor, y emplear un registro equivocado puede resultar cómico en según qué contextos. Por ejemplo, con el intercambio del uso de *keigo* (lenguaje formal) por *kenjougo* (lenguaje humilde) de una persona que debe mostrar consideración y respeto a la hora de hablar a una persona mayor que ella o con una posición diferente en una compañía.

En el idioma japonés, existen tres formas de escritura distintas: *hiragana*, *katakana* y *kanji*. Esta última consiste en ideogramas procedentes de los caracteres chinos y, por lo general, cada uno de ellos cuenta con dos lecturas: *on'yomi*, la pronunciación china, y

⁶ Más información sobre *rakugo* en: <https://www.nippon.com/es/features/jg00045/>

kun'yomi, la japonesa. Por ejemplo, el *kanji* de luna, 月, tiene dos *on'yomi* (*gatsu* y *getsu*) y un *kun'yomi* (*tsuki*). Dependiendo de la función sintáctica del *kanji*, se leerá de una forma o de otra. Esto, combinado con que en este idioma hay muchas palabras que se pronuncian igual, pero tienen significados distintos (*hashi* puede significar tanto “puente” como “extremo” como “palillos para comer”), y que hay diversos *kanji* que se parecen bastante físicamente (本, *hon*, “principio” o “libro” y 木, *ki*, “árbol”) y dan lugar a confusiones, permite la creación de numerosos juegos de palabras y por eso mismo, el humor lingüístico resulta un elemento difícilmente traducible.

¿Por qué el japonés utiliza tanto el humor lingüístico comparado con otros tipos de humor? El japonés es una lengua en la que abunda la homonimia y la paronimia, ya que únicamente hay cinco fonemas vocálicos y diecisiete consonánticos, así como una fonotáctica muy restrictiva, que limita enormemente las combinaciones posibles. Aunque existe mucha homofonía, el contexto, la entonación de la frase y el/los acento/s de la palabra permiten a los hablantes comprenderse entre sí sin malentendidos. En la lengua escrita, los caracteres chinos, que explicitan el significado de los lexemas de las palabras, facilitan la comprensión del texto. (Ramos Fuentes 2019)

Este tipo de humor es el que se ve representado en algunos diálogos de *Animal Crossing*, especialmente cuando se captura un insecto o se pesca un pez, pues en el original en japonés, el personaje protagonista reacciona al pez o insecto que consigue haciendo un juego de palabras que tiene relación con dicho animal.

Por ejemplo, al pescar una lubina, el personaje dice: スズキを釣り上げた！鈴木・・・じゃなくて、鱸なのね！ Literalmente: “¡He pescado una lubina! ¡No es Suzuki, es una lubina!”. En japonés, lubina se dice *suzuki*, como la marca de coches. Sin embargo, aunque se pronuncien igual, los *kanji* que se usan en ambos casos son distintos (鈴木 = Suzuki; 鱸 = lubina).



Ilustración 7: Captura del videojuego Animal Crossing: New Horizons (captura de una lubina). Fuente: elaboración propia

1.4. Juegos de palabras y tipología

1.4.1. Definición

La definición que da Delabastita al juego de palabras es la siguiente:

Wordplay is the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings. (Delabastita 1996: 128)⁷

1.4.2. Tipología

Según esta definición, asumimos que los juegos de palabras tienen un fin comunicativo, y que el lenguaje se puede moldear de innumerables formas para conseguir un efecto humorístico, persuasivo o simplemente llamar la atención. Para poder clasificarlos por tipología, Díaz-Pérez (2008: 37-39) ofrece una variante de clasificación de la ya aportada por Delabastita (1993). A continuación, se expondrá esta y se ofrecerán ejemplos, de cada tipo, en español, inglés o japonés del propio videojuego *Animal Crossing: New Horizons*.

⁷ Traducción propia: Se denomina “juego de palabras” a los diversos fenómenos textuales en los que se aprovechan las características estructurales de la lengua o lenguas para provocar una confrontación comunicativamente significativa de dos (o más) estructuras lingüísticas con formas más o menos similares y significados más o menos dispares.

Los juegos de palabras de este título están recopilados en su totalidad en la tabla del Anexo, identificados con un número que emplearemos a lo largo de este trabajo.

Primero, Díaz-Pérez (2008) distingue entre juego de palabras vertical y horizontal:

- El **vertical** es aquel en el que los componentes del juego de palabras están relacionados a un nivel **paradigmático**, es decir, actúan en el mismo lugar en el texto. Se ve, por ejemplo, en el caso de (1) “¡He pescado un amarguillo! Pero no le noto el saborcillo...”, en el que “amarguillo” hace referencia tanto al pez, como al sabor amargo. Además, encontramos una rima asonante con “amarguillo” y “saborcillo”.
- En el **horizontal**, la relación entre los componentes es a nivel **sintagmático**, es decir, aparecen uno detrás del otro en la frase. Por ejemplo: (9) “I caught a Ranchu Goldfish! But I prefer balsamicu goldfish!”. Aquí el juego de palabras es entre *ranch(u)* y *balsamic(u)*, ya que ambas son salsas para ensaladas.

Tras esta distinción, expone otra basada en la tipología lingüística del juego de palabras:

- Los juegos de palabras **fonológicos**, formados por palabras que comparten fonemas, sin estar relacionados etimológica o semánticamente. Distingue tres tipos:
 - **Homofonía**: dos o más palabras que se pronuncian igual, pero se escriben de forma diferente. Por ejemplo, (8) “I caught a koi! I don't know why it's so shy... or such a bad speller...”, en el que el personaje confunde *koi*, el pez, con *coy*, que significa “tímido”. Ambos se pronuncian exactamente igual, pero la forma de escribirlos es distinta.
 - **Homonimia**: dos o más palabras que se pronuncian y se escriben igual. En el (71) “I caught a ray! A few more and I'll have a tan!”, *ray* se refiere tanto al pez raya como a un rayo de sol, ya que se escriben y pronuncian de la misma forma.
 - **Paronimia**: dos o más palabras que se parecen tanto al pronunciarlas como al escribirlas, pero no son iguales. En el ejemplo (28), “I caught a char! Now I'm gonna sit on it!” hay una paronimia con *char*, “trucha” y

chair, “silla”, que no se pronuncian o escriben exactamente igual, pero sí parecido.

- Los juegos de palabras **polisémicos**, en los que se enfrentan los distintos significados que puede tener una palabra. Por ejemplo: (64) “¡He pescado una morena! Aunque no le veo la melena...”. Una “morena” hace referencia a un pez anguiliforme, a la par que a una persona cuyo cabello es de color negro.
- Los juegos de palabras **idiomáticos**, constituidos por una expresión idiomática, es decir, una secuencia de palabras cuyo significado no lo constituyen sus componentes, sino que tienen un significado no literal y remite por lo general a creencias, costumbres, imágenes o juegos lingüísticos y hábitos populares. El (79) dice “I caught a barreleye! Like eyeing fish in a barrel!”, donde aparece una modificación de la expresión *like shooting fish in a barrel*, que quiere decir que algo ha resultado muy fácil. Otro ejemplo es (14) オタマジャクシを釣り上げた！カエルの子はオタマジャクシ！ (literalmente: ¡He capturado un renacuajo! ¡Las crías de rana son renacuajos!). Es una modificación de un refrán japonés que dice カエルの子はカエル (las crías de rana son ranas), es decir, “de tal palo, tal astilla”.
- Los juegos de palabras **morfológicos**, formados por palabras que estén relacionadas por mecanismos morfológicos, usando derivadas o compuestas. Por ejemplo, en el (69) vemos “I caught a mahi-mahi! It's all mahine-mahine”. Se le añade esa terminación “ne” al nombre del pez para simular que está diciendo *mine*, *mine*, “mío, mío”.

1.4.3. Juegos de palabras japoneses

Según Roger Pulvers (2008), “whoever said that the pun is the lowest form of humor obviously didn’t speak Japanese”⁸. Una de las formas que más se utilizan para llamar a los juegos de palabras en japonés es 言葉遊び (*kotoba asobi*), aunque también se usa 言

⁸ Traducción propia: “Quien dijera que los juegos de palabras son la forma más baja de humor claramente no hablaba japonés”.

