

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA  
FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN  
GRADO EN TRADUCCIÓN E INTEPRETACIÓN  
Trabajo de Fin de Grado

# **Problemas de la localización de videojuegos japoneses al español en la década de 1990**

El caso de *Terranigma* (1995): análisis desde la  
perspectiva traductológica

Realizado por: Irene Ortega Álvarez  
Dirigido por: Prof. Jesús Torres del Rey

Salamanca, 2020

## Resumen

El presente trabajo explora las primeras décadas de la industria de los videojuegos y de la historia de la localización de videojuegos hasta mediados de la década de 1990. El objetivo es aproximarse a la localización de videojuegos japoneses de la época y averiguar las estrategias de traducción y los problemas a los que se enfrentaban los traductores a la hora de localizar un videojuego, ya fuese desde el punto de vista lingüístico, cultural o técnico. Como objeto de estudio, hemos seleccionado el título *Terranigma* (Quintet, 1995), cuyo análisis abordará las traducciones al inglés desde el japonés y al español desde el inglés.

Palabras clave: Localización, traducción, japonés, videojuegos, estrategias de traducción, problemas de traducción, *Terranigma*.

## Abstract

This paper explores the first decades of the video game industry and the history of video game localization until the middle of the 1990s. The aim of this paper is to approach video game localization of Japanese products from those years, and to determine translation strategies and the problems that localizers had to face when localizing a game from a linguistic, cultural and technical point of view. As subject matter, we selected *Terranigma* (Quintet, 1995) in order to analyze the English version (translated from Japanese) and the Spanish version (translated from English).

Key words: Localization, translation, Japanese, video games, translation strategies, problemas de traducción, *Terranigma*.



## Índice

|                                                                                              |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>1. Introducción</b>                                                                       | 2  |
| <b>2. Conceptos: videojuego y localización de videojuegos</b>                                | 4  |
| 2.1. ¿Qué es un videojuego?                                                                  | 4  |
| 2.2. ¿Qué es la localización de videojuegos?                                                 | 5  |
| <b>3. Contexto histórico</b>                                                                 | 9  |
| 3.1 Videojuegos: perspectiva histórica                                                       | 9  |
| 3.2 Localización de videojuegos: perspectiva histórica                                       | 12 |
| <b>4. Objeto de estudio: <i>Terranigma</i> (1995)</b>                                        | 22 |
| <b>5. Aspectos técnico-culturales de la localización de videojuegos</b>                      | 26 |
| 5.1 El idioma japonés: los aspectos lingüístico-culturales de la localización de videojuegos | 26 |
| 5.2 Aspectos técnico-culturales                                                              | 34 |
| 5.3 Estrategias de traducción                                                                | 37 |
| <b>6. Análisis comparativo: <i>Terranigma</i></b>                                            | 40 |
| 6.1. Nombres de personajes y ubicaciones                                                     | 41 |
| 6.2. Problemas de traducción del japonés de tipo lingüístico                                 | 44 |
| 6.3 Elementos culturales                                                                     | 48 |
| 6.4. Errores diversos de traducción de tipo lingüístico                                      | 53 |
| 6.5. Errores de traducción relacionados con el apartado técnico                              | 56 |
| <b>7. Conclusiones</b>                                                                       | 58 |
| <b>8. Referencias bibliográficas</b>                                                         | 59 |

## 1. Introducción

A día de hoy, la industria de los videojuegos supone un importante pilar entre los sectores dedicados al ocio en la mayor parte del mundo, especialmente en los últimos años, con la consolidación de la cultura digital. En España, pese a que la producción de videojuegos no resulta tan prolífica como en países como Estados Unidos o Japón (Newzoo, 2019), su consumo ha observado un fuerte crecimiento en los últimos años, hasta llegar a representar la mayor opción de entretenimiento audiovisual en el país (AEVI, 2019, p. 34). Si se considera la fuerte demanda y que los videojuegos que pertenecen a empresas extranjeras ocupan los veinte primeros puestos de los más vendidos (*ibid.*, p. 38), es lógico llegar a la conclusión de que las compañías desarrolladoras de videojuegos deseen invertir parte de su presupuesto en la localización del producto para tener un alcance todavía mayor.

A día de hoy, es común encontrar videojuegos traducidos de manera íntegra o parcial al español. Sin embargo, no todos los productos que llegan a España pasan por un proceso de localización y muchos juegos continúan vendiéndose en inglés, por lo que parte del público objetivo se encuentra con la barrera del idioma.

Cabe destacar, además, que el impacto de este sector no siempre ha sido el mismo, y antaño, durante la década de 1970, no era más que una industria minoritaria que se asomaba tímidamente entre los nuevos métodos de pasar el tiempo libre y cuyo contenido textual era tan escaso que no solía necesitar traducción (Bernal Merino, 2013, p.224). Según ha ido creciendo el consumo en países cuyo idioma oficial o de uso habitual es otro diferente al de Japón o el inglés, las empresas desarrolladoras de videojuegos han ido tomando conciencia, poco a poco, de la importancia de brindar a los jugadores un producto en la lengua que dominan.

En este trabajo, se explorará una etapa en la que la localización de videojuegos en España no era habitual, pero durante la que, poco a poco, comenzaba a germinar: la mitad de los años noventa, un momento donde los ciudadanos de a pie aún estaban descubriendo el mundo de los ordenadores, las videoconsolas y los arcades. Se abordarán, de forma general y para aportar contexto, los conceptos de videojuego y localización, así como la historia de ambos campos hasta ese momento. Posteriormente, dirigiremos nuestra atención hacia las dificultades que presentaba la adaptación de un videojuego japonés para España. En concreto, como objeto de estudio, se tomará el

título *Terranigma* (Quintet, 1995), distribuido por Enix y Nintendo en Japón y en Europa respectivamente, tanto en su versión original como en sus respectivas localizaciones al inglés y al español. Se analizará una selección de fragmentos del videojuego, con el objetivo de señalar los problemas de traducción desde el japonés en aquella época y las estrategias que se empleaban para poder resolver dichos conflictos.

## 2. Conceptos: videojuego y localización de videojuegos

A continuación, definiremos los conceptos de videojuego y localización para facilitar el entendimiento posterior del contenido del trabajo antes de explorar su perspectiva histórica.

### 2.1. ¿Qué es un videojuego?

El concepto de «videojuego» resulta complejo de definir de forma precisa a día de hoy, ya que se ha convertido en un término muy amplio. Pérez y Gardey (2013) proponen una definición muy básica: un videojuego es una aplicación cuya característica principal es la interacción entre el usuario y algún medio electrónico o *software* de entretenimiento que se muestre preferiblemente en una pantalla. El resultado de dicha interacción se muestra en forma de diferentes estímulos visuales y sonoros (De Aguilera y Mañas, 2001, en Pereira y Alonzo, 2016, p. 54).

Bernal Merino (2013, p. 23) señala el planteamiento de Mateas (en Wardrip-Fuin, 2004, p. 19): los videojuegos responden a una continua interacción por parte del jugador, ya que son historias que se desarrollan según sus decisiones.

Para formular otra definición más, podemos apelar a las dos palabras que conforman el término: «*video*», del latín «ver», y «juego», cuya etimología procede del latín «*iocus*» («chiste, pasatiempo»). Mediante una pantalla, podemos visualizar este pasatiempo.

Teniendo en cuenta el primer componente, se puede asegurar que un videojuego debe ser visual en esencia, pues otros tipos de *software* no cumplen con esta característica, como un *software* de productividad<sup>1</sup>. Por lo tanto, deberíamos situar el interrogante en el segundo formante de la palabra: ¿qué se podría considerar «juego»? Wolf explica que hay varios elementos que se esperan encontrar en un juego:

[...] conflict (against an opponent or circumstances), rules (determining what can and cannot be done and when), use of some player ability (such as skill, strategy, or luck), and some kind of valued outcome (such as winning vs. losing, or the attaining of the

---

<sup>1</sup> *Software* empleado para producir información: hojas de cálculo, documentos, calculadoras, etcétera.

highest score or fastest time for the completing of a task). All these are usually present in video games in some manner, though to differing degrees.<sup>2</sup> (Wolf, 2008, p. 3).

Al agregar estos elementos a una pantalla que los muestre y permita que el jugador tenga cierto control sobre ellos (por medio de dispositivos de entrada, como teclados, mandos, etcétera), se podría tener una definición muy básica de lo que es un videojuego. Wolf (*ibid.*, p. 3) asegura que, en un videojuego, es la plataforma donde se reproduce lo que controla las normas y a su vez plantea un conflicto para el jugador (acertijos, decisiones, derrotar enemigos, etcétera), convirtiéndose en una especie de árbitro que determina los resultados de las interacciones del usuario.

Estas características varían según el género del videojuego en cuestión, ya que existen algunos con mayor carga narrativa o menor interacción que otros, lo que los asemeja a una especie de película interactiva. Por otro lado, la habilidad del jugador no tiene por qué ser fundamentalmente motriz, sino también intelectual: así, el tipo de destreza que se requiera dependerá del tipo de juego.

En síntesis, según lo aprendido en los párrafos anteriores, un videojuego es la suma de elementos visuales, sonoros textuales y cognitivos que invitan al consumidor a interactuar con dichos elementos de una forma u otra, preferiblemente con el objetivo de entretenerse y, mediante algún tipo de «reto» impuesto por el *software* en cuestión, como llevarse alguna especie de recompensa.

## 2.2 ¿Qué es la localización de videojuegos?

Antes de abordar la definición de localización de videojuegos, procederemos a explicar cuál es el concepto de localización.

LISA<sup>3</sup> (siglas de *Localisation Industry Standards Association*) definía la localización como el procedimiento de modificar productos para que se adapten a los mercados de destino (LISA, 2003, p. 13). Bernal Merino (2013, p. 124) cita a Esselink (2000), cuya definición de localización es similar, pero añade algunos elementos más:

---

<sup>2</sup> Conflicto (contra un oponente o las circunstancias), normas (que determinen qué se puede hacer y qué no, y cuándo), la puesta en práctica de alguna característica del jugador (ya sean destrezas, estrategias o azar), y algún tipo de recompensa (como ganar en contraposición a perder, o conseguir la mejor puntuación o el mejor tiempo al completar una tarea). Todos estos elementos están normalmente presentes en los videojuegos en cierto modo, aunque en diversos grados.

<sup>3</sup> Asociación fundada en 1990 y disuelta en 2011 (Bernal Merino, 2013).

«[Localisation] is taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale [...]»<sup>4</sup> (Esselink, 2000, en Bernal Merino, 2013).

LISA (2003, p.13) aclara que deben tenerse en cuenta tres aspectos principales en el proceso de localización: aspectos lingüísticos, culturales y técnicos.

**Tabla 1.** Aspectos de la localización (LISA, 2003, p. 13)

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos lingüísticos | Estos aspectos se relacionan con la traducción de la interfaz de usuario de un producto, sus instrucciones, programas de instalación, buscadores, etcétera.                                                                                                                                                                                                          |
| Aspectos culturales   | La información del producto debe adaptarse al público meta: símbolos, frases hechas, etcétera.                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Aspectos técnicos     | En ocasiones, será necesario realizar algunos ajustes técnicos para adaptar un idioma al mercado de destino. Por ejemplo, la representación de los caracteres japoneses o chinos precisa el doble de espacio en disco que el alfabeto latino. Esta característica exige cambios en el código original del producto (para añadir caracteres especiales, por ejemplo). |

La necesidad de expandirse en el mercado global ha llevado a las compañías a querer acercar su producto al público extranjero, y la manera más efectiva de hacerlo es adaptándolo al idioma, los valores y gustos de la población objetivo. En el caso de las empresas desarrolladoras de videojuegos, el interés por introducirse en otros mercados también les ha llevado a optar por la localización.

La localización de un videojuego parte de las mismas premisas que la localización en general: según algunas definiciones, consiste en modificar dicho producto hasta que encaje en alguna región en particular, distinta a la región de origen (Microsoft 1993, p. XV, en Scholand, p. 5). O'Hagan y Mangiron apuntan lo siguiente sobre la prioridad de este tipo de localización:

<sup>4</sup> [La localización] es adaptar un producto para que sea apropiado para el mercado local (país/región e idioma), tanto lingüística como culturalmente [...].

The main priority of game localisation is to preserve the gameplay experience for the target players, keeping the ‘look and feel’ of the original. The brief of the localiser is to produce a version that will allow the players to experience the game as if it were originally developed in their own language and to provide enjoyment equivalent to that felt by the players of the original version.<sup>5</sup> (O’Hagan y Mangiron, 2006, pp. 14-15).

El proceso de localización requiere traducir diverso contenido textual: desde el contenido en el embalaje y el manual de instrucciones, hasta la interfaz, los cuadros de diálogo y los gráficos, entre otros materiales (Bernal Merino, 2007). No obstante, no todos los videojuegos acaban recibiendo una localización completa, y algunos llegan al mercado extranjero solo con los textos de la caja traducidos o con una traducción parcial del software.

El aspecto cultural es un factor importante que tener en cuenta a la hora de localizar un videojuego, ya que pueden existir elementos en el producto original que puedan entrar en conflicto con la cultura meta o que interrumpan la inmersión del jugador de la versión localizada, tal y como se ilustrará con ejemplos en el apartado de aspectos culturales de la localización de videojuegos.