語遊戯 (*genko yuugi*) en menor medida. Según el diccionario Kotobank (小項目事典, s. f.), la definición de *kotoba asobi* sería la siguiente:

言葉が表わす内容や感情を伝えることを目的とせず、言葉そのものから興味を引出そうとする、一種の遊び。もっばら音(おん)を利用したものに、早口言葉、尻取り、回文(上から唱えても下から唱えても同音になるもの、「竹屋が焼けた」や文字のレベルにおけるMadam, I'm Adam など)などがある。同音異義を利用したものに、しゃれや地口があり、口調全体が似通った語句を考える語呂合せもある。和歌に用いられる掛言葉もこの一種である。「朝は4本脚、昼は2本脚、晩は3本脚のものなあに?(答は人間)」のような、いわゆる謎は、もっばら意味による言葉遊びである。また、文字を利用するものも種類が多い。『マザー・グースの歌』やルイス・キャロルの作品のようなノンセンス文学において、重要な役割を果たしている。⁹

El concepto de *kotoba asobi* es, como hemos visto, muy amplio e incluye tipos. Gustafsson (2010: 23) indica que no está claro qué nombre representa cada tipo de juego de palabras en japonés, pues las fronteras entre un tipo y otro son difusas y se solapan. Yukito Katsuyama (2010: 55-86), por otra parte, indica que, aunque existen numerosos tipos de *kotoba asobi*, su esencia en casi todos los casos permanece invariable. Ramos Fuentes (2019: 71) sugiere que este fenómeno se basa en la teoría de guiones, concepto utilizado inicialmente en psicología, pero también se aplica al campo de la lingüística por autores como Raskin (2012) y Attardo (1994;2001). Los guiones son las circunstancias de una situación, persona o cosa concreta; cualquier detalle que sea relevante en una historia, y se juega con las expectativas del lector acerca de ese guion al cambiarlo. El remitente entiende la gracia al darse cuenta de que realmente lo que pensaba al principio no era lo que parecía.

⁹ Traducción propia: “Se trata de un tipo de juego lingüístico que no pretende transmitir literalmente los contenidos o sentimientos expresado por las palabras, sino que trata de despertar interés por las propias palabras. Hay muchos tipos de juegos que utilizan los sonidos para crear humor, como los trabalenguas, las palabras encadenadas, los palíndromos (palabras que se leen igual en cualquier dirección, como *takeya ga yaketa*), paronimias (que se escriben y pronuncian parecido, como *Madam, I'm Adam*). También están los homónimos o palabras que se pronuncian y escriben igual, pero tienen significados distintos; los *waka* (poesía clásica japonesa); las adivinanzas que juegan con el significado de las palabras (‘¿Qué tiene cuatro patas por la mañana, dos por la tarde y tres por la noche? El ser humano.’). Otros tipos de juegos de palabras juegan con las letras o los caracteres. Desempeñan un papel importante en la literatura del sin sentido, como la ‘Canción de la Madre Ganso’ y las obras de Lewis Carroll”.

2. Animal Crossing: New Horizons

Animal Crossing, conocido en Japón como どうぶつの森 (*Doubutsu no Mori*, “El bosque de los animales”), es una serie de juegos de Nintendo de género “simulación de vida”. En ellos, se controla a un avatar que construye su propia vida en un pueblo o, en el caso de la última entrega, en una isla desierta en la que tendrá que construir una sociedad desde cero con la ayuda de unos carismáticos animales antropomórficos. No tiene un objetivo claro, simplemente se busca que el jugador se relaje y se evada del mundo exterior para centrarse en decorar su casa o su isla en el juego, conseguir coleccionables e interactuar y forjar amistades con los personajes con los que convive el protagonista.

Como se señaló en el apartado de la historia de la localización, *Doubutsu no Mori* nació en 2001 para la consola Nintendo 64 en Japón y posteriormente llegó a Europa y Estados Unidos con el nombre de *Animal Crossing*. El juego incorporó un elemento innovador, y es que contaba con un horario y calendario reales, un aspecto que llamó la atención a los jugadores, pues normalmente los juegos tenían un avance independiente al reloj real. Katsuya Eguchi, uno de los creadores de la saga, explicó que la visión principal al idear *Animal Crossing* era crear un juego sencillo, que se pudiese disfrutar a cualquier edad, y que pudiese “conectar indirectamente” a muchas personas (Sheffield, 2006).

Este sentimiento de querer potenciar la conectividad a la par que permitir al jugador disfrutar de un momento de tranquilidad en una simulación idílica en la que no existen las preocupaciones, ha sido un pilar clave a lo largo de la saga. Desde la primera entrega (en su versión ampliada y mejorada para Occidente), se ideó una manera de poder viajar al pueblo de un amigo aun sin haberse implementado la comunicación online. Se podía guardar los datos de un personaje en una tarjeta de memoria y se introducía en la segunda ranura de la GameCube de la persona a la que se iba a visitar.

A finales de 2005 llegó *Animal Crossing: Wild World* para Nintendo DS, que permitió a sus jugadores visitar otros pueblos mediante conexión inalámbrica de forma local o bien a través de wifi. En 2008, Wii recibe el nuevo título de la saga, *Animal Crossing: City Folk* (*Let's go to the City* en Europa y Australia), que mejoraba la experiencia en línea de su entrega anterior gracias al uso del WiiSpeak, un periférico que permitía a los jugadores comunicarse por voz. En 2012 (en Japón) y 2013 (en Estados Unidos y Europa), se lanza *Animal Crossing: New Leaf* para Nintendo 3DS. El título innovó en numerosos aspectos

y las opciones de personalización se multiplicaron. Además de mantener la conexión online local o en línea, una novedad fue el uso de la función StreetPass de la consola portátil, que posibilitaba que, al cruzarnos con otros jugadores, sus perfiles quedasen registrados en el juego para poder visitar sus pueblos. Tras *New Leaf*, se lanzó una serie de títulos menores, una expansión del último, un juego de diseño de interiores para Wii, otro de minijuegos para la misma consola y, por último, un título para móviles (Harris, 2012). A lo largo de estos veinte años, la exitosa saga ha acumulado numerosas entregas hasta la última, *Animal Crossing: New Horizons*, publicada en 2020. Se trata del juego con más novedades y posibilidades de la saga, que además incluye un modo multijugador renovado.



Ilustración 8: Captura del videojuego *Animal Crossing: New Horizons*. Fuente: <https://www.lansingcitypulse.com/stories/finding-peace-in-a-chaotic-world-with-animal-crossing,14734>

El juego es japonés, por lo que está repleto de referencias culturales propias del país como, por ejemplo, que el arrendatario, Tom Nook sea un *tanuki*, una especie de *yokai* o espíritu clásico del folklore japonés. El propio nombre del personaje en japonés es Tanukichi, por *tanuki* y *kechi* (tacaño). Los ítems que se pueden conseguir tienen forma de hoja porque, en la mitología nipona, se dice que gracias a ellas estos *yokai* o espectros japoneses pueden distorsionar la realidad y transformarse en cualquier objeto o ser. Muchos de estos ítems hacen alusión directa a leyendas o cuentos tradicionales del país, como la caja de Momotaro, referencia al cuento en el que una pareja de ancianos encuentra un enorme melocotón del que nace un bebé, o la muñeca de la princesa Kaguya, protagonista de otra historia en la que una pareja descubre una niña en un brote de bambú y la acoge en su casa como su hija.

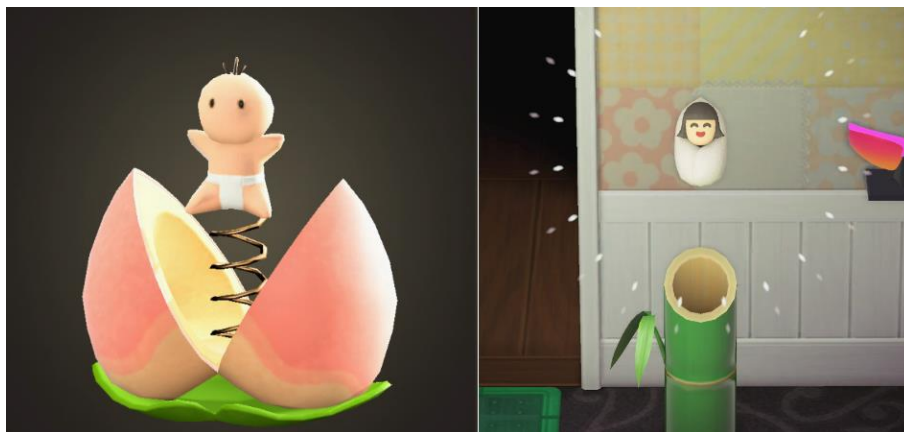


Ilustración 9: Capturas del videojuego *Animal Crossing: New Horizons*. Fuentes: <https://twitter.com/xiimagnum/status/1257084830577197056?lang=fr> y <https://www.tumgir.com/tag/bamboo%20doll>

Además, tanto en versión original como en sus traducciones, se caracterizan por los numerosos juegos de palabras, rimas y chistes que aparecen en los diálogos, sobre todo en los referidos a capturas de animales acuáticos y de insectos. Sabemos la dificultad que tienen estos tipos de textos para poder traducirse adecuadamente, y más aún si incluyen gracietas típicas del idioma de origen que son, al menos aparentemente, inviables en el de llegada, lo que obliga a pensar una forma totalmente nueva de representar la idea original para no caer en la traducción literal y así mantener la esencia de lo que se quiere transmitir.

3. Análisis de localización y transcreación

3.1. Consideraciones sobre la traducción y transcreación

En la búsqueda de métodos adecuados para el análisis traductológico, se han explorado una serie de trabajos teóricos realizados por distintos teóricos de la traducción, de escuelas y de corrientes de traductología. Una de estas perspectivas es la propuesta por Álvarez (1993: 10), que plantea que la traducción es una composición dualista en la que convergen dos estructuras: el contenido semántico (con el aspecto formal del texto original) y las características propias de la lengua meta. Por lo tanto, según esta teoría, traducir consistiría en trasladar la información de un texto en su lengua original a la lengua meta, manteniendo los aspectos morfosintácticos, ortográficos, sintácticos, léxicos propios de esta lengua.

Además, es conveniente, junto a la información, mantener la intención y estilo del texto de origen, que son dos elementos que suponen una de las mayores dificultades a la hora de traducir. Este obstáculo, según Nida (1964), supone el dilema de letra *versus* espíritu, en el que el traductor puede volcarse en ser más fiel a la información que al sentimiento, o lo contrario. Ambos casos resultarían en alejarse del texto original. El dilema que presenta Nida se hace más visible en traducciones de textos en los que se requiera un proceso artístico.

Con la traducción se permite que la información de un texto de partida llegue a muchos más lectores, que serán de países y culturas diferentes. Es un proceso necesario para construir puentes entre comunidades y, para ello, muchas veces hay que adaptar ese texto para que cause un impacto similar en dos lectores con culturas totalmente distintas. Este es el objetivo de la “transcreación”, término que combina el concepto de la traducción con el de la creación. Lal, un conocido académico, poeta y traductor de obras del sánscrito al inglés, da la primera definición de transcreación en el ámbito de la literatura: “faced with such a variety of material, the translator must edit, reconcile and transmute; his job in many ways becomes largely a matter of transcreation¹⁰” (Lal, 1957: 5). Otra definición que destacar es la de Campos (1994: 70), traductor de Goethe al portugués, que expuso:

¹⁰ Traducción propia: “Ante tal variedad de material, el traductor debe editar, conciliar y transmutar; su trabajo se convierte en muchos sentidos, en una cuestión de transcreación.

“To transcreate is not to try to reproduce the original’s form [...] but to appropriate the translator’s contemporary’s best poetry, to use local existing tradition¹¹”.

Con la transcreación se pretende involucrar al lector acercándole el texto a su cultura, sin dejar de mantener el espíritu del original. “The idea of ‘branded translation’ or ‘transcreation’ involves ‘changing both words and meaning of the original copy while keeping the attitude’” (Pedersen, 2014: 69).

Numerosos académicos, como A. P. Frank (1989), Purushottama Lal (1957) y Daniel Pedersen (2014) diferencian claramente la transcreación de la traducción y afirman que esta última es trasladar casi literalmente palabra por palabra un texto de un idioma a otro, mientras que la transcreación va más allá. Pedersen (2014: 59) dice: “text featuring creative wordplay and techniques such as assonance or alliteration requires more than a straightforward translation, they need to be transcreated to ensure this impact is retained”.

Con todo esto, lo que supone un verdadero problema no es intentar distinguir la transcreación de la traducción, sino encontrar una definición para esta última, porque la “traducción” también se usa como un término global que suele cubrir numerosos procesos, incluida la transcreación. Vermeer describe la traducción en la teoría de Skopos, y afirma que toda traducción tiene un propósito, que la determina el encargo. El *skopos* de la traducción establece el método o estrategia en el que se realiza la misma dependiendo de la situación para producir un texto funcional y adecuado en la lengua meta.

En otras palabras, no se puede considerar la traducción tan solo como “trasladar palabras de un idioma a otro”, ya que es un proceso complejo en el que también se incluyen estrategias culturales, circunstanciales y normativas de tratar con el producto original, que puede contener elementos visuales y auditivos, además de los verbales.

3.2. La traducción de los juegos de palabras

Los juegos de palabras que tienen como finalidad provocar humor en el lector suponen un interesante desafío a la hora de traducir y buscar equivalencias, pues se trata de un proceso creativo en el que, en ocasiones, es irremediable que se sacrifique parte del

¹¹ Traducción propia: “Transcrear no es intentar reproducir la forma del original [...] sino apropiarse de la mejor poesía contemporánea del traductor, utilizar la tradición local existente”.

mensaje original para conseguir así que el sentido, o “sentimiento”, que decía Nida, se mantenga en el texto meta. El humor es un concepto muy amplio que está fuertemente vinculado a la propia cultura y adaptarlo no es fácil, por lo que los textos meta en los que se encuentran juegos de palabras suelen diferir de los originales en cuanto a los elementos significantes o la forma.

Delabastita (2004: 601) añade que una disimilitud estructural y tipológica con respecto al idioma original aumenta la dificultad de la traducción del juego de palabras. Sin embargo, insiste en que es un recurso textual y no un elemento cargado de información (es decir, es más importante su forma que su significado), así que requiere una solución equivalente y no una traducción literal. Por ejemplo, el juego de palabras vertical con polisemia “¡ay!”, que puede significar tanto una interjección de admiración como una de dolor, puede traducirse por otro, esta vez de tipo horizontal con paronimia, en alemán: *wauw!* y *auw!* (Vandaele, 2010: 1-6). Además, Delabastita explica que el traductor puede observar la función del juego de palabras en el texto y sopesar distintas técnicas para traducirlos: puede cambiar de un tipo de juego de palabras a otro (como en el ejemplo anterior), eliminar el juego de palabras, pasar de juego de palabras a otro recurso retórico relacionado (repetición, aliteración o rima), etc.

Marco (2010: 276) comenta en sus anotaciones sobre la traducción al catalán de las obras de Oscar Wilde y Graham Swift que los traductores tienden a usar técnicas que implican un menor uso de juegos de palabras con respecto al texto de origen.

3.3. Análisis comparativo

A continuación, procedo a comparar algunos de los casos más significativos de la traducción al inglés y al español de los textos japoneses pertenecientes a las interacciones con las capturas de animales acuáticos en *Animal Crossing: New Horizons*. La metodología consistirá en examinar los diferentes fragmentos, identificar los juegos de palabras según la tipología mencionada en el apartado 1.4.6 y comprobar las técnicas propuestas por Delabastita y ya nombradas en el 3.2 que se han llevado a cabo para traducirlos. El objetivo será comprobar en qué medida y de qué forma difieren ambas versiones de su original en japonés y valorar la efectividad de cada una.

Al recopilar los ochenta fragmentos en cada idioma, observamos que se dan los siguientes casos: A) Tanto el texto en japonés como sus traducciones contienen juegos de palabras; B) el texto en japonés sí contiene juego de palabras, pero una de sus traducciones no; C) el texto en japonés no contiene juego de palabras, pero su traducción sí. A continuación, expondré los casos más interesantes en los tres idiomas para su posterior análisis. En los japoneses se incluye una retrotraducción al español y una transliteración a *romaji*, es decir, a alfabeto latino. No se ha traducido la primera mitad en japonés de los ejemplos (“を釣り上げた!”) ya que aparece en todos los textos y significa “¡He pescado un...!”.

- Casos A)

<i>Id.</i>	<i>Español</i>	<i>Inglés</i>	<i>Japonés</i>
26	Ayu ¡He pescado un ayu! ¡Hoy ya no ayu-no!	Sweetfish I caught a sweetfish! Hope it's not artificially sweet!	アユ アユを釣り上げた! Are you アユ? “Are you <i>ayu</i> ?” (Ayu: Ayu wo tsuriageta! Are you ayu?)
61	Gallo ¡He pescado un gallo! Si canta, yo me callo...	Dab I caught a dab! Not bad!	カレイ カレイを釣り上げた! 見た? カレイなさおさばき! “¿Has visto? Lo he hecho genial” (Karei: Karei wo tsuriageta! Mita? Kareinasaosabaki!)

En el 26 nos encontramos un juego de palabras vertical con paronimia. Al pescar un ayu en la versión japonesa, el personaje dice en inglés “Are you アユ (*ayu*)?”. Al ser un juego de palabras escrito medio en inglés (con alfabeto latino), medio en japonés (con caracteres japoneses), pero perfectamente entendible en inglés al transcribir el nombre del pez, la versión en este idioma podría haberse mantenido de no ser porque el nombre del pez se cambia a *sweetfish*, por lo que en esta versión, el equipo de traducción optó por buscar un juego de palabras morfológico, esta vez horizontal, que tuviese que ver con parte del nombre del pez. En español, el pez también se llama ayu, como en el original, y también se ha buscado un juego de palabras morfológico con “ayuno”, en este caso vertical.

En el 61 en japonés observamos un juego de palabras horizontal con homofonía en el nombre del pez (*karei*) y el kanji 華麗 (que también se lee *karei*), que significa “genial”, “brillante”, haciendo referencia a que lo ha pescado muy bien. En inglés se ha optado por

encontrar una paronimia con *dab* y *bad*, que se leen y escriben de forma parecida. En español, por otro lado, se ha creado un juego de palabras horizontal con polisemia para “gallo”, que puede ser el pez o el ave.

En todos los casos han decidido reemplazar un juego de palabras con equivalentes de otros tipos.