Según O’Hagan y Mangiron (2004, pp. 58-59), el proceso completo de localización pasa por diversas fases: preparaciones previas, la propia localización, el *cross-checking*<sup>6</sup> (literalmente «corrección cruzada», y consiste en la revisión mutua de los segmentos traducidos entre los miembros del equipo de localización), la revisión general y la integración del resultado en el juego. En síntesis, algunos de estos procesos comenzaron a llevarse a cabo según la localización empezó a cobrar verdadera importancia entre las empresas desarrolladoras. Cabe destacar que, durante este proceso, también es imprescindible recurrir a la paratraducción, una práctica en la que no solo se traducen los elementos textuales, sino también imágenes (fig. 1), por ejemplo. (Méndez González, 2015, p. 87).

---

<sup>5</sup> La prioridad principal de la localización de videojuegos es conservar la experiencia de juego para los jugadores meta, de forma que dé la sensación de que están ante el original. El cometido del localizador es producir una versión que brinde a los jugadores una experiencia que les haga sentir que el videojuego se desarrolló en su idioma, así como otorgar un disfrute equivalente al que sintieron los jugadores de la versión original.

<sup>6</sup> O’Hagan y Mangiron (2004, pp. 58-59) sugieren que este puede ser el primer paso del proceso de control de calidad en la localización, ya que los traductores involucrados deben aprobar la traducción final antes de considerarla lista para revisar.



**Fig. 1:** En ocasiones, el texto a traducir no siempre está en el código, sino que forma parte de las imágenes que aparecen en el videojuego. En este caso, será necesario editar las imágenes (ya sea el propio equipo de localización o terceros) para incluir la traducción.

A continuación, se expondrá la evolución histórica de los videojuegos y de la localización hasta 1995, destacando especialmente los pasos de la compañía distribuidora de nuestro objeto de estudio en Europa, Nintendo, así como de la localización de videojuegos japoneses. Con esta aproximación histórica, buscamos contextualizar el mercado de los videojuegos de la época para comprender, así mismo, cómo surgió la localización en este sector y ante qué desafíos se encontraron los miembros del equipo de localización de nuestro objeto de estudio, *Terranigma*.



### 3. Contexto histórico

#### 3.1 Videojuegos japoneses: perspectiva histórica

El siglo veinte fue testigo de una evolución cada vez más vertiginosa del día a día de la sociedad. En la década de 1970, la industria de los videojuegos comenzaba a dar sus primeros pasos y se abría un hueco en el campo del entretenimiento para brindar al consumidor una opción más para pasar el tiempo. Se comercializaron las primeras videoconsolas de uso doméstico (siendo la primera la Magnavox Odyssey, en 1972) y los microordenadores (Belli y López, 2008, p. 162), y los establecimientos que contaban con máquinas recreativas permitían que las nuevas generaciones tuvieran acceso a una manera distinta de divertirse. La popularidad de esta forma de ocio empezó en Japón y Estados Unidos, pero no tardó en extenderse a algunos países europeos (España entre ellos) durante los años posteriores (Bernal-Merino, 2013, p. 1).

La conocida compañía de videojuegos Nintendo también necesitó adaptarse a los avances de la sociedad, pues antes de consagrarse por completo al ámbito que le dio la fama, esta empresa japonesa se había dedicado a diversos tipos de negocios desde su fundación en 1889. El principal de dichos negocios consistió en la producción y distribución de cartas *hanafuda*<sup>7</sup> (Wolf, 2008, p. 113). Sus altibajos provocaron que el equipo directivo decidiera ampliar sus horizontes y poner la vista en otros productos. Así, dada la creciente popularidad de los microordenadores y videoconsolas, Nintendo empezó a centrarse en el desarrollo de productos relacionados con los videojuegos a finales de los setenta (Company History, n.d.), con la serie de consolas Color TV-Game (fig.2). En aquel entonces, los videojuegos tendían a ser muy intuitivos y contaban con muy poco texto (Bernal Merino, 2013, p. 224).



Fig. 2: Color TV-Game, la primera videoconsola comercializada por Nintendo (West Elmira Computers Museum, 2012).

---

<sup>7</sup> Las cartas *hanafuda* conforman una baraja que se usa en el juego homónimo, de origen japonés. Data del siglo XVI y cuenta con doce palos y cuatro cartas por cada uno de ellos. Las cartas están decoradas con ilustraciones, normalmente de flores, y cada una tiene cierto número de puntos.

En los años ochenta, el auge de los productos *arcade*<sup>8</sup> se polarizaba entre Japón y Estados Unidos. Así mismo, dentro de cada respectivo país existía una importante competencia entre las empresas que intervenían en el mercado de los videojuegos (HVG, 2019, p. 9). Tal era la popularidad que, paradójicamente, en Estados Unidos llegó a producirse la llamada «crisis del videojuego» en 1983 como causa de la exagerada proliferación de juegos y sistemas de baja calidad (*ibid.*, 2019, p. 11) Esta proliferación se dio tras observar el éxito de este sector emergente, por lo que diversas empresas trataron de emular sistemas y videojuegos para obtener la misma notoriedad (*idem.*). Esta crisis, por fortuna para el objeto de nuestro estudio, no alcanzó a Japón, pero afectó en la decisión de comercializar fuera del país una de las consolas que más fama otorgaría a la empresa: la *Famicom* (contracción de Family Computer, lanzada en 1983) o, como se llamó en el resto del mundo, la *Nintendo Entertainment System* o *NES* (Fig. 3), que salió al mercado en 1985 (Company History, n.d.). Debido a la crisis, la consola fue rediseñada para adaptarse al mercado estadounidense y ofrecer un producto de calidad que recuperara la confianza de los clientes decepcionados por la copiosa cantidad de artículos en dudosas condiciones. Su éxito en Occidente, tras ser lanzada en la segunda mitad de la década de 1980, acercó aún más los videojuegos al gran público. Con el paso de los años, los consumidores observarían el rápido avance tecnológico que también afectaría a esta reciente industria dedicada al entretenimiento (Wolf, 2008, p. 106).



**Fig. 3:** La videoconsola *Famicom*, junto a su versión para Occidente, *NES*. (Fuente: HVG, 2019, p. 122)

A finales de los años ochenta salieron al mercado nuevos sistemas de juego que usaban procesadores de 16 bits, que, en comparación con la anterior generación de consolas (de 8 bits), poseían una mayor potencia gráfica, más memoria y mejor calidad sonora que dejaban a la *Nintendo Entertainment System* casi obsoleta. La compañía

---

<sup>8</sup> En las décadas de 1980 y 1990 era habitual encontrar máquinas *arcade* (o «recreativas») en diversos establecimientos (bares, centros comerciales, etcétera). Una máquina *arcade* es una videoconsola de gran tamaño que funciona mediante monedas. Es decir: el consumidor puede jugar a su contenido (videojuegos que, por lo general, solían ser bastante intuitivos) si inserta un determinado número de monedas (Arcade History, 2020).

SEGA era una poderosa rival para Nintendo, y su videoconsola *SEGA Megadrive* (o *Genesis*, en Estados Unidos y Latinoamérica) ya contaba con las nuevas características que la hacían mejor (en cuanto a prestaciones técnicas) que el ya anticuado sistema estrella de su principal competidor. En respuesta, Nintendo creó la *Super Famicom* (cuyo nombre es una contracción de Super Family Computer), que en Occidente tendría el nombre de *Super Nintendo Entertainment System* (HVG, 2019, p. 179) y sería abreviada como *SNES*. En 1990, esta videoconsola (fig. 4) salió a la luz y llegó a tener un ciclo de vida de casi diez años, aún tras la salida de sistemas mejorados y más modernos.



**Fig. 4:** *Super Famicom* y su versión en Occidente, *SNES*. (Fuente: HVG, 2019, p. 229)

En España, la situación fue distinta: la primera Nintendo Entertainment System no aterrizó hasta finales de la década de los ochenta y las videoconsolas como tal no llegaron a popularizarse hasta el inicio del año 1990 (Retrolaser, 2015). Compitió junto a videoconsolas de la generación posterior (incluyendo la propia Super Nintendo) y sistemas «clónicos» de baja calidad. Durante los años ochenta, si bien esta industria resultó productiva en el territorio español (incluso se habla de la edad de oro del *software* español), los juegos que se fabricaban se dirigían mayormente a microordenadores, pero la llegada de la generación de sistemas de 16 bits a principios de los noventa supuso el fin de la época dorada de las empresas de videojuegos en España (Mateu, 2018, p. 76)<sup>9</sup>.

Al comparar el consumo de videojuegos en Europa durante los años noventa con el mercado japonés o estadounidense (o incluso el de otros países europeos), podemos encontrar las siguientes diferencias:

---

<sup>9</sup> Las empresas desarrolladoras de videojuegos españolas se especializaban en crear productos de 8-bit. Al verse sin las competencias y tecnología necesarias como para producir videojuegos en 16-bit, las diversas compañías fueron quedándose obsoletas (Mateu, 2018, p. 76).

**Tabla 2:** ingresos percibidos por el consumo de videojuegos en diferentes regiones en 1995. Fuente:  
*Video Game Sales Wiki.*

|                                                            | Japón                               | Estados Unidos                      | Europa                             |
|------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| Ingresos percibidos en el sector de los videojuegos (1995) | <b>17,9 mil millones de dólares</b> | <b>12,7 mil millones de dólares</b> | <b>3,3 mil millones de dólares</b> |

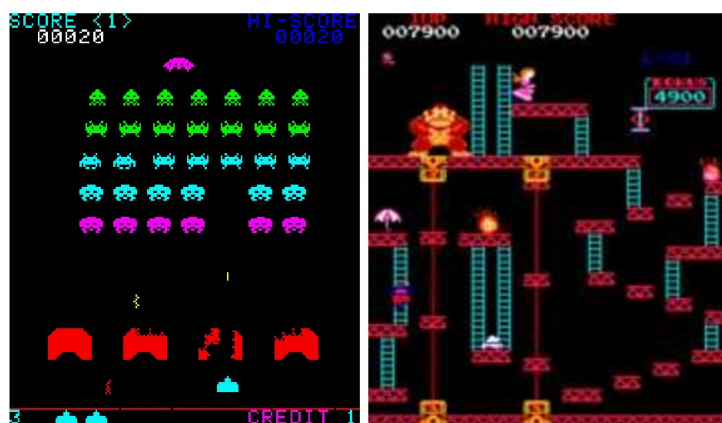
Esta situación explica que tanto las empresas de Estados Unidos como las de Japón no tuvieran tanto interés inicial en expandirse en el mercado europeo, aunque no tardaron en aterrizar aquí. Como se profundizará más adelante, muchos juegos llegaban en inglés, pero algunos videojuegos, entre los que se encuentra el objeto de estudio del presente trabajo, *Terranigma*, consiguieron ser localizados a los que se consideraban los principales mercados europeos (francés, italiano, alemán y español, o FIGS, por sus siglas en inglés). De esta forma, quienes se encontraban anteriormente con una barrera lingüística a la hora de jugar videojuegos, pudieron empezar a disfrutar de algunos títulos en su lengua materna.

### 3.2 Localización de videojuegos japoneses: perspectiva histórica

Pese a que la mayor parte de la producción de videojuegos se lleva a cabo en inglés, chino y japonés (Newzoo, 2019), es lógico que las empresas desarrolladoras muestren interés en traducir sus productos a otros idiomas con el fin de alcanzar a un mayor público objetivo. Sin embargo, cuando la industria no era más que un sector emergente, las compañías se centraban más en vender dentro de sus propias fronteras, aunque no descartaran del todo la exportación (Bernal Merino, 2013, p.224).

Como se mencionó en el apartado anterior, los primeros videojuegos que se produjeron no poseían apenas texto (véase la figura 5), y el mercado se encontraba principalmente en Estados Unidos, Japón y Reino Unido (*idem.*)





**Fig. 5:** *Space Invaders* (1978) y *Donkey Kong* (1981). Como se puede apreciar, el contenido textual es muy escaso. Fuentes: Bernal Merino, 2013, p.224, y Carmona (2014)

Según Bernal Merino (*ibid.*), las ventas a países extranjeros, muy escasas en la época, solían darse con el producto sin traducir. Una de las razones podría ser que los desarrolladores japoneses programaban empleando el alfabeto latino o *romaji*<sup>10</sup> (Mandelin, 2019), como se le conoce a dicho alfabeto en Japón, y utilizando escasas palabras en inglés (fig. 5).

El ejemplo más famoso de una de las primeras localizaciones se encuentra en el conocido videojuego *Pac-Man* (1980), creado por Toru Iwatani. El título hace referencia a la onomatopeya «パクパク食べる» (transliteración: «*paku paku [taberu]*»), cuyo significado es engullir o comer con ansia (Hirano, 2015), y al principio se transcribió en inglés como *Puck Man*. Los distribuidores de Estados Unidos decidieron modificar dicha transcripción al nombre que conocemos hoy día (*Pac-Man*), ya que temían que los jóvenes consumidores cambiaran la P por una F, dado su parecido con el vulgarismo «*fuck*». (Mangiron, 2015, p. 5).

Con respecto a los nombres de fantasmas de este videojuego, Bernal Merino (2013, p. 227) señala que también se cambiaron para que el público estadounidense pudiera recordarlos más fácilmente. También se consideró que sonaban mejor en inglés (fig. 6).