- Casos B)

<i>Id.</i>	<i>Español</i>	<i>Inglés</i>	<i>Japonés</i>
5	Carpa ¡He pescado una carpa! ¡Le he echado encima la zarpa!	Carp I caught a carp! If I catch another, they can carpool!	コイ コイを釣り上げた! カッコイーッ! “¡Genial!” (Koi: Koi wo tsuriageta! Kakkoi!)
9	Ranchú ¡He pescado un ranchú! ¿Le gustará el tiramisú?	Ranchu Goldfish I caught a Ranchu Goldfish! But I prefer balsamicu goldfish!	ランチュウ ランチュウを釣り上げた! ボコボコ頭のキングオブキングョ “Pum, pum. Se acerca el ‘king of kingyo’” (Ranchuu: Ranchuu wo tsuriageta! Bokoboko atama no kingu ofu kingyo)
12	Tortuga caparazón blando ¡Una tortuga caparazón blando! Creo que va a salir pitando...	Soft-Shelled Turtle I caught a soft-shelled turtle! I should take a shelfie!	スッポン スッポンを釣り上げた! スッポンポン! (Suppon: Suppon wo tsuriageta! Supponpon!) (<i>suppon</i> es el nombre de la tortuga y <i>supponpon</i> es estar desnudo)
14	Renacuajo ¡He pescado un renacuajo! ¡Hay que ver qué desparpajo!	Tadpole I caught a tadpole... It's just a tad small.	オタマジャクシ オタマジャクシを釣り上げた! カエルの子はオタマジャクシ! “Las crías de rana son renacuajos” (Otamayakushi: Otamayakushi wo tsuriageta! Kaeru no kodomo wa otamayakushi!)
59	Lubina ¡He pescado una lubina! Pues mejor que una sardina...	Sea Bass I caught a sea bass! No, wait-it's at least a C+!	スズキ スズキを釣り上げた! 鈴木・・・じゃなくて、鱸なのね! “¡No es Suzuki, es lubina!” (Suzuki: Suzuki wo tsuriageta!)

			Suzuki... suzukinanone!)	janakute,
71	Raya ¡He pescado una raya! ¡Me merezco una medalla!	Ray I caught a ray! A few more and I'll have a tan!	エイ エイを釣り上げた！ イツエ————イ！！ “Yaaay!” (Ei: Ei wo tsuriageta! Ieeei!!)	

En el texto japonés del 5 el personaje dice *kakkoi!*, que significa “¡genial!” y además contiene el propio nombre del pez, *koi*. Nos encontramos, por lo tanto, ante un juego de palabras vertical con paronimia. En la traducción inglesa han decidido también crear un juego de palabras vertical con paronimia, han conseguido crear una frase parecida en otro idioma. Por otro lado, en la versión en español, se ha optado por buscar una solución humorística también, pero han omitido el juego de palabras y lo han transformado en una rima, otro recurso retórico.

En el 9, en japonés se ha hecho un juego de palabras horizontal con paronimia al decir “*kingu kingyo*”, es decir, “el rey de los peces de colores”. En inglés se ha optado por un juego de palabras horizontal morfológico al relacionar el nombre del pez, “*ranchu*”, con la salsa “*ranch dressing*” y acompañarlo de “*balsamicu*” modificación del nombre de la salsa “*balsamic dressing*”. En español, de nuevo, se ha elegido usar la técnica de la rima para conseguir el efecto cómico.

En el texto japonés del ejemplo 12 vemos otro juego de palabras horizontal con paronimia. El nombre de la tortuga en japonés es “*suppon*”, y el personaje dice “*supponpon*”, que significa “estar desnudo”. En el inglés también se ha conseguido con una paronimia, pero esta vez en vertical, al decir “*I should take a shelfie*”, modificación de la palabra “*selfie*” y hacer que se parezca a “*shelled*”. Por último, en español se ha vuelto a crear una rima cómica.

En el 14, en japonés se ha usado una modificación de un refrán popular, han cambiado “las crías de rana son ranas” (equivalente al español “de tal palo, tal astilla”) por “las crías de rana son renacuajos”, que es el animal capturado en este caso. Se trata, por lo tanto, de un juego de palabras vertical idiomático. En inglés han conseguido hacer un juego de palabras horizontal morfológico al reducir el nombre del animal, “*tadpole*”, a “*tad*”, que equivale a “*bit*”. En la traducción española han creado una rima.

En el ejemplo 59 encontramos otro juego de palabras horizontal con homofonía al juntar en una frase 鈴木 (marca de coches Suzuki) y 鱸 (“*suzuki*”, lubina), ya que se leen igual, pero usan distintos *kanji*. En inglés, vemos que han creado un juego de palabras horizontal con paronimia al usar “sea bass” y “C+”, que son parecidos fonéticamente. En español han rimado “lubina” con “sardina”.

Por último, en el texto japonés del 71, vemos un juego de palabras horizontal con homofonía. Mantarraya en japonés es “*ei*” y el personaje celebra su pesca con un “*yeeeeei*”, la interjección en inglés “*yay*”. En inglés la criatura se llama “*ray*”, que también significa “rayo de sol”, así que han realizado un juego de palabras horizontal polisémico con este término. En español, se ha rimado “*raya*” con “*medalla*”.

- Caso C)

<i>Id.</i>	<i>Español</i>	<i>Inglés</i>	<i>Japonés</i>
1	Amarguillo ¡He pescado un amarguillo! Pero no le noto el saborcillo...	Bitterling I caught a bitterling! It's mad at me, but only a little.	タナゴ タナゴを釣り上げた！ 小さくてキュート！ “¡Es pequeño y mono!” (Tanago: Tanago wo tsuriageta! Chiisaikute kyuuuto!)
6	Koi ¡He pescado un koi! ¡Hay que ver cómo estoy hoy! <i>Rima</i>	Koi I caught a koi! I don't know why it's so shy... or such a bad speller...	ニシキゴイ ニシキゴイを釣り上げた！ たっ たかそーっ！ “Parece caro...” (Nishikigoi: Nishikigoi wo tsuriageta! Tattakasho!)
10	Killi ¡He pescado un killi! ¿Será pariente de Pili y Mili?	Killifish I caught a killifish! The streams are safe again.	メダカ メダカを釣り上げた！ まだ小学生だな “Todavía está en primaria” (Medaka: Medaka wo tsuriageta! Mada shougakuseidana!)
21	Perca amarilla ¡He pescado una perca amarilla! ¡Le pasa por acercarse a la orilla!	Yellow Perch I caught a yellow perch! Those yellow birds have to sit somewhere!	イエローパーチ イエローパーチを釣り上げた！ た！ そんなに黄色くもない “Pues no es tan amarilla” (Ieroppasshi: Ieroppasshi wo tsuriageta! Sonnani kirokumonai)
25	Eperlano	Pond Smelt	ワカサギ

	¡He pescado un eperlano! ¡Suenan a nombre humano! <i>Rima</i>	I caught a pond smelt! Whoever smelt it dealt it!	ワカサギを釣り上げた！ 氷がなくても釣れるのね “No necesitas hielo para pescar uno” (Wakasagi: Wakasagi wo tsuriageta! Koori ga nakutemo tsurerunone)
28	Trucha ¡He pescado una trucha! ¡Qué cosa más flacucha!	Char I caught a char! Now I'm gonna sit on it!	オオイワナ オオイワナを釣り上げた！ こいつは何年モノかな？ “¿Qué edad tendrá?” (Ooiwana: Ooiwana wo tsuriageta! Koitsuna nannen monokana?)

En ninguno de estos ejemplos se ha usado un juego de palabras en japonés. En algún caso se hace un comentario gracioso, como en el 10, que compara al pez con un niño de educación primaria por su tamaño, o en el 21, que, aunque el pez sea “イエローパーチ” (*yellow perch*), el personaje niega que sea del color que está presente en su nombre. Sin embargo, pese a que en el original no hubiese juego de palabras o incluso comentario gracioso, en inglés y en español se ha intentado mantener la tendencia al humor, aunque no siempre usando la misma técnica.

En el primer ejemplo, el texto en japonés hace un comentario sobre la apariencia del pez, y en las traducciones se ha decidido buscar un juego de palabras, en ambos casos verticales con polisemia y rima en español.

En el fragmento 6, el japonés vuelve a referenciar la apariencia de la criatura, mientras que en inglés se ha hecho un juego de palabras vertical con homofonía con las palabras “koi” y “coy” (tímido), y en español se ha buscado una rima.

En el 10, ambas traducciones han optado por mantener la esencia humorística del texto en japonés con juegos de palabras. En el caso del inglés con uno vertical morfológico (*kill-fish*) y en español con otro horizontal con paronimia (Killi, Pili, Mili suenan y se escriben parecido).

En el japonés del 21 se hace un comentario gracioso comparando la apariencia del pez con su nombre. En su traducción al inglés, se consigue un juego de palabras horizontal con polisemia (“*perch*” es “perca” y “posarse”) y, en la española, se ha rimado “amarilla” con “orilla”.