<sup>10</sup> El idioma japonés tiene tres principales sistemas de escritura: los silabarios *hiragana* y *katakana*, y los *kanjis*, signos ideográficos de origen chino. En japonés es habitual que se combinen estas tres formas de escribir según su función. Así mismo, existe un sistema de escritura más: el *romaji*, que se trata del alfabeto latino. Su uso no es tan común, pues suele utilizarse para transliterar.

| Japanese Name               | US Name | Japanese Nickname       | US Nickname |
|-----------------------------|---------|-------------------------|-------------|
| Dikake (追いかけ) ≈ chaser      | Shadow  | Akabei (赤ペイ) ≈ 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 (青助) ≈ blue guy  | Inky        |
| Otoboke (おぼけ) ≈ stupid      | Pokey   | Guzuta (愚図た) ≈ slow guy | Clyde       |

**Fig 6:** Nombres de los personajes de Pac-Man en inglés y japonés. La primera columna está dedicada a los nombres en japonés y la segunda a su traducción correspondiente al inglés. La tercera y la cuarta columna indican los apodos de dichos personajes en japonés e inglés respectivamente. (Bernal Merino, 2013, p.227)

Mangiron (2015, pp. 5-6) afirma que durante las décadas posteriores se siguieron modificando los contenidos de los videojuegos japoneses para que encajaran con las expectativas del público de Estados Unidos, y sugiere el ejemplo de *Donkey Kong* (1981): su famoso protagonista, Mario, recibió tal nombre en alusión al arrendador de las oficinas de Nintendo of America de ese entonces (Mario Segale), pero originalmente había sido bautizado como Jump Man («Hombre saltador»).

En aquella misma época, y como consecuencia del fácil acceso a las recreativas por parte del gran público, las empresas se mostraron interesadas en traducir sus productos. Lamentablemente, el contenido que llegaba traducido a Occidente disponía de una calidad tan baja que tendía a confundir al jugador por sus numerosos errores lingüísticos (Méndez González, 2017). Según Mangiron (2015, p. 6), la calidad de las localizaciones no era prioritaria para las empresas de aquel entonces, y los traductores no necesariamente dominaban el idioma de destino, por lo que las traducciones estaban plagadas de errores de todo tipo, tanto hacia el inglés como hacia otros idiomas.

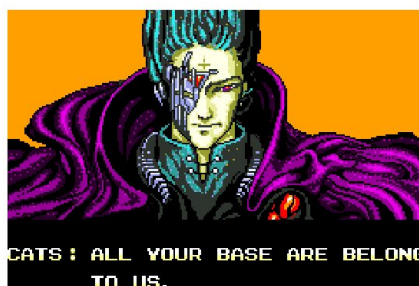
En las décadas de 1980 y 1990, el mercado de los videojuegos pensados para consolas continuaba localizando la mayoría de sus productos del japonés al inglés. Por lo general, las guías y manuales, así como las carátulas, contaban con traducciones a diversos idiomas, entre los que se encontraba el español (Bernal Merino, 2011, p.14). Aun así, a veces era posible disfrutar de algunos títulos en alemán, francés o español, que llegaban a publicarse desde traducciones al inglés (Mangiron, 2004).

Para esta época, la industria del videojuego probaba nuevos géneros que ofrecer al público, más allá de los que dominaban el mercado, como los juegos de acción (principalmente plataformas<sup>11</sup> o de lucha) y disparos. El texto que conformaba los

<sup>11</sup> En los juegos de plataformas, el personaje llevado por el jugador deberá sortear una serie de obstáculos físicos para alcanzar su objetivo.

comandos sencillos de las primeras recreativas ya no era lo único que se mostraba en pantalla, por lo que los jugadores debían leer algo más que «*press start*» o «*game over*».

Así, con la llegada del género que acabó denominándose RPG a los ordenadores y consolas (*role-playing game*, juego de rol), los consumidores se enfrentaban a juegos con una gran carga de contenido textual, ya que los RPG que se apoyan fuertemente en la narrativa para ofrecerle una historia al jugador. Como se mencionó antes (Mangiron, 2015, p.6), la calidad de la traducción carecía de importancia, por lo que en ocasiones se daban situaciones peculiares como la que podemos observar en la figura 7:



**Fig. 7:** Una de las más infames traducciones<sup>12</sup> de videojuegos (del japonés al inglés), perteneciente al videojuego *Zero Wing* (1989). Fuente: Carmona, 2015.

Un problema muy común que comenzó a darse en Occidente durante la etapa de los años noventa, en especial con los juegos desarrollados en Japón para consolas de 16-bits, era la limitación de caracteres: se podían usar *kanji*<sup>13</sup>, que condensan información relevante en un espacio mucho más reducido que si se utilizaran silabarios u otros alfabetos, como es el caso del latino o *romaji*. En consecuencia, quienes se encargaban de la traducción debían pasar por el desafío de concentrar el mensaje lo suficiente como para que fuese lo más fiel al texto original y, al mismo tiempo, no sobrepasar los límites establecidos.

Anteriormente, algunos desarrolladores japoneses optaban por emplear solamente uno de los silabarios que se utilizan en el idioma de origen, el *hiragana* o el *katakana*, pues ambos solo cuentan con cincuenta caracteres (Mandelin, 2019), pero

---

<sup>12</sup> En español, su traducción literal sería «Toda su base son nos pertenecen.» La traducción correcta del original japonés al inglés es «*CATS has taken over all of your bases*», que en español equivaldría a «CATS se ha apoderado de todas sus bases».

<sup>13</sup> Recordamos que el idioma japonés tiene tres sistemas de escritura: los silabarios *hiragana* y *katakana*, y los *kanji*, signos ideográficos de origen chino. Los japoneses van aprendiendo el significado de los *kanjis* durante su educación primaria y secundaria. Las empresas desarrolladoras de videojuegos pensaron que no siempre sería necesario incluir los miles de caracteres que conformaban todo el sistema de escritura en el código, ya que su público objetivo solía estar conformado por personas jóvenes y no se consideraba necesario incluir *kanjis* considerados «difíciles» por dicho público (Mandelin, 2019).



comenzaron a usar una combinación de ambos según mejoraban las prestaciones técnicas. La introducción de los *kanjis* fue posterior y muy paulatina: este sistema de escritura, con miles de caracteres para designar diferentes conceptos, resultaba difícil de incluir en su totalidad en el código. Por lo tanto, los desarrolladores terminaron utilizando *hiragana*, *katakana* y solo algunos *kanjis*, además de números arábigos y algunos caracteres latinos (fig. 8).



**Fig. 8:** Menú de *Fire Emblem: Monshō no Nazo* (Intelligent Systems, 1994, publicado para SNES). Se observa una combinación de *katakana* (algunos comandos y los nombres de los personajes), *hiragana* (descripciones de habilidades), *kanjis* (combinados con el *katakana* en los nombres de las habilidades), números arábigos y caracteres latinos (estadísticas del personaje).

Podemos explicar la dificultad para incluir estos caracteres si tenemos en cuenta que, por ejemplo, el inglés posee muchos menos caracteres (veintiséis, sin contar signos de puntuación). Cada uno de estos caracteres usa un solo byte (siete u ocho bits) dentro del código del videojuego, que pueden llegar a formar entre 128 y 256 combinaciones. Por otro lado, cada uno de los caracteres del japonés necesita dos bytes para poder ser introducido en el código (es decir, entre catorce y dieciséis bits). Si observamos la cantidad de caracteres individuales que componen los *kanjis*, así como los silabarios de *hiragana* y *katakana*, podemos deducir que 256 combinaciones no son suficientes para la codificación de todos los *kanjis* (Lunde, 1999).

*Final Fantasy IV* (1990, Square Enix) fue lanzado para la Super Nintendo y localizado al inglés como *Final Fantasy II*. Su localización, infame entre los aficionados anglófonos de esta serie de videojuegos<sup>14</sup>, se recuerda especialmente por una escena (fig. 9).

<sup>14</sup> *Final Fantasy* es una reconocida saga de videojuegos de Square Enix, cuyo primer título se remonta a 1987 y fue lanzado para la NES. Sus primeras localizaciones al inglés son conocidas por su pobreza léxica, cambios de significado y otros problemas.





**Fig. 9:** Versión en inglés de *Final Fantasy IV* (1990). Fuente: Final Fantasy Fandom (2020).

Según Woolsey (Kohler, 2016 p. 212-213), encargado de la localización al inglés de *Final Fantasy VI*, las traducciones anteriores de la saga las llevó a cabo alguien de la propia empresa (Squaresoft<sup>15</sup>) que tenía algunos conocimientos de inglés.

Como se puede apreciar en la figura 9, uno de los personajes, el anciano Tellah, le dice al otro, un bardo: «*You spoony bard!*». A grandes rasgos, se podría traducir como «¡Bardo bobalicón!», aunque en inglés la palabra «*spoony*» ya se encuentra en desuso y lleva la connotación de que el receptor está enamorado. «*Spoon*» carece de equivalente directo en español, pero quizá podríamos añadirle un matiz arcaico si lo tradujéramos por «botarate», por ejemplo. Según el contexto, el insulto en inglés podría referirse también a que la hija de Tellah es la amada del bardo. Por esta razón, el bardo no se trata de un «tonto» a secas: se trata de un tonto enamorado.

En la versión original, Tellah grita «貴様», que transcrito a nuestro alfabeto sería «*kisama*». Es una forma muy despectiva de referirse a alguien en segunda persona de singular (Hirano, 2015), y si bien no tiene un equivalente exacto en inglés o español, se podría traducir, según el contexto, con alguna expresión grosera o malsonante. Entre los fans de la saga que conocen la versión en inglés, la frase terminó siendo aclamada por su tinte cómico (adquirido a posteriori por la suavidad del tono de «*spoony*» en contraste con «*kisama*»).

El anterior es uno más de los frecuentes errores de algunas localizaciones de esa época: entre los ejemplos que podemos encontrar, destacaremos problemas de limitación de caracteres (fig. 10) o gazapos inintencionados, a veces debido a

<sup>15</sup> Square Enix está conformada por la unión de las empresas desarrolladoras de videojuegos Squaresoft y Enix desde el año 2003.

deficientes conocimientos de la lengua de destino por parte del equipo encargado de la localización en cuestión, o faltas de comprensión de los matices implícitos en el original.



**Fig. 10:** Llegada a Australia, en *Terranigma*. La limitación de caracteres obliga a acortar algunos segmentos. En ocasiones no hay ninguna alternativa más corta, pero consideramos que en este caso la palabra «Oceanía» habría ocupado los caracteres justos (contados desde su equivalente japonés «オスとレイリア», cuya transcripción es «osutoreiria»).

Con respecto a algunas de las traducciones de baja calidad llevadas a cabo por personas cuyos conocimientos en la lengua meta no son los más aptos para esta tarea, podemos señalar este testimonio de Woolsey:

I was told to review *Final Fantasy II* [...] and immediately started chuckling at the jumbling English text. [...] Mr. Sakaguchi<sup>16</sup> [...] put a lot into the crafting of the Japanese text and the cinematic quality of the game, and had been told that *FFII* was a mess.<sup>17</sup> (Woolsey, referenciado en Kohler, 2016, p. 213).

Según apunta Kohler (2016, p. 213), es probable que Hironobu Sakaguchi, creador de la saga *Final Fantasy*, decidiera dedicar más atención a la localización tras los comentarios de Woolsey. Con el paso del tiempo, y al igual que Sakaguchi, algunas compañías comprenderían la importancia de una buena localización, pero mientras las traducciones al inglés se iban consolidando, las traducciones al español solo empezaban a dar sus primeros pasos.

---

<sup>16</sup> Hironobu Sakaguchi es el creador de la saga *Final Fantasy*, y durante un tiempo fue vicepresidente de Squaresoft.

<sup>17</sup> Me dijeron que revisara *Final Fantasy II* [...] y en seguida me empecé a reír por el texto en inglés, muy caótico. [...] El señor Sakaguchi [...] invirtió mucho esfuerzo en elaborar el texto en japonés y la calidad cinemática del juego, y le habían dicho que *Final Fantasy II* era un desastre.

Los primeros traductores de videojuegos<sup>18</sup> fueron en muchas ocasiones programadores o ingenieros con conocimientos del idioma al que se pretendía localizar el videojuego, razón por la que muchos de los productos que fueron traducidos al español contenían errores gramaticales y ortográficos. (Vela, 2011, p. 92).

Además, como señala Bernal Merino (2011, p.14), muchas localizaciones al español partían de traducciones del japonés al inglés, por lo que existía la posibilidad de que algunos errores cometidos en su versión inglesa se arrastraran a la versión en castellano. En algunos casos, las modificaciones (no necesariamente consideradas como errores de traducción) dependían también de la política de la distribuidora en cuestión, como era el caso de Nintendo of America, que en las décadas de 1980 y 1990 establecía unas condiciones muy estrictas para la publicación de videojuegos en términos de corrección política y naturalización (Mandelin, 2018). Si un producto no cumplía con dichas condiciones (que abordaremos en los próximos párrafos), no podría ser publicado en terreno estadounidense, por lo que se tendía a censurar los elementos tanto textuales como paratextuales que no siguieran lo estipulado.

Algunas de las condiciones sobre el contenido respondían a factores culturales o religiosos. Por ejemplo, según Mandelin (2018), en *Actraiser* (Quintet, 1990) la identidad del protagonista es el Dios cristiano, que debe enfrentarse a Satán. La localización en inglés, sin embargo, decidió modificar los nombres a «The Master» y a «Tanzra», respectivamente. La razón tras estos cambios se esconde en la norma de Nintendo of America que prohíbe la publicación de cualquier videojuego que haga referencias religiosas, tanto explícitas como meras alusiones.

*Actraiser* no fue traducido al español, pero existen ejemplos que demuestran estas modificaciones procedentes del inglés que quedaron en el resultado final de la versión en castellano. En *Pokémon Edición Roja* y *Pokémon Edición Azul* (Game Freak, 1996, para GameBoy) se pueden encontrar varios ejemplos, como el que se ilustra en la figura 11.

---

<sup>18</sup> Vela (2011) se refiere a los traductores de la década de 1980 y 1990, principalmente.



**Fig. 11:** Capturas de la versión original de *Pokémon Edición Azul* y sus respectivas localizaciones al inglés y al español. *Fuente:* Mandelin (2018, las dos primeras imágenes) y captura propia.

En una escena previa a la que se muestra en las imágenes (fig. 11), el personaje con el que habla el protagonista se encontraba tumbado en el suelo y bloqueando el camino. Más adelante, al volver a encontrarse con el jugador, admite su embriaguez, pero esto solo ocurre en la versión original (se podría traducir como: «Pues sí... ¡me da que estaba borracho!»). Tanto en inglés como en español, el hombre solamente necesitaba tomar un café para disipar su mal humor. Para poder comercializar la versión original en Estados Unidos, fue necesario modificar el contenido de esta escena, ya que Nintendo of America establecía que ningún juego podría localizarse si hacía referencias a sustancias estupefacientes, alcohol, tabaco, u otro tipo de drogas (Mandelin, 2018).

El objeto de estudio de este trabajo, *Terranigma*, no fue sometido a las restricciones de Nintendo of America, ya que solo fue distribuido en Japón (por Enix, en 1995, años antes de que la empresa se fusionara con Squaresoft). Si bien el juego contiene una fuerte carga religiosa y filosófica entre sus temas principales (el propio título en japonés alude a la Creación, ya que literalmente significa «la creación del Cielo y la Tierra»), la razón de que no llegara a publicarse en Estados Unidos no estaba relacionada con la censura moral impuesta por las condiciones de Nintendo of America, sino con el cierre de la sede de Enix en el país (Neltz, 2015). Sin embargo, este suceso no impidió que el juego se lanzara en Europa y Australia, cuya distribución corrió a cargo de la propia Nintendo. Fue uno de los pocos videojuegos dirigidos a la SNES que llegaron traducidos en español, y también estuvo localizado al alemán, francés e inglés<sup>19</sup>.

En las próximas páginas presentaremos el objeto de estudio de una forma general, para posteriormente explicar con más detalle las dificultades de la época para llevar a cabo una buena localización del videojuego más allá de los aspectos técnicos.

<sup>19</sup> Según GiantBomb (consultado en marzo de 2020), Nintendo of America fue quien localizó el guión en inglés que después salió en Europa, pese a que después el videojuego no llegara a Norteamérica.

Por último, se procederá a analizar y cotejar las traducciones de *Terranigma*, y se aplicarán también los conocimientos desglosados a lo largo de este trabajo: los problemas de la traducción desde el japonés y de la localización de este título en general, así como las estrategias de traducción.



#### 4. Objeto de estudio: *Terranigma* (1995)

*Terranigma* es un videojuego desarrollado por la compañía Quintet, cuya actividad cesó en 2002 (GiantBomb, 2020). Durante los años noventa mantuvo estrechas relaciones con Enix, distribuidora de este y otros videojuegos de la empresa. Una particularidad de algunas de las historias que narraban en sus productos era su enfoque dicotómico (GiantBomb, 2020): la idea del bien y del mal, de las fuerzas creadoras y las fuerzas destructoras, de la luz y la oscuridad, energías opuestas que se complementan y chocan a la vez, planteando así dilemas morales para el jugador. Tomoyoshi Miyazaki (1995), president de Quintet, declaró que «Good and Evil are two sides of the same coin. I hope players enjoy seeing the response to their actions after deciding for themselves what is right and wrong in a given situation».<sup>20</sup>

Cuando se habla de *Terranigma*, en ocasiones se mencionan también otros dos juegos que tocan dicha temática: *Soul Blazer* (1992) e *Illusion of Time* (1993). Juntos son englobados bajo la expresión en inglés «*Heaven and Earth Saga*» por los fans. El objeto de estudio de este trabajo fue publicado en 1995 en Japón, y no llegó al terreno europeo hasta el año 1996, con localizaciones al inglés, alemán, francés y español.

La trama de *Terranigma* nos sitúa en una Tierra hueca, un planeta cóncavo que se conoce como el mundo interior (en contraposición al mundo de la superficie, que está situado en la cara exterior del planeta). Allí vive el joven Ark, el personaje que encarna al jugador, un muchacho travieso que vive en un pueblo que está prácticamente aislado de lo que hay más allá de sus límites. Por caprichos del destino, abre la caja prohibida que el sabio del pueblo guarda celosamente, y los habitantes de su aldea se congelan como consecuencia de su acción. Sin embargo, descubrirá que dicho efecto no es el peor que se ha producido por su culpa: el mundo de la superficie ha sido destruido y ahora tiene la responsabilidad de restaurarlo (o resucitarlo), desde provocar la reaparición de los continentes y dotarlos de vida, hasta guiar a las emergentes civilizaciones hacia el progreso social y económico. Al darse cuenta de que no es más que una marioneta del sabio (que resulta ser la fuerza destructora, Gaia Oscura), que pretendía usarlo para gobernar sobre el mundo de la superficie, Ark se revela contra él; y al vencerle, debe sacrificarse él mismo y también el mundo del que proviene. Por supuesto, todo esto

---

<sup>20</sup> El Bien y el Mal son dos caras de la misma moneda. Espero que los jugadores disfruten viendo las consecuencias a sus acciones después de decidir por sí mismos lo que está bien y lo que está mal en cada situación.



ocurre sin abandonar los planteamientos filosóficos y morales para el jugador, pues ninguna decisión se quedará sin su correspondiente consecuencia (Miyazaki, 1995). El jugador, encarnado en la piel de Ark, deberá luchar contra numerosos enemigos, atravesar varios territorios y mazmorras y resolver diversos acertijos antes de enfrentarse a Gaia Oscura y acabar con su existencia.

El título original en japonés, *Tenchi Souzou* (天地創造) significa literalmente «la Creación del Cielo y la Tierra» y alude directamente al propósito central del protagonista. Si se hubiera respetado el significado del título original posiblemente se hubiera dado pie a malentendidos, ya que en Europa podría llegar a malinterpretarse como una referencia directa al Génesis bíblico. *Terranigma*, sin embargo, plantea, a través de una compleja narrativa, los conceptos de creación, resurrección, reencarnación y autosacrificio de una forma más generalizada (pues son conceptos que, en realidad, aparecen con frecuencia en diversas religiones y corriente filosóficas). Quizá una de sus pocas referencias directas al judeocristianismo (y que pueden considerarse relevantes para el argumento) que subyace en la cultura europea se encuentra en los términos «Dios» y «Diablo» (en japonés «*kami*» y «*akuma*», «dios» y «demonio<sup>21</sup>») para referirse a las fuerzas de creación y destrucción, la luz y la oscuridad (fig. 12). A pesar de que «*kami*» puede referirse a cualquier tipo de divinidad, en *Terranigma* cobra un sentido más parecido al judeocristiano, ya que representa a la fuerza creadora y benévola frente a una fuerza maligna que busca la destrucción.



**Fig. 12:** Imagen de la secuencia de apertura de *Terranigma*, en su versión en español.

Existen también algunas representaciones de símbolos cristianos, pero lejos de ser importantes para el argumento del videojuego, se trata de elementos decorativos que

---

<sup>21</sup> «*Akuma*» puede también traducirse como el Diablo judeocristiano. «*Kami*», sin embargo, podría hacer referencia a cualquier divinidad.

apoyan la ambientación de algunas escenas. Pese a que los sucesos del juego son claramente ficticios, su universo se ambienta en el planeta Tierra y posee diversas referencias a las culturas que se desarrollan en ella, a algunos sucesos históricos y a personajes célebres, con sus correspondientes licencias artísticas que dan lugar a errores geográficos y anacronismos<sup>22</sup> (estos últimos se justifican por un elemento clave de la historia del juego). A pesar de estos fallos, *Terranigma* se esfuerza por brindar una historia que pueda disfrutarse fuera de Japón, pero que sin embargo cuenta con algunos detalles inherentes de la cultura japonesa que siguen presentes en la localización y que se explicarán durante el análisis de forma más exhaustiva. A continuación, solo se mencionarán dos ejemplos.

En Occidente, los atlas tienden a ser eurocéntricos. No obstante, el atlas que se presenta en *Terranigma* al resucitar a los continentes guarda similitudes con los mapas japoneses, al situar a Eurasia y África a la izquierda y América a la derecha (fig. 13).



**Fig. 13:** Comparación del atlas en *Terranigma* con un mapa japonés y un mapa eurocéntrico.

El último ejemplo pasa mucho más desapercibido y causó confusión en sus diferentes localizaciones: en un momento dado del juego, varios enemigos rodean al protagonista mientras dan vueltas y recitan una canción infantil japonesa que alude a un juego típico del mismo nombre, «*Kagome, kagome*». En el juego infantil, la persona que está en el centro del corrillo debe permanecer quieta y, al llegar al último verso, debe adivinar el nombre de quien se encuentra a sus espaldas (Villasanta, 2014). En *Terranigma*, debe golpear al enemigo que se encuentra detrás.

<sup>22</sup> Como ejemplo de errores geográficos tenemos la división entre España y Portugal según el videojuego: Portugal es un país mucho más ancho que abarca hasta casi la mitad de la Península Ibérica, mientras que España es el resto de dicho territorio. Con respecto a los anacronismos, podemos señalar como ejemplo que las figuras que representan a Cristóbal Colón y a Alexander Graham Bell son contemporáneas según *Terranigma*.



**Fig. 14:** Escena de *Terranigma* que referencia a una canción infantil japonesa, y las soluciones dadas en su versión en inglés y en español.

En este ejemplo (como en el resto del análisis que presentaremos), el responsable de la localización se encuentra con una serie de problemas, entre los que podemos destacar el causado por una fuente de gran tamaño. Esto implica que la limitación de espacio sea un problema frecuente en sus versiones fuera de Japón. Así mismo, el original japonés se muestra a cierto ritmo y con una determinada métrica para que el verso final coincida con el momento en el que el jugador debe actuar, pero esto no ocurre en inglés ni en español. El jugador tiene libertad de movimiento en cualquiera de las versiones, pero es en el último verso el que da la señal de cuándo debe proceder. A lo largo del análisis comprobaremos que los traductores carecían de acceso a referencias visuales del videojuego, ya que existen numerosos errores que pueden justificarse por la falta de una imagen que pudiera ponerles en contexto. El caso de esta escena, a su vez, también está ligado a este problema en particular.

En las próximas páginas dedicaremos un apartado para exponer los diversos problemas de la localización de videojuegos de carácter técnico-cultural, centrándonos primero en las dificultades del par lingüístico japonés>español (con el inglés como lengua vehicular), diferencias entre culturas y la adaptación de otros elementos paratextuales, como por ejemplo símbolos o iconos. De esta forma, se podrá aplicar lo expuesto al análisis de las traducciones de *Terranigma* con mayor exactitud.

## 5. Aspectos técnico-culturales de la localización de videojuegos

Para analizar los aspectos técnico-culturales de la localización de videojuegos originados en japonés, se explicarán ciertos detalles de esta lengua que pueden suponer dificultades particulares a la hora de traducir el producto: desde la gramática hasta el registro, pasando por las implicaciones culturales, que puedan llegar a perderse en una localización por determinadas razones.

### 5.1 El idioma japonés: aspectos lingüístico-culturales de la localización de videojuegos

Como ya se mencionó con anterioridad, el japonés posee tres sistemas de escritura que se emplean a la vez, además del *romaji*, que consiste en la transcripción del lenguaje al alfabeto latino (López Pineda, 2019). Como puede imaginarse, el problema del idioma japonés va más allá de la limitación de espacio y caracteres debida a las características de dichos sistemas, como vimos en los apartados anteriores: además, hay aspectos más puramente lingüísticos que afectarán a la traducción y localización de videojuegos.

Para comenzar, si se presta atención a la tipología lingüística, «el japonés es una lengua aglutinante que cuenta con varios sufijos que se pueden añadir a las bases léxicas sin fusionarse con ellas ni entre sí, (*taberu*: comer vs *tabenai*: no comer).» (Montaner Montava, 2012). Esto quiere decir que las palabras van cambiando de significado según los sufijos que van añadiéndose a la raíz del vocablo (Casado, 2018), pero no la modifican. Si tomamos de ejemplo la palabra propuesta en la cita de Montaner Montalva (*ibid*), «*taberu*» tiene como raíz «*tabe-*». Al añadirle el sufijo «*nai*», obtenemos una negación a la acción que representa la raíz.