En el texto en japonés del 25 se comenta como, aunque en la vida real este pez se suele pescar en hoyos perforados en lagos helados, en el juego no se hielan. En inglés y en español sí han querido mantener el humor del resto de textos, así que en la traducción inglesa podemos ver un juego de palabras horizontal idiomático al usar un dicho que contiene una palabra del nombre del propio pez, “*smelt*” (“*whoever smelt it, dealt it*”, que en español el equivalente sería “el que primero lo huele, debajo lo tiene”). En español se ha hecho una rima graciosa con “eperlano” y “humano”.

En el 28, en japonés no se ha hecho un comentario gracioso, simplemente se pregunta qué edad tendrá el pez capturado. En inglés se ha realizado un juego de palabras vertical con paronimia al “confundir” el nombre del pez, “*char*”, con silla, “*chair*”. En español se ha vuelto a hacer una rima humorística.

Vemos que, aunque no en todos los textos japoneses se ha intentado hacer un comentario con humor, sus traducciones han intentado mantener este sentimiento siempre que ha sido posible.

Conclusiones

Tras analizar los resultados, observamos que se han llevado a cabo diferentes técnicas para la traducción de los ochenta fragmentos en japonés. Vemos que, aunque aproximadamente la mitad no incluyan juegos de palabras en el original, en inglés se ha tendido a buscar uno para su traducción, mientras en español, en la mayoría de las soluciones se ha optado por realizar una rima con el nombre de la criatura cuando en el propio idioma japonés no existen las rimas como tal. Pese a que en japonés también había comentarios educativos u observaciones sobre la apariencia de los peces en un tono no humorístico, en las traducciones se ha procurado mantener siempre el aspecto cómico. Resulta una solución curiosa, aunque es cierto que, de esta forma, se consigue una mayor coherencia u homogeneidad en este aspecto del videojuego, y es que se ha conseguido el objetivo de crear frases icónicas y memorables que acompañan al pez cada vez que se pesca. Las diferentes estrategias llevadas a cabo tanto en inglés como en español logran un resultado parecido, pero la experiencia del usuario de destino varía con respecto a la del jugador japonés, que se encuentra con que la mitad de los textos no pretenden ser cómicos. En conclusión, ambas traducciones me resultan satisfactorias e incluso me parece que dan un paso más allá y mejoran la experiencia general del videojuego.

En estas páginas se ha estudiado la concepción de los videojuegos, la historia y tipología de su localización. Se han comentado las peculiaridades del humor japonés y sus juegos de palabras, además de la definición y tipología de los juegos de palabras en general. También se ha explicado lo básico de la saga *Animal Crossing* y su recorrido. Por último, se ha hecho hincapié en la transcreación, herramienta especialmente valiosa para cualquier traductor audiovisual o localizador de videojuegos, ya que gracias a ella se consigue adaptar el mensaje al público meta para despertar en él sensaciones y emociones equivalentes o similares al del original, independientemente de la cultura. Esto, unido al hecho de que vemos un progreso cada vez más veloz en el mundo de la traducción gracias a la globalización y en la industria de los videojuegos por los avances tecnológicos y el aumento constante de consumidores, nos confiere a los traductores una posición de vital importancia desde la que debemos esforzarnos por producir traducciones de calidad y así transmitir al resto del mundo las historias, personajes y experiencias que se viven detrás de las pantallas.

Bibliografía

Aleksandrova, E., Schwarz, N. (2013). “Linguistic joke translation strategies and methods”. *Studii de Stiinta si Cultura*, 9(2), 157-161.

Álvarez, A. (1993). “Crítica sistemática de la traducción”. *Revista Alicantina de Estudios Ingleses*, nº 6, p. 9-17.

Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Vol. 1. Walter de Gruyter

Bernal-Merino, M. Ángel. (2017). “Breve historia de la localización de videojuegos”. *TRANS. Revista De Traductología*, (15), 11-17.

Chandler, H. M. (2005). *The game localization handbook*. Massachusetts: Charles River Media, Inc.

Dastjerdi, H. V., Jamshidian, E. (2011). *A sacramental wordplay: An investigation of pun translatability in the two English translations of the Quran*. *Asian Social Science*, 7(1), 133-141.

Díaz-Pérez, F. J. (2008). Wordplay in film titles: Translating English puns into Spanish. *Babel: International Journal of Translation*, 54(1), 36-58

El videojuego en España. (2020). Asociación Española de Videojuegos. <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/>

Fernández Costales, A. (2014). Video game localisation: adapting superheroes to different cultures. *Quaderns. Revista de Traducció* 21, 225-239

Frank, A. P. (1989). “Translation as System and Übersetzungskultur: on Histories and Systems in the Study of Literary Translation”. *New Comparison*, 8.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. [Tesis doctoral, Georgia Institute of Technology] Disponible en <http://www.ludology.org/articles/thesis/>

Harris, C. (2012). *The Evolution of Animal Crossing*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2008/11/13/the-evolution-of-animal-crossing-2?page=2>

Lal, P. (1957). *Great Sanskrit plays in modern translation*. New York: New Directions.

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

Mangiron, C. (2007). Video games localisation: Posing new challenges to the translator. *Perspectives: Studies in Translatology*, 14 (4), 306-323.

Marco, Josep (2010). “The translation of wordplay in literary texts. Typology, techniques and factors in a corpus of English-Catalan source text and target text segments.” *Target* 22 (2): 264-297.

Muñoz Sánchez, Pablo (2017). *Localización de videojuegos*. Editorial Síntesis.

N-Sider.com: Animal Forest +. (s. f.). N-Sider. Recuperado 8 de junio de 2021, de <https://web.archive.org/web/20150610061951/http://www.nsider.com/gameview.php?gameid=414&view=dev>

Nida, E. A. (1964). "Towards a Science of Translating: With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating". *Leiden: Brill*.

Pedersen, D. (2014). "Transcreation and the professions". *Cultus: the Journal of intercultural mediation and communication*.

Pulvers, R. (22 de enero de 2008). "Corny corks add life to lingo, you elephant!". *The Japan Times* (periódico). Recuperado de <https://www.japantimes.co.jp/life/2008/01/22/language/corny-corks-add-life-to-lingo-you-elephant/>

Japan Info. (2017). *Rakugo: Japan's Centuries-old Comedic Solo Storytelling*. <https://jpninfo.com/67830>

Raskin, V. (2012). *Semantic mechanisms of humor*. Vol. 24. Springer Science & Business Media.

Ramos Fuentes, Carlos (2019). "Comparación de traducciones: algunos juegos de palabras de la película japonesa Meitantei Konan seikimatsu no majutsushi al español, inglés y gallego". *Asiadémica: revista universitaria de estudios sobre asia oriental*, 14, 66-89

Ruete, B. (2020). *Animal Crossing New Horizons: ¿por qué su idioma ficticio suena distinto en la versión japonesa?* MeriStation. https://as.com/meristation/2020/03/23/noticias/1584969823_410337.html

Sheffield, B. (2006). *Crossing into the Mainstream: Katsuya Eguchi on Animal Crossing*. Gamasutra. https://www.gamasutra.com/view/feature/131097/crossing_into_the_mainstream_.php

Vandaele, J. (2010). Humor in translation. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of translation studies* (Vol. 1). John Benjamins Publishing Company.

Wolf, M., Perron, B. (2003). *Introducción a la teoría del videojuego*. Formats: Revista de Comunicació Audiovisual.

Zabalbeascoa, P. (2005). *Humor and translation—an interdiscipline*. *Humor: International Journal of Humor Research*, 18(2), 185-207.

小項目事典ブ.デ. (s. f.). 言葉遊びとは. コトバンク. Recuperado 8 de junio de 2021, de <https://kotobank.jp/word/%E8%A8%80%E8%91%89%E9%81%8A%E3%81%B3-65558>

Anexo

Tabla

Jdp = juego de palabras

Número	Español	Inglés	Japonés
1	Amarguillo ¡He pescado un amarguillo! Pero no le noto el saborcillo...	Bitterling I caught a bitterling! It's mad at me, but only a little.	タナゴ タナゴを釣り上げた！ 小さくてキュート！ “¡Es pequeño y mono!”
	Jdp vertical, polisémico	Jdp vertical, polisémico	No hay comentario cómico
2	Cacho ¡He pescado un cacho! ¡Pues de la lista lo tacho!	Pale Chub I caught a pale chub! That name seems a bit judgy...	オイカワ オイカワを釣り上げた！ ふむふむ、ヤマベとも言うのか “También se le dice <i>yamabe</i> ”
	Rima	Comentario cómico	No hay comentario cómico
3	Carpín ¡He pescado un carpín! ¡Me lo quedo de botín!	Crucian Carp I caught a crucian carp! My skills are sharp!	フナ フナをつ釣り上げた！ フナっこ フナっこ！ (Hace referencia a una canción infantil popular japonesa)
	Rima	Rima	Comentario cómico
4	Leucisco ¡He pescado un leucisco! ¡Y parece un poco arisco!	Dace I caught a dace! Hope I have some space!	ウグイ ウグイを釣り上げた！ なんか、マイナー？ “Es muy poco común”
	Rima	Rima	No hay comentario cómico
5	Carpa ¡He pescado una carpa! ¡Le he echado encima la zarpa!	Carp I caught a carp! If I catch another, they can carpool!	コイ コイを釣り上げた！ カッコイーツ！ “¡Genial!”
	Rima	Jdp vertical, morfológico	Jdp horizontal, homonimia
6	Koi	Koi	ニシキゴイ