«*Tabe*» (Acción de comer) + «*nai*» (No)

Por otro lado, un aspecto que poseen en común el inglés y el japonés es que ninguna de las dos lenguas posee marca de género, a diferencia del español. Observemos la siguiente oración:

先生は学生に叱る。

(*Sensei ha gakusei ni shikaru*).

*The teacher scolds the student.*

El/la profesor/a regaña al/ a la alumno/a.

Sin contexto alguno, quien traduzca al español deberá contactar con el cliente para solventar dudas sobre el género de los personajes mencionados, ya que aun optando por alternativas más neutras (*docente* en lugar de *profesor*, y *estudiante* en lugar de *alumno*) pueden llevar la marca de género impresa en el artículo que precede a dichas palabras. No obstante, la oración expuesta como ejemplo acarrea otro problema también tanto para el inglés como el español: el japonés tampoco posee marca de número, por lo que el sujeto podría estar hablando de uno o varios profesores, o de uno o varios alumnos.

先生は学生に叱る。

(*Sensei ha gakusei ni shikaru*).

*The teacher(s) scold(s) the student(s).*

El/la/los/las profesor/a/es/as regaña(n) al/a la/a los/a las alumno/a(s).

Además de estas características, debemos señalar que si bien es común que las construcciones morfosintácticas entre dos lenguas sean distintas, el japonés y el español, así como el japonés y el inglés, guardan unas diferencias todavía más notorias, más allá de las de tipología sintáctica. En concreto, los matices de sentido aportados por el japonés (Montaner Montava, 2012) resultan complicados de traducir: es decir, aquellos que expresan los sentimientos del emisor mediante la modificación del verbo y la proyección de las emociones del hablante. Como ejemplo, tenemos la siguiente oración:

財布をなくしてしまったので遅れました。

(*Saifu wo nakushite shimattanode okuremashita*).

*I was late because I lost my wallet.*

Llegué tarde porque perdí mi cartera.

(Literalmente: *Cartera+partícula (señala el complemento directo)+perder+conjugación+ "lamento" +sufijo de pasado+porque+llegar tarde+sufijo de pasado*).

Si retrotradujéramos del inglés o del español al japonés, el matiz que existe en la frase original se perdería: el verbo *nakusu* (perder), que se encuentra construido con la forma *-te*, va acompañado de *shimatta*, cuyo significado varía según el contexto. Generalmente indica que el hablante se siente arrepentido o culpable por una acción que ya ha finalizado, y que, para bien o para mal, ya está realizada y no puede volverse atrás. En otro contexto, el emisor puede mostrarse crítico con dicha situación. En este caso, el sujeto se muestra afectado por la pérdida de su cartera de forma explícita en el idioma original, mientras que ese sentido no queda claro en inglés o español, donde «perdí la cartera» suena a mera justificación. Para otorgarle la connotación de arrepentimiento o vergüenza, sería necesario que el emisor, en español o inglés, expresaran directamente lo que sienten o una disculpa. «Lo lamento, pero...», «Lo siento mucho...» serían fórmulas válidas.

Otro aspecto diferencial que tener en cuenta es el registro (estándar, informal y formal, denominado *keigo*): los japoneses tienden a marcar la jerarquía entre interlocutores al hablar; y, además, la manera de hablar de un individuo suele destacar su personalidad, su posición, e incluso su género. Por ejemplo, existen diversas formas para referirse a uno mismo, y cada una denota una característica u otra (Hirano, 2014).

Watashi (わたし、私). Es la forma que se usa normalmente para decir “yo”. Tiene carácter formal y lo usan tanto hombres como mujeres. [...]

(«*Watashi ha supein-jin desu*» - «[Yo] soy español/a.») Es estándar y neutro. No indica el género del hablante.

Boku (ぼく、僕). Lo usan exclusivamente los hombres. Tiene una connotación fuerte de humildad y de servitud. [...]

(«*Boku ha tousehoukan ni iku.*» - «[Yo] voy a la biblioteca.») Aunque la traducción en español no indique el género ni el registro del hablante, el pronombre *boku* indica que el emisor podría ser de género masculino y emplea un registro coloquial.

Ore (おれ、俺). Tiene fuerte connotación de [...] excesiva confianza en uno mismo. Transmite mucha masculinidad. [...]



(«*Ore ha sore wo naosu*» - «[Yo] arreglaré eso.») Ocurre lo mismo que con *boku*: no obstante, *ore* tiene un matiz mucho más informal, y suele indicar que el hablante es un hombre.

Atashi (あたし). Lo usan únicamente las mujeres, especialmente las jóvenes. Tiene carácter informal [...].

(«*Atashi ha umeshu ga daisuki*.» - «[A mí] me encanta el licor de ciruela.») De nuevo, en español sigue sin reconocerse el género del hablante, pero en japonés, *atashi* señala que el emisor es una mujer joven: suele ser visto como una forma «dulce» de *watashi*, por lo que tiende a asociarse a chicas que no llegan a los cuarenta años. Tiende a escribirse exclusivamente en *hiragana*.

Washi (わし、儂). Es una expresión informal y lo suelen usar las personas mayores. Puede tener connotaciones de sabiduría o experiencia. [...]

(«*Washi ha sono daigaku ni benkyoushita*.» - «[Yo] estudié en esa universidad.») El género del hablante se desconoce con esta expresión. En español, se puede entender mediante poco contexto que el emisor tiene ya una determinada cantidad de años, pero en japonés el pronombre ya indica que se encuentra en la tercera edad.

(Hirano, 2014).

Con lo mostrado en esta cita, el traductor puede obtener una pista sobre la personalidad del personaje, o al menos, ayudarlo a llevarse una primera impresión sobre el mismo. Es preciso señalar que sí es posible encontrar personajes masculinos que utilicen *atashi*, o personajes femeninos que empleen *ore*, por ejemplo. En estos casos, la personalidad suele ir asociada a cuestiones de identidad de género (un comportamiento «típicamente femenino o masculino», según los roles tradicionales de género).

Por otro lado, existe un problema con la segunda persona del singular: dependiendo de cómo se use, puede indicar demasiada cercanía o incluso un insulto. En ocasiones, para no faltar al respeto al interlocutor, hay que dirigirse a él en tercera persona. Véase el siguiente ejemplo:

Uso de la segunda persona:

私は先週末映画館に行きました。あなたは何をした？

(*Watashi ha senshuumatsu eigakan ni ikimashita. Anata ha nani wo shita?*)

Este fin de semana fui al cine. ¿Y tú (, qué hiciste)?

Literalmente: *Yo+partícula de sujeto+fin de semana+cine+partícula de dirección+ir+sufijo de pretérito. Tú/usted+partícula de sujeto+qué+partícula de complemento directo+hacer+sufijo de pretérito*

Uso de la tercera persona para referirse al interlocutor:

私は先週末映画館に行きました。山田さんは何をしました？

(*Watashi ha senshuumatsu eigakan ni ikimashita. Yamadasan ha nani wo shita?*)

Este fin de semana fui al cine. ¿Qué ha hecho Yamada?

Literalmente: *Yo+partícula de sujeto+fin de semana+cine+partícula de dirección+ir+sufijo de pretérito. Yamada+sufijo honorífico+partícula de sujeto+qué+partícula de complemento directo+hacer+sufijo de pretérito*

Si bien la primera frase es correcta en japonés, *anata* debe evitar usarse en la conversación: según Amano (2018), «se usa solo si es inevitable, cuando el hablante no conoce el apellido del oyente». Así mismo, *anata* también lo usan las mujeres para referirse a su propio marido (Amano, 2018).

Existen algunas formas más para dirigirse al interlocutor:

Anta (あんた). [...] Lo usan también tanto hombres como mujeres. Se usa entre familia (de padres a hijos), amigos con confianza.

Omae (おまえ、お前). Lo usan casi exclusivamente los hombres. Tiene una connotación un poco arrogante [...] (depende de la situación) y se usa normalmente entre amigos, familia y de las personas mayores a las jóvenes.

Kisama (きさま、貴様). Lo usan exclusivamente los hombres. Es muy informal y tiene una connotación de enojo [...] (Hirano, 2014).

El caso de «*kisama*» es particular, ya que su uso se considera un insulto hacia el oyente. Por ejemplo, si queremos decirle a nuestro interlocutor que se ha olvidado la cartera en la oficina, el empleo de «*kisama*» podría llevar consigo un tono incriminatorio y acusador, como si lo condenáramos por tal despiste.

A pesar de las distintas formas para decir «tú» o «yo», en el lenguaje coloquial japonés se puede omitir el sujeto. Esta situación presenta una dificultad para los estudiantes de japonés, así como para los propios traductores, ya que el verbo sigue manteniendo la misma forma independientemente del sujeto de la oración. Por esta razón, el equipo de localización desconoce a quién o a quiénes se refiere el hablante si no hay un contexto que pueda aclararlo.

ワインをのむ。

(«*Wain wo nomu.*»)

Literalmente: Vino+partícula (señala complemento directo)+beber.

Esta oración tiende a traducirse en primera persona del singular: «[Yo] bebo vino.» No obstante, también sería correcto traducirlo como «[Él/ella] bebe vino», «[Ellos] beben vino» o «[Nosotros] bebemos vino». Para poder determinar el sujeto de esta oración, sería necesario que el cliente aclarase de a quién se refiere el hablante, o disponer de contexto.

Por otro lado, el japonés es un idioma que cuenta con infinidad de palabras onomatopéyicas, muchas de ellas sin equivalente en inglés o español (Hirano, 2015), y además su aparición es muy frecuente, mucho más que en inglés o español. Existen diversas categorías de onomatopeyas, desde las que representan los propios sonidos de la naturaleza o de los seres vivos, hasta aquellas que describen estados, condiciones o formas y que, en realidad, carecen de sonido alguno<sup>23</sup> (Hirano, 2015)

Las variaciones dialectales (dividas a grandes rasgos en japonés oriental y occidental) también suponen un reto para el equipo de localización, que deberá averiguar cómo plasmar esa variedad en la lengua meta sin que resulte excesivo y sin

---

<sup>23</sup> Pese a parecer una contradicción, en japonés se pueden representar algunos elementos insonoros con onomatopeyas. Por ejemplo, «*kira kira*» para indicar el brillo de algún objeto, «*niya niya*», para representar una sonrisa irónica, etcétera. (Inose, 2009, p. 37)

que dificulte la lectura. Como ejemplo, podemos tomar la solución por la que optaron en *Final Fantasy IX* (2000). Uno de los personajes, cuya forma de hablar original imitaba el característico dialecto de Osaka (el sur de Japón), terminó empleando la variante argentina del español en su localización a nuestra lengua (Mangiron, 2013).

Además, existen ciertas expresiones que, pese a poseer un equivalente literal en el idioma de destino, necesitan adaptarse para que encajen en la cultura meta. La forma de percibir el mundo y de expresar lo que se percibe varía de una cultura a otra, y más aún cuando estas culturas son tan diferentes como la japonesa y las occidentales. A continuación, se ofrecen unas capturas para ilustrar una de estas situaciones:



**Fig. 15:** Escena de *Final Fantasy X* (2002).

En la versión original, el personaje da las gracias a su interlocutor, mientras que en la versión en inglés y la versión en español (que parte de la inglesa, según Mangiron, 2013), declara sus sentimientos al oyente. Dado el contexto, fue necesario realizar este cambio. A día de hoy, se trata de una de las escenas más recordadas por los fans, pues además de emotiva, su localización generó controversia por la decisión que tomaron los traductores (O'Hagan y Mangiron, 2004, p. 59).

[...] they [the English translation team] did so partly to synchronize the dubbed voice with Yuna's lip movements and partly to adapt it to the conventions of American culture, where it would seem strange, even cold, that the girl's last

words to the person she loves, and from whom she is forced apart, would simply turn out to be "thank you"<sup>24</sup>. (O'Hagan y Mangiron, 2004, p.59).

O'Hagan y Mangiron (2004, p. 59) también afirman que los refranes, expresiones idiomáticas y referencias culturales deben adaptarse en el producto localizado para que dé la sensación al consumidor de que el videojuego se creó directamente en su lengua; y, por ello, el equipo encargado de la localización debe tomar las decisiones pertinentes para cumplir con dicho objetivo en la medida de lo posible. Para ello, se considera imprescindible que los traductores dispongan de una buena creatividad, sobre todo en videojuegos cuyo contenido textual sea elevado (O'Hagan y Mangiron, 2006), ya que las soluciones a veces requerirán alternativas como la transcreación (que consiste en modificar libremente algunos elementos para que el jugador sienta una sensación de cercanía hacia lo que está consumiendo).

Otro aspecto importante que tener en cuenta por parte del equipo de traductores va íntimamente relacionado con el punto anterior, y consiste en comprender las referencias culturales y la intertextualidad implícita en el texto original. En ocasiones, se tratará de referencias muy propias del país de origen y que el consumidor de la cultura meta será incapaz de comprender, pero en otros momentos aparecerán referencias más globalizadas y que el jugador de la versión localizada podría llegar a entender si la traducción resultante es igual o similar al objeto al que hace referencia en la cultura de destino. Por ejemplo, si en el texto original se hace referencia a la cadena de comida rápida McDonalds, es posible que una buena parte del público meta conozca la marca en cuestión, aún cuando las connotaciones de la marca en cuestión puedan ser diferentes en cada país o cultura. En cambio, si el texto original hiciera referencia a una cadena de comida que solo se conoce en el país de origen (como por ejemplo Sekai no Yamachan, en Japón), sería necesario realizar alguna adaptación. O'Hagan y Mangiron (2004, p. 58) defienden que «games localization requires translators who appreciate the

---

<sup>24</sup> Ellos [el equipo de traducción al inglés] lo hicieron para, en parte, sincronizar la voz doblada de Yuna con el movimiento de sus labios, y en parte para adaptarlo a las convenciones de la cultura estadounidense, donde resultaría extraño, incluso frío, que las últimas palabras que la chica dedica a la persona que ama y de quien además tiene que separarse, fuesen simplemente "gracias".

underlying gaming culture in order to produce translations which “feel right” to seasoned players»<sup>25</sup>.