	¡He pescado un koi! ¡Hay que ver cómo estoy hoy!	I caught a koi! I don't know why it's so shy... or such a bad speller...	ニシキゴイを釣り上げた! たっ たかそーっ! “Parece caro...”
	Rima	Jdp vertical, homofonía	No hay comentario cómico
7	Pez dorado ¡Aunque está un poco colorado!	Goldfish I caught a goldfish! It's worth its weight in fish!	キンギョ キンギョが釣れた! 真っ赤なおべべだー! “¡Lleva ropa rojo chillón!”
	Jdp horizontal, paronimia	Jdp horizontal, morfológico	No hay comentario cómico
8	Pez telescopio ¡He pescado un pez telescopio! ¡Para ver las estrellas es lo propio!	Pop-Eyed Goldfish I caught a pop-eyed goldfish! It looks so...surprised!	デメキン デメキンが釣れた! 目元バッチリ! “¡Sus ojos están perfectamente!”
	Rima	Comentario cómico	Comentario cómico
9	Ranchú ¡He pescado un ranchú! ¿Le gustará el tiramisú?	Ranchu Goldfish I caught a Ranchu Goldfish! But I prefer balsamicu goldfish!	ランチュウ ランチュウを釣り上げた! ボコボコ頭のキングオブキンギョ “Pum, pum. Se acerca el ‘king of kingyo (rey de los peces de colores)’”
	Rima	Jdp horizontal, morfológico	Jdp horizontal, paronimia
10	Killi ¡He pescado un killi! ¿Será pariente de Pili y Mili?	Killifish I caught a killifish! The streams are safe again.	メダカ メダカを釣り上げた! まだ小学生だな “Todavía está en primaria”
	Jdp horizontal, paronimia	Jdp vertical, morfológico	Comentario cómico
11	Cangrejo de río ¡He pescado un cangrejo de río! ¡De esas pinzas no me fío!	Crawfish I caught a crawfish! Or else it's a lobster, and I'm a giant!	ザリガニ ザリガニを釣り上げた! はさまないでー! “¡No me pellizques!”

	Rima	Comentario cómico	Comentario cómico
12	Tortuga caparazón blando ¡Una tortuga caparazón blando! Creo que va a salir pitando...	Soft-Shelled Turtle I caught a soft-shelled turtle! I should take a shelfie!	スッポン スッポンを釣り上げた！ スッポンポン！ (<i>suppon</i> es el nombre de la tortuga y <i>supponpon</i> es estar desnudo)
	Rima	Jdp vertical, paronimia	Jdp horizontal, paronimia
13	Tortuga mordedora ¡He pescado una tortuga mordedora! Cuidado con los dedos, ¡que los devora!	Snapping Turtle I caught a snapping turtle! How can it snap without fingers?	カミツキガメ カミツキガメを釣り上げた！ かみつかれないように気をつけよう “Ten cuidado, que no te muerda”
	Rima	Jdp vertical, polisemia	Comentario cómico
14	Renacuajo ¡He pescado un renacuajo! ¡Hay que ver qué desparpajo!	Tadpole I caught a tadpole... It's just a tad small.	オタマジヤクシ オタマジヤクシを釣り上げた！ カエルの子はオタマジヤクシ！ “Las crías de rana son renacuajos”, del refrán original “las crías de rana son ranas = refrán “de tal palo, tal astilla”
	Rima	Jdp horizontal, morfológico	Jdp vertical, idiomático
15	Rana ¡He pescado una rana! ¡Qué verde y qué lozana!	Frog I caught a frog! Or it's a new neighbor... and I have some apologizing to do.	カエル カエルを釣り上げた！ ぴよこぴよこ！ (onomatopeya para los saltos de las ranas)
	Rima	Comentario cómico	No hay comentario cómico

16	Gobio de río ¡He pescado un gobio de río! ¡Qué careto más sombrío!	Freshwater Goby I caught a freshwater goby! Time to go bye-bye!	ドンコ ドンコが釣れた！ ちっちゃいけれど、顔はイカツイ “Es pequeño, pero tiene cara de ser estricto”
	Rima	Jdp vertical, homofonía	Comentario cómico
17	Locha ¡He pescado una locha! ¡Esto es la repanocha!	Loach I caught a loach! It's...looking at me with reproach.	ドジョウ ドジョウを釣り上げた！ あらエッサッサ～！ (Se refiere a un baile tradicional en el que el bailarín hace como que pesca estos peces)
	Rima	Rima	Comentario cómico
18	Siluro ¡He pescado un siluro! Qué pez más raro y oscuro...	Catfish I caught a catfish! I'm more of a dogfish person...	ナマズ ナマズを釣り上げた！ 立派なヒゲダー！ “¡Tiene un buen bigote!”
	Rima	Jdp horizontal, morfológico	Comentario cómico
19	Pez cabeza de serpiente ¡He pescado un pez cabeza de serpiente! ¡No es nada corriente!	Giant Snakehead I caught a giant snakehead! Um...but I asked for a medium?	ライギョ ライギョを釣り上げた！ 別名スネークヘッドだー！ “¡También se le llama ‘cabeza de serpiente’!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario cómico
20	Pez sol ¡He pescado un pez sol! ¡Ya no necesitare farol!	Bluegill I caught a bluegill! Do you think it calls me "pinklung"?	ブルーギル ブルーギルを釣り上げた！ 釣れちゃったって言わないで “No me digas que lo he atrapado”
	Rima	Jdp horizontal, morfológico	No hay comentario cómico
21	Perca amarilla ¡He pescado una perca amarilla!	Yellow Perch I caught a yellow perch! Those	イエローパーチ イエローパーチを釣り上げた！

	¡Le pasa por acercarse a la orilla!	yellow birds have to sit somewhere!	そんなに黄色くもない “Pues no es tan amarilla”
	Rima	Jdp horizontal, homonimia	Comentario cómico
22	Perca ¡He pescado una perca! ¡Da impresión verla de cerca!	Black Bass I caught a black bass! The most metal of all fish!	ブラックバス ブラックバスを釣り上げた! 何センチ? 何センチ? “¿Cuánto mide? ¿Cuánto mide?”
	Rima	Jdp vertical, polisemia	No hay comentario cómico
23	Tilapia ¡He pescado una tilapia! Espero que no necesite terapia.	Tilapia I caught a tilapia! It makes me happy-a!	ティラピア ティラピアを釣り上げた! なんでも食べる食いしんぼう “Es un glotón, come de todo”
	Jdp horizontal, paronimia	Jdp horizontal, morfológico	Comentario cómico
24	Lucio ¡He pescado un lucio! ¡Y no está nada sucio!	Pike I caught a pike! Think a swordfish would be up for a duel?	パイク パイクを釣り上げた! 鋭い歯にご用心! “¡Cuidado con sus dientes afilados!”
	Jdp horizontal, paronimia	Jdp vertical, polisemia	No hay comentario cómico
25	Eperlano ¡He pescado un eperlano! ¡Suena a nombre de humano!	Pond Smelt I caught a pond smelt! Whoever smelt it dealt it!	ワカサギ ワカサギを釣り上げた! 氷がなくても釣れるのね “No necesitas hielo para pescar uno”
	Rima	Jdp horizontal, idiomático	No hay comentario cómico
26	Ayu ¡He pescado un ayu! ¡Hoy ya no ayu-no!	Sweetfish I caught a sweetfish! Hope it's not artificially sweet!	アユ アユを釣り上げた! Are you アユ? “Are you ayu?”
	Jdp vertical, morfológico	Jdp horizontal, morfológico	Jdp vertical, paronimia
27	Salmón japonés	Cherry Salmon	ヤマメ

	¡He pescado un salmón japonés! ¡Otro pez para mi palmarés!	I caught a cherry salmon! It's the perfect topper for a marlin sundae!	ヤマメを釣り上げた！ なかなかいいヤマメだ “Es un salmón bastante bueno”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario cómico
28	Trucha ¡He pescado una trucha! ¡Qué cosa más flacucha!	Char I caught a char! Now I'm gonna sit on it!	オオイワナ オオイワナを釣り上げた！ こいつは何年モノかな？ “¿Qué edad tendrá?”
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	No hay comentario cómico
29	Trucha dorada ¡He pescado una trucha dorada! Parece muy avispada.	Golden Trout I caught a golden trout! But the real treasure? Friendship.	ゴールドントラウト ゴールドントラウトを釣り上げた！ まばゆい美しさ！ “¡Es de una belleza deslumbrante!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario cómico
30	Taimén ¡He pescado un taimén! ¡Ahora será mi rehén!	Stringfish I caught a stringfish! Five more and I'll have a guitarfish!	イトウ イトウを釣り上げた！ 幻のサカナだー！ “¡Es un fantasma!” (En Hokkaido se le llama “pez fantasma”)
	Rima	Jdp horizontal, morfológico	Comentario cómico
31	Salmón ¡He pescado un salmón! ¡No te me escapes, bribón!	Salmon I caught a salmon! It's all upstream from here!	サケ サケを釣り上げた！ お帰りなさい！ “¡Bienvenido a casa!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	Comentario cómico
32	Salmón real ¡Chachiiii! ¡He pescado un salmón real! ¡Fíjate qué porte más señorial!	King Salmon WOO-HOO! I caught a king salmon! Checkmate!	キングサーモン やったあ〜〜！ キングサーモンを釣り上げたぞ！ “¡Lo he conseguido! ¡He pescado un salmón real!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario cómico