## 5.2 Aspectos técnico-culturales:

En la localización de videojuegos, los aspectos técnicos pueden suponer un verdadero desafío: desde la limitación de espacio y el tamaño del cuadro de diálogo hasta las variables (Mangiron, 2006, p. 4). A continuación, se abordará esta serie de problemas con más detalle.

Como se mencionó anteriormente, los caracteres japoneses pueden ocupar un espacio diferente a los caracteres latinos en las versiones localizadas del producto, ya que un grafema japonés condensa más información que uno de nuestro alfabeto. Casado (2018, p. 116) realiza el siguiente apunte con respecto a la representación de caracteres en la localización de videojuegos:

«[...] en el ordenador tenemos ciertos sistemas de caracteres que nos permiten introducir los textos en los videojuegos, sin embargo luego estos caracteres deben encontrar su equivalente dentro del propio videojuego, es decir, el equipo gráfico tiene que haber dibujado el equivalente a ese abecedario [...] para que al insertarlo con el ordenador aparezca correctamente.» (Casado, 2018, p. 116)

También es necesario que la selección de gráficos de los caracteres de la versión localizada muestre caracteres especiales (tildes, la letra ñ, etc.) según el idioma del texto de llegada.

Normalmente la limitación de caracteres va ligada al tamaño predefinido del cuadro de diálogo, y en ocasiones se pueden ver errores como texto truncado, o acortamientos demasiado forzados que estéticamente no causan una buena impresión (fig. 16).

---

<sup>25</sup> La localización de videojuegos necesita traductores que conozcan la cultura que subyace a los videojuegos para así realizar traducciones que, los jugadores más experimentados sientan que “son correctas”.





**Fig. 16:** Imágenes de la versión en español de *Terranigma*. En la primera se observa texto truncado, mientras que en la segunda vemos texto que ha sido acortado de manera forzada por falta de espacio.

Una forma de evitar estos problemas es disminuir el tamaño de la fuente (que en *Terranigma* es de gran tamaño); otra supondría adapta, desde el propio código, el tamaño del cuadro de diálogo; finalmente, lo ideal sería o asegurarse de antemano de la adaptabilidad de dicho cuadro de diálogo al contenido textual (Mangiron, 2006, p. 4).

Por otro lado, según Scholand (2002, p. 7), las variables (normalmente representadas con el símbolo %d) sustituyen diversos términos, como números, o el propio nombre que el jugador le haya dado a su personaje. Sajna (2013, p. 226, en Casado, 2018, p.115) explica que las variables sustituyen elementos textuales que dependen de los datos que aporte el jugador. Además, de sustituir el nombre del personaje o del propio jugador (fig. 17), también pueden determinar su género, su edad, la ropa que viste, etcétera. En este caso, la dificultad radica en que el traductor desconoce qué es lo que se sustituye (su género y su número, por ejemplo). Por ejemplo, según la figura 17, una variable puede también constituir el nombre de la mascota del jugador.



**Fig. 17:** Inicio del videojuego *Mother 2: Giygas Strikes Back* (1994, Nintendo). En esta pantalla, se le pide al jugador que nombre a su mascota (que, en el código del juego, quedará almacenada por una variable).

Como vemos en la figura 17, en *Mother 2: Giygas Strikes Back* (o «*Earthbound*», según su localización al inglés) el nombre de algunos personajes está determinado por la decisión del jugador, que, en este caso, podrá escribir manualmente lo que desee dentro de un espacio limitado. Así mismo, el propio juego le pregunta al jugador cuál es su comida favorita y «*What's your favourite thing?*» (cuya traducción al español, en este contexto, sería «¿*Qué te gusta?*»<sup>26</sup>). Una variable que otorgue tantas posibilidades al jugador supone un verdadero desafío al traductor, ya que el cliente, en este caso, tampoco podría facilitar materiales o soluciones que pudieran aclarar las dudas del equipo de localización.

Así mismo, para que el texto en pantalla aparezca con un color determinado o con un fragmento en una nueva línea, el contenido que se extrae para su traducción suele aparecer rodeado de códigos de color y formato (fig. 18).



**Fig. 18:** La primera imagen consiste en una escena de *Terranigma* de su versión en inglés. La palabra *weavings*, en el contenido entregado al equipo de localización, aparecería posiblemente entre dos etiquetas de color. A la derecha, vemos un ejemplo de código traducible, con etiquetas de color y tamaño para la fuente. El elemento entre corchetes {0} posiblemente sea una variable. Fuente: Captura propia.

<sup>26</sup>En el original japonés es «カッコイとおもうものは?» («*kakkoi to omou mono wa?*» cuya traducción literal es «¿Algo que te parezca guay?»

Otro de los desafíos técnicos se plantea con la traducción de diálogos de personajes no jugables<sup>27</sup> (*NPC*, por sus siglas en inglés, *non playable character*). Según indica Scholand (2002, p. 7), los segmentos correspondientes a estos personajes se extraen del software en orden alfabético y se clasifican por medio de identificadores numéricos, por lo que el traductor recibe una lista de frases que carecen de contexto. De esta forma, el equipo de localización se enfrenta, entre otros problemas, a desconocer el género del hablante, por ejemplo.

Para finalizar el presente apartado, se explicarán brevemente algunas estrategias seguidas por los localizadores de videojuegos para resolver los problemas que se han descrito en estas páginas.

### 5.3 Estrategias de traducción

A la hora de enfrentarse a la localización de un videojuego, existen varias estrategias generales, como la transcreación (defendida por O'Hagan y Mangiron, 2006), o la domesticación y extranjerización (Venuti, 1995). Si bien hay más técnicas específicas que pueden tenerse en cuenta para resolver los problemas que brinda la localización de videojuegos, en el presente trabajo se explicarán estas tres a continuación.

#### Transcreación

Con la transcreación, el equipo de localización dispone de la libertad suficiente para modificar, omitir o añadir determinados elementos de una traducción para que el jugador de la versión traducida pueda vivir una experiencia similar a la que brinda el videojuego a los consumidores del producto original (O'Hagan y Mangiron, 2006). Para cumplir con este objetivo, se sacrifica la fidelidad al texto de origen.

O'Hagan y Mangiron (*ibid.*) usan como ejemplo de transcreación el nombre de uno de los personajes de *Final Fantasy IX* (Square Enix, 2000). La transliteración de su nombre desde el japonés iba a ser «Zidane» para todas sus versiones de fuera de Japón. No obstante, como en España dicho nombre podría ser relacionado con un famoso futbolista, el equipo de localización al español propuso como resultado final «Yitán».

---

<sup>27</sup> Los personajes no jugables son aquellos que son controlados por el propio videojuego y no a voluntad del jugador (Scholand, 2002).

Otro ejemplo de transcreación lo encontramos en Vázquez (2018), que menciona un chiste que aparece en *Dragon Quest VIII* (Square Enix, 2004). Tanto en japonés como en otros idiomas se intentó dejar un juego de palabras, aunque el contenido del chiste en cuestión se modificara por completo (fig. 19). De esta forma, el jugador meta experimentaría lo mismo que un jugador de la versión original.



**Fig. 19:** Juego de palabras en *Dragon Quest VIII* (Square Enix, 2004). Fuente: (*ibid*).

#### Domesticación, extranjerización y neutralización

Entre las estrategias de traducción podemos encontrar la domesticación y la extranjerización. El traductor, al enfrentarse al texto que localizar, tendrá que encontrar un equilibrio entre acercar el producto al consumidor meta y conservar algunos elementos de la versión original. Según Venuti (1995, p. 21), mediante la domesticación se consigue brindar al consumidor una sensación de fluidez y cercanía, ya que se emplean expresiones y estructuras propias del idioma de llegada. Además, los referentes culturales del producto original que puedan resultar extraños al jugador pueden llegar a sustituirse por unos propios.

Es necesario señalar que no hay que confundir la domesticación con la transcreación, aunque ambas puedan combinarse perfectamente. La transcreación no siempre utilizará referencias de la cultura meta y puede combinarse con la neutralización (que explicaremos más adelante), pues su único fin es que los jugadores consideren que la traducción «esté correcta» (O'Hagan y Mangiron, 2004).

Por ejemplo, en la serie de televisión *The Fresh Prince of Bel-Air* (1990), hay varios casos de domesticación en la versión en castellano, como el siguiente diálogo:

CARLTON: Bueno, ¿qué te parece?

WILL: Que pareces un tubo familiar de *Licor del Polo*<sup>28</sup>.

Sin embargo, con la extranjerización se busca más fidelidad al texto de origen. De esta manera, el consumidor puede acercarse a otros aspectos de una cultura diferente a la suya (referentes culturales, calcos, préstamos lingüísticos, etcétera). Venuti (*ibid*) considera que la extranjerización es una estrategia más adecuada que la domesticación, ya que esta última puede llegar a alterar el sentido del texto de origen.

En el punto medio entre la extranjerización y la domesticación encontramos la neutralización (Martín Fernández, 2009, p. 264): consiste en modificar el texto de origen sin utilizar ningún referente cultural de la lengua de llegada, pero lo suficiente como para que el lector pueda entender el mensaje original.

**Tabla 3:** Comparación simple de las estrategias de domesticación, extranjerización y neutralización.

| TEXTO ORIGINAL                      | TEXTO META<br>(DOMESTICACIÓN)   | TEXTO META<br>(EXTRANJERIZACIÓN)                          | TEXTO META<br>(NEUTRALIZACIÓN)        |
|-------------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| “I bought some Cadbury Creme Eggs.” | “Compré algunos Huevos Kinder.” | “Compré algunos Cadbury Creme Eggs/huevos Cadbury Creme.” | “Compré algunos huevos de chocolate.” |

Una vez vistos estos aspectos, procederemos a desarrollar el análisis de *Terranigma* en las siguientes páginas.

---

<sup>28</sup> Famosa marca de pasta de dientes en España.



## 6. Análisis comparativo: *Terranigma*.

*Terranigma* se lanzó en el mercado europeo en 1996, y su localización en inglés estuvo a cargo de Colin Palmer, Dan Owsen y Hiro Nakamura. Por otro lado, la empresa FM Software S.L. se encargó de la localización en español. Lamentablemente, a día de hoy no existen datos de dicha compañía.

Para el siguiente análisis, seleccionaremos diversos fragmentos de las traducciones de *Terranigma* para destacar tanto sus errores como aciertos (y buscar por qué se produjeron) con respecto a la versión original. Partiremos de la base de los problemas vistos en el apartado 5 para categorizar cada caso del presente análisis, y nos centraremos especialmente en las diferencias entre los nombres de algunas ubicaciones y personajes en japonés, inglés y español. Así mismo, continuaremos nuestro análisis exponiendo los problemas que surgen desde la perspectiva lingüística, cultural y técnica.

Antes de comenzar, consideramos necesario definir brevemente los posibles errores de traducción que pueden llegar a verse en nuestro objeto de estudio y que se señalarán durante el análisis: los falsos sentidos y contrasentidos u omisiones, entre otros. Delisle (2003, pp. 41-60, en Casado, 91-92) define dichos conceptos del siguiente modo:

—Falso sentido: El falso sentido consiste en malinterpretar ciertos elementos del texto de origen, y dicha malinterpretación se refleja en el texto meta.

—Contrasentido: El contrasentido se llevaba a cabo cuando el sentido del texto meta contradice al del texto original, o a las intenciones del autor. A veces, el contrasentido puede derivar de un falso sentido.

—Sinsentido: Según Delisle, el sinsentido ocurre cuando el sentido del texto meta se vuelve absurdo.

—Omisión: La omisión se llevaba a cabo cuando no se traduce un elemento del texto original y no existe justificación alguna para tal hecho.

—Adición: Al contrario que lo que ocurre con la omisión, la adición consiste en añadir información que no figura en el texto original.



Por último, cabe recordar que la traducción al español se llevó a cabo desde el inglés, ya que, en ocasiones, el inglés comete algunos errores que el español termina arrastrando (o, por el contrario, consigue resolver). Así mismo, es preciso aclarar también que se desconoce la limitación exacta de caracteres a la que se enfrentaron los encargados de localizar *Terranigma* al inglés y al español, por lo que se ha deducido dicho límite a partir de algunos acortamientos forzados que aparecen en dichas versiones que, como ya sabemos, muchas veces tienen su origen en la capacidad que tienen los silabarios y *kanjis* para condensar la información en pocos caracteres, por lo que pueden existir pérdidas de información en las versiones traducidas.

#### 6.1. Nombres de personajes y ubicaciones

En esta sección, hemos recogido nombres tanto de personajes como de localizaciones que presenten algún cambio entre las traducciones en inglés y español, o que varíen demasiado con respecto al original japonés. El japonés vendrá acompañado de una transliteración y, si es necesario, de su transcripción oficial. La transliteración será propia, mientras que la transcripción oficial será la que aparece en publicaciones oficiales relacionadas con el videojuego (Fujiwara, 1997).

**Tabla 4.** Tabla con nombres de personajes en japonés, inglés y español.

| NOMBRES DE PERSONAJES                      |              |                    |
|--------------------------------------------|--------------|--------------------|
| JAPONÉS                                    | INGLÉS       | ESPAÑOL            |
| エル(Eru – Ele)                              | Elle         | Naomi              |
| キングバード<br>(Kingubaado – Kingbird)          | Kingbird     | Rey de las águilas |
| ネオ(Neo)                                    | Neo          | Leo                |
| ライム(Raimu – Laim)                          | Leim         | Liam               |
| カモッカ (Kamokka)                             | Mt. Goat     | Aries              |
| メイホウ(Meihou -<br>Meyhou)                   | Meiho/Meihou | Ma-Yo/Ma-yo        |
| メイリン(Meirin – Meilin)                      | Meilin       | Mei-Lin            |
| フィーダ(Fiida - Fyda)/フ<br>ィーラ (Fiira)*       | Fyda/Fyla*   | Fidia              |
| ロイド(Roido - Royd)/<br>ロイ(Roi)*             | Royd/Roy*    | Roy                |
| 白い風(Shiroi Kaze – lit.<br>“Viento blanco”) | White Wind   | Rob Wood           |
| ケインズ(Keinzu – Keinz)                       | Keinz        | Colin              |
| バウンティ(Baunti –                             | Bounty       | Pirata             |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |          |         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------|
| Bounty)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |          |         |
| コロンブス(Koronbus – Colombus)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Columbus | Colón   |
| ペルル(Peruru – Perel)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Perel    | Perry   |
| ウイル(Uiru – Will)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Will     | Willy   |
| ベルーガ(Beruuga)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Beruga   | Berruga |
| *En una parte del videojuego, los nombres de estos personajes se cambian a Fiira/Fyla y Roi/Roy, respectivamente. No hay ninguna justificación dentro de la narración de <i>Terranigma</i> para tal cambio, y, teniendo en cuenta que después sus nombres vuelven a mostrarse como antes (Fiida/Fyda y Roido/Royd), es probable que nos encontremos ante un error de revisión en japonés que se arrastra al inglés. Este error fue corregido en castellano. |          |         |

La mayoría de estos nombres, en inglés, son una traducción directa o una transliteración del original. No obstante, en español se aprecian diversos cambios. A continuación, trataremos de justificar los más llamativos.

Dado que «Columbus» corresponde a una figura histórica, era necesario respetar su nombre tal y como se le conoce en la cultura de llegada («Colón»). Además, podemos apreciar cierta libertad creativa en el equipo de localización al español, pues hay nombres que cambian completamente: «Colin» en lugar de «Keinz», «Naomi» en lugar de «Elle», o «Perry» en lugar de «Perel». El ejemplo más llamativo (y del que podemos exponer con claridad una justificación) es el de «Rob Wood», que en inglés es una traducción directa del original.

El personaje de Rob Wood es un ladrón que se dedica a robar las pertenencias y riquezas a aquellos con mayor poder adquisitivo para dárselas a los más desfavorecidos. Teniendo en cuenta el evidente paralelismo de White Wind con Robin Hood, el equipo de localización en español decidió llamar a este personaje por un nombre que recordara al de esta figura legendaria.

**Tabla 5.** Tabla con nombres de ubicaciones en japonés, inglés y español.

| NOMBRES DE UBICACIONES                          |           |          |
|-------------------------------------------------|-----------|----------|
| JAPONÉS                                         | INGLÉS    | ESPAÑOL  |
| クリスタルホルム<br>(Kurisutaruhorumu – Crystalholm)    | Crysta    | Krista   |
| エバーグリーン<br>(Evaaguriin – Evergreen)             | Evergreen | Siemviva |
| 風の谷 (Kaze no tani – Lit.<br>«Valle del viento») | Windvale  | Hurcania |
| ロウラン (Rouran – Louran)                          | Louran    | Luran    |
| ルワール (Ruaaru – Loire)                           | Loire     | Loira    |

|                                       |                |                 |
|---------------------------------------|----------------|-----------------|
| フリダーム(Furidaamu – Freedom)            | Freedom        | Liberita        |
| ニアレイク(Niareiku – Nirlake)             | Nirlake        | Nirlago         |
| ユンコウ(Yunkou)                          | Yunkou         | Yamei           |
| ドラグーン城(Doraguun shirou – Dragoon)     | Dragoon Castle | Castillo Dragón |
| グランドモスク(Gurando Mosuku - Grand Moscu) | Mosque         | Devota          |

Al igual que en la tabla anterior, podemos observar algunas traducciones basadas en el sentido (como por ejemplo «Siemviva» y «Liberita»). No obstante, la traducción más llamativa es la de «Mosque» y «Devota». En japonés, queda claro que se trata de Moscú, la capital de Rusia. En contexto, incluso con otro nombre distinto se sobreentiende que se trata de dicha ciudad, pero posiblemente los equipos de localización carecían del contexto visual necesario. «*Mosque*», desde el inglés, puede traducirse por «mezquita», pero es posible que en español se cambiase a «Devota» para evitar referencias explícitas al Islam y, así mismo, reflejar de manera más precisa la actitud de los habitantes de dicha localidad.

Cabe destacar que las referencias a diversas religiones no suponen un problema en el contexto de *Terranigma*, y las menciones a las religiones o ideologías no suelen tener connotaciones negativas. No obstante, según *Terranigma*, la ciudad de Devota alberga una población sectaria, fiel a uno de los principales antagonistas del videojuego, y esto podría traer problemas si se tradujera literalmente «*Mosque*», ya que podría brindar una asociación errónea y negativa a la religión musulmana. Por esta misma razón, existe la posibilidad de que el equipo de localización al español optase por un nombre más neutral que sí pudiera señalar lo que ocurría en la ciudad. También podríamos deducir que, con dicho nombre, los traductores al español simplemente prefirieran hacer hincapié en la ciega adoración de sus habitantes hacia un ídolo.

Es necesario señalar que se verán más errores probablemente ocasionados por falta de contexto a lo largo del videojuego, de los que ofreceremos algunos ejemplos en este análisis.

Si nos centramos en el ejemplo de «Krista» (o «Crysta», en inglés), vemos un acortamiento necesario al traducirlo desde el japonés «Crystalholm». En *Terranigma*, los nombres de las localizaciones aparecen durante unos segundos en pantalla cuando el

jugador entra en el mapa correspondiente. El espacio disponible en las versiones europeas es tan reducido que no hay más remedio que buscar alternativas que encajen. En ocasiones, esto ha traído más problemas en español que en inglés (fig. 20).



**Fig. 20.** En japonés se muestra más información que en inglés o español (el rótulo que se aprecia en la imagen significa «Casa de Bell».)

Como podemos apreciar, la información que aparece en japonés es más extensa que en inglés y en español. No obstante, en inglés, la ausencia de cualquier otro elemento tras el genitivo sajón indica que la estancia es propiedad del sujeto («Bell's», en este caso, sería «Casa de Bell», tal y como viene reflejado en japonés). Por desgracia, la fórmula correcta en español es demasiado larga y se ha dejado solo el nombre propio del dueño de la vivienda.

## 6.2. Problemas de traducción del japonés de tipo lingüístico

El principal problema con la traducción desde el japonés de *Terranigma* que se repite a menudo es el uso de la tercera persona del singular para evitar utilizar la segunda persona del singular. Como se señaló en el apartado donde explicábamos algunas características del idioma japonés (5.1), el empleo de la segunda persona para dirigirse al interlocutor puede considerarse muy directo en japonés. Este error aparece con frecuencia a lo largo de la localización inglesa y, por ende, se arrastra a la localización en español. Ilustraremos este caso con un par de ejemplos. Como nota adicional, añadiremos que el japonés tendrá su transliteración correspondiente y una traducción literal al español bajo el texto original que expondremos en las tablas. Así mismo, cabe destacar que se respetarán todos los errores ortotipográficos que aparecen en las respectivas traducciones, para así mostrar en este trabajo una clara visión del objeto de estudio.



**Tabla 6.** Uso de la tercera persona para referirse al interlocutor en japonés. Error en sus traducciones.

| JAPONÉS                                                                                                                                                                                                                                           | INGLÉS                                                                                                                                    | ESPAÑOL                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><u>エル</u></p> <p>私。。。アークがいなくな<br/>なってわかったことがあ<br/>った。。。<br/>(<i>Watashi... Aaku ga<br/>inakunatte wakatta koto ga<br/>atta...</i>)<br/>(«Yo... Ark no estaba, lo<br/>comprendí.»)</p>                                                          | <p><u>Elle</u></p> <p>I... after Ark left, I<br/>realized something. [...]<br/>They were beautiful<br/>because I was <b>with Ark</b>.</p> | <p><u>Naomi</u></p> <p>Yo... Después de irse<br/><b>Ark</b>, me di cuenta. [...]<br/>Eran bellos porque <b>estaba<br/>con Ark</b>.</p> |
| <p><u>アーク</u></p> <p>あはは。かんたんに言え<br/>ばヨミは未来人ってこと<br/>なのかもな。<br/>(<i>Ahaha. Kantan ni ieba<br/>Yomi ha mirai<br/>hitottekotonano kamona.</i>)<br/>(«Ja, ja, ja. Más fácil decir<br/>que <b>Yomi el futuro de los<br/>humanos podría ser</b>.»)</p> | <p><u>Ark</u></p> <p>Hahaha. So <b>Yomi might<br/>be our future</b>.</p>                                                                  | <p><u>Ark</u></p> <p>Ja ja ja. Así que <b>Yomi<br/>podría ser</b> nuestro futuro.</p>                                                  |

En ambos ejemplos, el hablante conversaba directamente con el interlocutor (Naomi con Ark en el primer ejemplo, y Ark con Yomi en el segundo). No obstante, el emisor se dirige al receptor en tercera persona, en lugar de emplear la segunda. Este error se produce principalmente por falta de contexto, ya que ambos personajes aparecen en pantalla en todo momento cuando suceden estas conversaciones (y otros ejemplos agrupados en este mismo error). Una corrección de la traducción en español de ambas frases podría ser la siguiente:

«Después de que te fueras, me di cuenta. [...] Eran bellos porque estabas tú.»

«Ja, ja, ja. Así que tú podrías ser nuestro futuro.»

En otras ocasiones, también hay confusión con respecto al sujeto sin que el problema sea estrictamente relacionado con el que acabamos de ejemplificar. En el siguiente caso, la falta de contexto complica todavía más la localización. Como se puede observar a continuación, el error cometido en inglés se arrastra hacia el español.

**Tabla 7.** Problemas de identificación del sujeto en japonés.

| JAPONÉS                                                                                                                                                                                                                                                                      | INGLÉS                                                                                                         | ESPAÑOL                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><u>フイーダ</u></p> <p>わからないのか? お前が<br/>           アークにしたことと同じ<br/>           だ。</p> <p>(<i>Wakaranainoka? Omae<br/>           ga Aaku ni shita koto to<br/>           onaji da.</i>)</p> <p>(«¿No comprender? Tú<br/>           con Ark lo mismo<br/>           hacer.»)</p> | <p><u>Fyda</u></p> <p>You don't know? I do the<br/>           same to you as you do to<br/>           Ark.</p> | <p><u>Fidia</u></p> <p>¿No lo sabes? Hago<br/>           contigo lo que tú con Ark.</p> |

En este caso, el personaje de Fidia está hablando de una tercera persona que no se encuentra en la estancia. En el contexto, se puede llegar a comprender que no es ella quien ejecuta la acción a la que se refiere («hago contigo lo que tú con Ark»), sino otro individuo. Por lo tanto, la versión correcta sería («Hace contigo lo que tú con Ark»). Por supuesto, sin contexto visual es difícil llegar a esta conclusión. Como ya explicamos en el apartado 5.1, el sujeto puede omitirse en japonés (sobre todo en el coloquial). Así mismo, el verbo no se modifica según el sujeto de la oración, por lo que no se puede saber a quién o a quiénes se refiere si la frase aparece descontextualizada. Si observamos la traducción literal que figura en la tabla y pensáramos que es un segmento aislado, podríamos decir que Fidia puede estar hablando de cualquier persona: de sí misma, de su interlocutor o de un tercero.