33	Cangrejo de Shangái ¡He pescado un cangrejo de Shangái! ¡Qué crustáceo más guay!	Mitten Crab I caught a mitten crab! One more and I'm ready for winter!	シャンハイガニ シャンハイガニを釣り上げた！ おいしくいただきちゃう！ “¡Estará delicioso!”
	Rima	Jdp vertical, polisemia	No hay comentario cómico
34	Gupi ¡He pescado un gupi! ¡Qué pequeñito, yupi!	Guppy I caught a guppy! Welcome to the team, newbie!	グッピー グッピーが釣れた！ 輝いてるね！ “¡Cómo brilla!”
	Rima	Rima	No hay comentario cómico
35	Pez doctor ¡He pescado un pez doctor! ¡Ya me siento mucho mejor!	Nibble Fish I caught a nibble fish! Come to think of it, I could use a bite!	ドクターフィッシュ ドクターフィッシュを釣り上げた！ 川のエステティシャン！ “¡El esteticista del río!”
	Jdp vertical, polisemia	Jdp horizontal, polisemia	Comentario cómico
36	Pez ángel ¡He pescado un pez ángel! ¡Es difícil echarle el guante!	Angelfish I caught an angelfish! That other fish told me to do it!	エンゼルフィッシュ エンゼルフィッシュが釣れた！ キミは天使だ！ “¡Es un ángel!”
	Comentario cómico	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario cómico
37	Betta ¡He pescado un betta! ¿Quién tuviera esas aletas...	Betta I caught a betta! I betta not drop it!	ベタ ベタを釣り上げた！ キレイだけどケンカっ早い “¡Es bonito, pero matón!”
	Rima	Jdp horizontal, homonimia	Comentario cómico
38	Tetra neón ¡He pescado un tetra neón! ¡Tiene nombre de canción!	Neon Tetra I caught a neon tetra! Wasn't hard to track.	ネオンテトラ ネオンテトラを釣り上げた！ ネオンみたいにピッカピカ！ “¡Es brillante como el neón!”
	Rima	Comentario cómico	No hay comentario cómico
39	Pez arcoíris	Rainbowfish	レインボーフィッシュ

	Cuántos colores... ¿Será hippy?	I caught a rainbowfish! Where's my pot of goldfish?	レインボーフィッシュを釣り上げた！ カラフルでメタック “¡Es colorido y metálico!”
	Comentario cómico	Jdp horizontal, morfológico	No hay comentario cómico
40	Piraña ¡He pescado una piraña! ¡Cuidado, es un pez que engaña!	Piranha I caught a piranha! Sure hope it was the only one!	ピラニア ピラニアが釣れた！ かじっちゃヤーよ “¡No me muerdas!”
	Rima	Comentario gracioso	Comentario gracioso
41	Arowana ¡He pescado un arowana! ¡El acontecimiento de la semana!	Arowana I caught an arowana! I'd make a joke but I don't 'wana.	アロワナ アロワナが釣れた！ 金ピカでゴージャス！ “¡Es dorado y precioso!”
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	No hay comentario gracioso
42	Dorado ¡He pescado un dorado! ¡Un ejemplar de mucho cuidado!	Dorado I caught a dorado! ♪I say "Dorado", you say "Doraydo."♪	ドラド これって確かドラドだー！ この島でも釣れるのかー！ “¿Se pueden atrapar en esta isla?”
	Rima	Jdp horizontal, idiomático	No hay comentario gracioso
43	Paz caimán ¡He pescado un pez caimán! ¡No me muerdas, rufián!	Gar I caught a gar! Yar! It's a gar! Har Har!	ガー ガーを釣り上げた！ 口が長ーい！！ “¡Tiene la boca alargada!”
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	No hay comentario gracioso
44	Pirarucú ¡He pescado un pirarucú! ¡Es inmenso, mira tú!	Arapaima I caught an arapaima! How did it get here? Arapaiknow!	ピラルク ピラルクを釣り上げた！ デカすぎてギョエーツ?! “¡Es demasiado grande! ¿No?”
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	No hay comentario gracioso
45	Bichir ensillado	Saddled Bichir	エンドリケリー

	¡Rayos! ¡Un bichir ensillado! ¡Quién lo hubiera pensado!	Wow! A saddled bichir! And me without my tiny riding crop...	うああ・・・ エンドリケリー・・・ エンドリケリーを釣り上げた! “¡He atrapado un <i>endlicheri!</i> ”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario gracioso
46	Esturión ¡He pescado un esturión! Me merezco una ovación.	Sturgeon I caught a sturgeon! Wonder if it can perform sturgery...	チョウザメ チョウザメを釣り上げた! キャビア キャビア! “¡Caviar! ¡Caviar!”
	Rima	Jdp horizontal, morfológico	No hay comentario gracioso
47	Mariposa marina ¡He pescado una mariposa marina! ¡Qué criatura más divina!	Sea Butterfly I caught a sea butterfly! Try not to confuse it for a sea moth!	クリオネ クリオネを釣り上げた! ちょっと天使な気分! “¡Parece un angelito!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario gracioso
48	Caballito de mar ¡He pescado un caballito de mar! Pero no creo que pueda cabalgar...	Sea Horse I caught a sea horse! But... where's its sea jockey?	タツノオトシゴ タツノオトシゴを釣り上げた! こどもドラゴン! “¡Un dragón bebé!”
	Jdp horizontal, polisemia	Jdp horizontal, polisemia	Comentario gracioso
49	Pez payaso ¡He pescado un pez payaso! ¡El rey del humor, abran paso!	Clown Fish I caught a clown fish! How many can fit in a carfish?	クマノミ クマノミを釣り上げた! イソギンチャクとは仲良し! “¡Son buenos amigos de las anémonas!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia, morfológico	No hay comentario gracioso
50	Pez cirujano ¡He pescado un pez cirujano! ¡El	Surgeonfish I caught a	ナンヨウハギ

	esfuerzo no ha sido en vano!	Scalpel! Forceps! Fish hook!	ナンヨウハギを釣り上げた! コバルトブルーがちょーキレイ! “¡El azul cobalto es precioso!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario gracioso
51	Pez mariposa ¡He pescado un pez mariposa! ¡Qué mezcla más curiosa!	Butterfly Fish I caught a butterfly fish! Did it change from a caterpillar fish?	チョウチョウオ チョウチョウオを釣り上げた! ひらひらチョウのように泳ぐサカナ! “¡Este pez nada revoloteando como una mariposa!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario gracioso
52	Pez napoleón ¡He pescado un pez napoleón! Tiene aspecto de campeón.	Napoleonfish I caught a Napoleonfish! It's not as big as it thinks!	ナポレオンフィッシュ ナポレオンフィッシュを釣り上げた! 頭のぼうしがカッコイイ! “¡El casco que lleva en la cabeza es genial!”
	Rima	Comentario gracioso	Comentario gracioso
53	Pez león ¡He pescado un pez león! Pero ¿dónde está su melenón?	Zebra Turkeyfish I caught a zebra turkeyfish! Land, air, water—make up your mind!	ミノカサゴ ミノカサゴを釣り上げた! ヒレに毒があるから触るとキケン! “Sus aletas son venenosas, ¡no las toques!”
	Jdp horizontal, polisemia	Jdp horizontal, morfológico	No hay comentario gracioso
54	Pez globo ¡He pescado un pez globo! ¿Saldrá volando si lo dejo solo?	Blowfish I caught a blowfish! I'm blown away!	フグ フグを釣り上げた! てっさ、てっさり、フグざんまい! “¡Me encanta el tessa!” (Tessa es sashimi/pescado crudo de pez globo)
	Jdp horizontal, polisemia	Jdp horizontal, morfológico	No hay comentario gracioso
55	Pez erizo ¡He pescado un pez erizo! ¡Los	Puffer Fish I caught a puffer fish! I thought	ハリセンボン

	pinchos no son postizos!	you would be tougher, fish!	ハリセンボンを釣り上げた! イテテテ・・・ Ayayayay... (Itetete es una onomatopeya que expresa dolor)
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	Comentario gracioso
56	Boquerón ¡He pescado un boquerón! Es pequeño pero matón.	Anchovy I caught an anchovy! Stay away from my pizza!	アンチョビ アンチョビを釣り上げた! 生のアンチョビは塩辛くないのね “Supongo que las anchoas crudas no están saladas”
	Rima	Comentario gracioso	Comentario gracioso
57	Jurel ¡He pescado un jurel! ¡No le he dado cuartel!	Horse Mackerel I caught a horse mackerel! Of course, mack...er...el.	アジ アジを釣り上げた! さて、味はいかほどか? “Bueno, ¿a qué sabrá?”
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	No hay comentario gracioso
58	Dorada japonesa ¡He pescado una dorada japonesa! ¡Konnichiwa, princesa!	Barred Knifejaw I caught a barred knifejaw! They must have a hard time eating!	インダイ インダイを釣り上げた! あらいその王者だー!! “¡Es el rey de la costa!”
	Rima	Comentario gracioso	Comentario gracioso
59	Lubina ¡He pescado una lubina! Pues mejor que una sardina...	Sea Bass I caught a sea bass! No, wait-it's at least a C+!	スズキ スズキを釣り上げた! 鈴木・・・じゃなくて、鱸なのね! “¡No es Suzuki, es lubina!” (Suzuki también es una marca de coches)
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	Jdp horizontal, homonimia
60	Pargo rojo ¡He pescado un pargo rojo! Creo	Red Snapper I caught a red snapper! It looks pretty dapper!	タイ タイを釣り上げた! こりやめでタイ!!

	que me mira de reojo...		“¡Es Tailandia!!” (Tailandia y este pez se escriben igual)
	Rima	Rima	Jdp vertical, homonimia
61	Gallo ¡He pescado un gallo! Si canta, yo me callo...	Dab I caught a dab! Not bad!	カレイ カレイを釣り上げた！ 見た？ カレイなさおさばき！ “¿Has visto? Lo he hecho genial” (El segundo <i>karei</i> es una homofonía con el kanji 華麗 y una referencia a que pescar con la caña se le dará bien)
	Jdp horizontal, polisemia	Jdp horizontal, paronimia	Jdp horizontal, homofonía
62	Rodaballo He pescado un gallo... ¿Eh? Ah, no, ¡que es un rodaballo!	Olive FLounder I caught an olive flounder! That's not the pits!	ヒラメ カレイを釣り上げたーって、んん？ これってよく見たらヒラメ・・・？ ヒラメなの？ (El mismo chiste que en español)
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	Comentario gracioso
63	Calamar ¡He pescado un calamar! ¡Arriba esos tentáculos!	Squid I caught a squid! Do they... not actually "bloop"?	イカ イカを釣り上げた！ グッソー！ (グッソー es una combinación de ゲッソー (un personaje de Mario Bros con forma de calamar) y グッド (<i>good</i>))
	Jdp horizontal, idiomático	Comentario gracioso	Jdp vertical, morfológico
64	Morena ¡He pescado una morena! Aunque no le veo la melena...	Moray Eel I caught a moray eel! When you're in love, that's a moray!	ウツボ ウツボを釣り上げた！ かまれたらタイヘンだ・・・ “Si me muerde, tengo un problema...”
	Jdp horizontal, polisemia	Jdp horizontal, paronimia	Comentario gracioso
65	Anguila listón azul ¡He pescado una anguila listón	Ribbon Eel I caught a ribbon eel! Can it tie itself into a bow?	ハナヒゲウツボ ハナヒゲウツボを釣り上げた！ 砂の底からコンニチハ！

	azul! ¡Es tan ligera que parece tul!		“Ha llegado desde el fondo del mar, ¡bienvenido!”
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario gracioso
66	Atún ¡He pescado un atún! En estas aguas no es muy común...	Tuna I caught a tuna! It's a little off-key!	マグロ マグロを釣り上げた! 泳ぎ疲れたのかな? “¿Se habrá cansado de nadar?”
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	Comentario gracioso
67	Pez espada ¡He pescado un pez espada! Espero que no esté mellada...	Blue Marlin I caught a blue marlin! Listen to this fish. It's got a point.	カジキ カジキを一本釣りました! どんなもんだい! “¿Qué se supone que es esto?”
	Rima	Comentario gracioso	Comentario gracioso
68	Jurel gigante ¡He pescado un jurel gigante! ¡Vaya bicho más despampanante!	Giant Trevally I caught a giant trevally! Yeah, I'm pretty well-trevalled.	ロウニンアジ ロウニンアジを釣り上げた! サムライの面構え?! “¿Por qué tiene cara de samurái?!” (El propio nombre del pez es literalmente “jurel ronin”. Los ronin eran samuráis sin amo)
	Rima	Jdp horizontal, paronimia	Jdp horizontal, polisemia
69	Lampuga ¡He pescado una lampuga! Cuidado que no se dé a la fuga.	Mahi-Mahi I caught a mahi-mahi! It's all mahine-mahine.	シイラ シイラを釣り上げた! マヒマヒとも言う “También se le llama <i>mahi mahi</i> ”
	Rima	Jdp horizontal, morfológico	No hay comentario gracioso
70	Pez luna ¡He pescado un pez luna! ¡Lo digo sin modestia alguna!	Ocean Sunfish I caught an ocean sunfish! Good thing I'm wearing ocean sunscreen!	マンボウ マンボウを釣り上げた! う〜〜〜っ、マンボウ (Pez luna en japonés es <i>manbo</i> , al igual que la composición musical) “Uuuh, mambo”

	Rima	Jdp horizontal, morfológico	Jdp horizontal, homonimia
71	Raya ¡He pescado una raya! ¡Me merezco una medalla!	Ray I caught a ray! A few more and I'll have a tan!	エイ エイを釣り上げた！ イッエー——イ！！ “¡Yay!!” (Raya en japonés = ei Así que “yei” es, además de una interjección de júbilo, un jdp)
	Rima	Jdp horizontal, polisemia	Jdp horizontal, morfológico
72	Pez sierra ¡He pescado un pez sierra! ¡Menudos dientes, qué fiera!	Saw Shark I caught a saw shark! You could call it a sea saw!	ノコギリザメ ノコギリザメを釣り上げちゃった！ 釣り糸切らないでね！ “¡Que no corte el hilo de la caña!”
	Rima	Jdp vertical, homofonía	Comentario gracioso
73	Pez martillo ¡He pescado un pez martillo! ¡Será útil llevarlo en el bolsillo!	Hammerhead Shark I caught a hammerhead shark! I hit the nail on the head!	シュモクザメ シュモクザメを釣り上げた！ ハンマーみたいな頭だー！ “¡Su cabeza tiene forma de martillo!”
	Rima	Jdp horizontal, idiomático	No hay comentario gracioso
74	Tiburón ¡He pescado un tiburón! ¡Casi me desmayo de la impresión!	Great White Shark I caught a great white shark! Watch out for its jaws!	サメ サメを釣り上げた！ 上手に釣れたなー！ “¡Lo he atrapado genial!”
	Rima	No hay comentario gracioso	No hay comentario gracioso
75	Tiburón ballena ¡He pescado un tiburón ballena! ¡Podéis darme la enhorabuena!	Whale Shark Thar she blows! I caught a whale shark! I'm tellin' ya, it was thiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiis big!	ジンベエザメ ジンベエザメを釣り上げちゃった！ でっかい！ “¡Es enorme!”

	Rima	Comentario gracioso	No hay comentario gracioso
76	Rémora ¡He pescado una rémora! En cuanto te despistas se te engancha la muy traidora.	Suckerfish I caught a suckerfish! I thought it was a shark! Oh, wait - now I get it. "Sucker"...	コバンザメ コバンザメを釣り上げた! サメじゃないのね “No es un tiburón”
	Rima	Comentario gracioso	No hay comentario gracioso
77	Pez balón ¡He pescado un pez balón! ¡Podré hacer una competición!	Football Fish I caught a football fish! Some countries call it a soccer fish!	チョウチンアンコウ チョウチンアンコウを釣り上げた! 海の底からようこそ! “¡Bienvenido desde el fondo del océano!”
	Jdp horizontal, polisemia	Jdp horizontal, polisemia	No hay comentario gracioso
78	Pez remo ¡He pescado un pez remo! ¿Le gustará el deporte extremo?	Oarfish I caught an oarfish! I hope I catch morefish!	リュウグウノツカイ リュウグウノツカイを釣り上げた! 竜宮城からお出迎え? “¿Ha venido desde el palacio del Dios Dragón?” (hace referencia a una historia japonesa)
	Jdp horizontal, polisemia	Jdp horizontal, morfológico	No hay comentario gracioso
79	Pez cabeza transparente ¡He pescado un pez cabeza transparente! ¡Madre mía, si parece un ente!	Barreleye I caught a barreleye! Like eyeing fish in a barrel!	デメニギス デメニギスを釣り上げた! 頭の中が丸見えだー! “¡Puedes ver el interior de su cabeza!”
	Rima	Jdp horizontal, idiomático	No hay comentario gracioso
80	Celacanto ¡He pescado un celacanto! Es viejo, pero tiene encanto...	Coelacanth Blast from the past! I caught a coelacanth! Think positive! Be a coela-CAN!	シーラカンス シーラカンスを釣り上げた! こんなのがいるのかー? “¿Esto existe de verdad?”

	Rima	Jdp hhorizontal, morfológico	No hay comentario gracioso
--	------	---------------------------------	----------------------------