Por otro lado, la marca de género no supone un problema en inglés, pero sí en español. En una escena, Fidia, acompañada por el personaje del mercenario Roy, entabla una conversación con Naomi. Dada la falta de contexto visual, se tradujo lo que decía Fidia con marca de género masculina (como si se dirigiera a Roy). Procedemos a mostrar el ejemplo:



**Tabla 8.** Problemas con la marca de género en español con respecto al inglés y al japonés.

| JAPONÉS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | INGLÉS                                                                                                                                                                    | ESPAÑOL                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><u>フィーラ</u></p> <p>生きていてくれた<br/>か。。。 [...] お前は一人<br/>ぼっちになった。。。<br/>[...] そしてこどくに一年<br/>の月日をたえぬきこうし<br/>て人間をこえた存在にな<br/>ったのだ。</p> <p>(<i>Ikiteitekuretaka... [...] Omae hitori bocchi ni natta... [...] Soshite kodoku ni ichinen no tsukihi wo taenuki koushite ningen wo koeta sonzai ni natta no da.</i>)</p> <p>(«Así que estás con vida... [...] Tú solo/a te volviste. [...] Entonces soledad durante todo un año y <b>superaste la existencia humana.</b>»)</p> | <p><u>Fyla</u></p> <p>So you were <b>alive</b>... [...] And you became totally <b>alone</b>... [...] You endured that year of solitude and became <b>super human</b>.</p> | <p><u>Fidia</u></p> <p>Así que, estabas <b>vivo</b>... [...] Y te quedaste totalmente <b>solo</b>. Soportaste un año de completa soledad y te convertiste en <b>un súper hombre</b>.</p> |

La palabra «*omae*» en japonés («tú», en este caso) dispersa toda duda del número de interlocutores a los que se dirige Fidia, en este caso, uno. Aunque el japonés no suele marcar el plural en sus sustantivos, a veces se añade el sufijo «*-tachi*» para indicar que la palabra que lo precede engloba a un grupo de objetos o personas (por ejemplo «*kodomo*» es «niño», «*kodomotachi*» sería «niños»). Por ello, ya que dicho sufijo no se encuentra detrás de «*omae*», se entiende que Fidia solo está conversando con una persona. No obstante, no hay indicio alguno ni en japonés ni en inglés del género del interlocutor, por lo que, sin ninguna referencia visual ni aclaración, es fácil

confundirse en español. Hay que tener en cuenta que, aparte de Fidia, hay dos personajes más en escena (un hombre y una mujer, Roy y Naomi).

Existe, además, otro problema: en las traducciones al inglés y al español se omite casi por completo la forma de hablar de los personajes. En ocasiones, se intenta reflejar la personalidad despreocupada de Ark con el uso de coloquialismos («*darn it*» en inglés, o «¡y un cuerno!» en español). Sin embargo, las diferencias idiolectales de los personajes en la versión original es muy variada y marca la personalidad de cada personaje, incluso de los que no son relevantes para la trama.

Por ejemplo, el sabio de la aldea emplea la forma «*washi*» para referirse a sí mismo: una forma usada, en su mayoría, por ancianos. Naomi, por su parte, tiende a emplear fórmulas más típicamente femeninas, mientras que Fidia, al tratarse de una mujer de carácter fuerte, tiende a emplear formas típicamente masculinas («*omae*» para referirse a un interlocutor, por ejemplo). Estos casos no se reflejan apenas en inglés o en español, que neutralizan bastante las formas de hablar de los personajes.

### 6.3 Elementos culturales

*Terranigma* es un juego que trata de emular la Tierra, sus ubicaciones y las diferentes culturas que surgen en ella: por ejemplo, los solemnes monjes budistas de Lhasa (equivalente al Tíbet), la sobriedad imperante en la moderna urbe de Neotokio (Japón) o los despreocupados nómadas del sur de España (fig. 21). Así mismo, existen representaciones visuales explícitas de alguna religión (como las estatuas de Cristo en la ciudades de Litz y Liotto, respectivamente, y el templo budista en Lhasa).



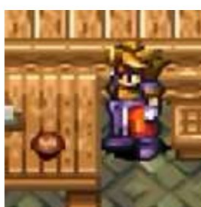
**Fig. 21.** Conversaciones en Lhasa, Neotokio y el campamento nómada (que representan el Tíbet, Japón y un asentamiento en el sur de España, respectivamente).

La gran mayoría de estos elementos se han conservado en sus respectivas traducciones. No obstante, en español se ha optado por domesticar algunos elementos. Por ejemplo, en la representación de la propia empresa Quintet dentro del videojuego (en Neotokio), un personaje menciona que compró una «*M\*c Burger*». En este caso, los traductores al español optaron por decir que había comprado una tortilla. Esto no sería ningún problema de no ser porque, más adelante, aparece un restaurante denominado «Mic Burger», cuyo nombre no se menciona en los diálogos del videojuego pero aparece en un cartel de un edificio (fig. 22).



**Fig. 22.** El restaurante Mic Burger, que, según el diálogo, sirve tortillas.

En otro lugar, también en Neotokio, aparece un restaurante de *wanko soba* (unos fideos típicos de algunas regiones de Japón), donde el protagonista podrá tratar de comer tantos tazones de esta comida hasta reventar. Teniendo en cuenta que este plato procede de unas zonas muy específicas dentro de Japón, las versiones en inglés y en español optaron por una neutralización («*noodles*» y «pasta» respectivamente). Esta neutralización solo afecta al aspecto textual, ya que el gráfico del tazón de «pasta» es, en realidad, un cuenco cuyo contenido no se aprecia a simple vista. En la versión original, en lugar de pasta, se dice que la comida en cuestión es *wanko soba* (fig. 23).



**Fig. 23.** El protagonista justo al cuenco de *wanko soba*. Como no se aprecia realmente cuáles son los ingredientes del plato, no es necesario realizar ninguna modificación gráfica al objeto.

Los ejemplos más llamativos relacionados con elementos culturales en *Terranigma* se encuentran en la mazmorra del Castillo de Sylvain, donde unas muñecas vivientes intentarán «jugar» con el protagonista. Para ello, utilizarán canciones

populares que hacen referencia a juegos infantiles japoneses. El primero de ellos es «*Kagome, kagome*», que mencionamos con anterioridad en el apartado 4 (página 21), y el segundo es «*Daruma san ga koronda*», que es una especie de escondite inglés.

Empezamos analizando la primera de las canciones:

**Tabla 9.** Comparativa de la traducción de la canción infantil japonesa «*Kagome, kagome*» en inglés y en español en *Terranigma*.

| JAPONÉS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | INGLÉS                                                                                                                                                                                                                                                      | ESPAÑOL                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| かごめかごめ<br>かごのなかのとりは<br>いついつでやる<br>よあけのばんに<br>つるとかめがすべった<br>うしろのしょうめん<br>だれ?<br>( <i>Kagome, kagome</i><br><i>Kago no naka no tori ha</i><br><i>Itsu itsu de yaru</i><br><i>Yoake no ban ni</i><br><i>Tsuru to kame to subetta</i><br><i>Ushiro no shoumen dare?</i> )<br>(« <i>Kagome, kagome,</i><br>El pájaro dentro de la jaula<br>¿Cuándo, cuándo saldrá?<br>Al amanecer o por la noche<br>La grulla y la tortuga se<br>deslizan<br>¿Quién está detrás?») | Round, round and round<br>we go.<br>The watcher's in the bush<br>we go round.<br>When oh when will the<br>watcher rise?<br>At the dawning of the long<br>night-time.<br>When the early bird does<br>take flight.<br>Who's in the eyes of the<br>one behind? | Damos vueltas, vueltas y<br>vueltas.<br>El vigía está en su torre, y<br>damos vueltas.<br>¿Cuándo se levantará el<br>vigía?<br>Al amanecer tras la noche<br>de los tiempos.<br>Cuando el primer pájaro<br>eche a volar.<br>¿Quién está en los ojos del<br>que va detrás? |

Durante la canción «*Kagome, kagome*», el protagonista se ve rodeado por muñecas vivientes. Como se explicó con anterioridad, un jugador japonés comprendería en seguida cuál es la alusión y sabría cómo actuar sin necesidad de más explicaciones, mientras que los jugadores de otras partes del mundo necesitarían un equivalente u otro



tipo de solución. El jugador del idioma de destino no comprenderá la referencia al juego infantil, a menos que exista algo muy similar o equivalente en su cultura. No sucede nada parecido en el caso del español, por lo que habría que optar por otra alternativa.

En inglés se trata de plasmar el significado literal (y se arrastra al español) y intenta mantener una pequeña rima (el sonido /ai/ en «*rise*», «*time*», «*fight*» y «*behind*») y algunas repeticiones que pueden traer consigo el matiz de canción infantil («*round, round and round we go*»), aunque dicha canción no exista en la cultura angloparlante. En español, la rima desaparece por completo.

Hay que tener en cuenta que «*Kagome, kagome*» es una canción. En japonés, tanto los poemas como las canciones carecen de rima, pero no es el caso de algunos sistemas lírico-culturales de Occidente, entre los que se encuentran los del inglés y el español (sobre todo en el caso de canciones infantiles). Para que se entienda que se trata de una canción, o quizás de un mensaje recitado, habría que tratar de convertir las palabras originales en una especie de poema corto, y siempre teniendo en cuenta las limitaciones de espacio.

Así mismo, existen dos elementos clave que deben quedar claros a la hora de traducir esta escena. Como comentamos en el apartado 4, el personaje que maneja el jugador debe quedarse quieto mientras unas muñecas dan vueltas a su alrededor y tiene que mirar atrás en el momento oportuno (según se lo indique la canción, en el último verso). Instintivamente, el jugador tratará de herir a los enemigos que le rodean, por lo que, además de indicarle que se dé la vuelta al acabar la canción, tal vez sea necesario añadir una pista que le permita intuir que no debe moverse antes de recibir la indicación correspondiente. Por supuesto, ante la carencia de contexto, habría resultado imposible tener en cuenta todas estas particularidades para traducir la canción.

Por otro lado, el juego infantil «*Darumasan ga koronda*» (literalmente «el muñeco Daruma se ha caído») tiene su equivalente en inglés y en español: «*statues*» y «el escondite inglés», respectivamente. No obstante, en inglés se optó por traducirse como «*Simon says*», que también posee un equivalente directo en español («Simón dice»), tal y como podemos ver en la tabla a continuación:

**Tabla 10.** Comparativa de la traducción del juego infantil japonés «*Darumasan ga koronda*» en *Terranigma*.

| JAPONÉS                                                                                             | INGLÉS                     | ESPAÑOL                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| <p>だるまさんが。。。ころ<br/>んだ！<br/>(<i>Darumasan ga...<br/>koronda!</i>)<br/>(«El muñeco... ¡se cayó!»)</p> | <p>Simon says... stop!</p> | <p>Simón dice... ¡para!</p> |

En esta escena, una de las muñecas se acerca a una pared (fuera de la vista del jugador, al principio) y comienza a pronunciar la frase que observamos en la tabla 10. El protagonista tendrá que caminar hacia ella a través de un pasillo, con el objetivo de alcanzarla. Sin embargo, la muñeca se girará hacia el jugador en cuanto acabe de decir la oración, independientemente de su posición. Si el protagonista no se detiene cuando ella le mire, será devuelto al inicio del pasillo y tendrá que repetir el proceso. Por supuesto, en el caso de que el jugador detenga su marcha a tiempo, la muñeca se dará la vuelta tras unos segundos y recitará la frase otra vez. De esta forma, el jugador podrá cumplir con su cometido.

Como se ha mencionado anteriormente, *Darumasan* tiene su equivalente en español, denominado «escondite inglés». En el juego infantil japonés, una persona se sitúa de cara a la pared y pronuncia la frase expuesta en la tabla lo más rápido posible (NIPPONIA, 2003). Los demás jugadores se sitúan a cierta distancia detrás de quien está en la pared y tratan de alcanzarla antes de que termine de enunciar la oración y se gire hacia ellos. Cuando la persona del muro mira hacia el resto de jugadores, estos deben quedarse quietos o serán eliminados.

En España, el «escondite inglés» tiene exactamente las mismas reglas, con la diferencia de que la frase que se recita es «un, dos, tres, escondite inglés». No obstante, este juego dispone de diversas variantes regionales<sup>29</sup>, y escoger alguna de ellas tal vez se hubiera considerado como una domesticación excesiva. Así mismo y como se ha explicado en ocasiones anteriores, la falta de contexto dificulta la visión correcta de la escena, por lo que habría sido difícil identificar la referencia a este juego infantil sin un

<sup>29</sup> Según la región (dentro de España y Latinoamérica), el juego recibe nombres distintos y se enuncian distintas fórmulas.



elemento visual. Por otro lado, la traducción fiel al inglés otorga una instrucción clara al jugador («*Simon says... stop!*» pasa a ser «Simón dice... ¡párate!» en español). Al contrario de lo que ocurría con la canción de «*Kagome, kagome*», el jugador sabrá que debe detenerse en seco.

#### 6.4. Errores diversos de tipo lingüístico

En esta sección señalaremos errores que no encajan con ninguno de los apartados anteriores. Por ejemplo, *Terranigma* cuenta con una amplia variedad de errores ortotipográficos, tanto en inglés como en español. El problema principal se encuentra en el uso erróneo de los signos de puntuación. Este tipo de errores se repetían con frecuencia durante todo el videojuego: podríamos contar con un número aproximado de más de veinte.



**Fig. 24.** Un par de ejemplos de errores ortotipográficos. En ambas imágenes, el problema se encuentra en faltas de puntuación (una coma que sobra en la primera imagen, y el punto final faltante en la segunda).

Debido al espacio reducido para el texto en las versiones en inglés y español, en ocasiones se pierde información al traducir al inglés desde el japonés. No obstante, la pérdida de información podría ser intencional según el contexto y no necesariamente por una falta de espacio. En una escena en Liberita, una mujer asegura que el vino, por su sabor suave y refrescante, puede ser una bebida que las mujeres puedan beber (al contrario que el whisky). Esta frase aparece tanto en japonés como en inglés, pero en español desaparece por completo, aun existiendo espacio suficiente para aportar dicho matiz. Consideramos que, en esta escena, esta pérdida de información fue una omisión por parte del equipo de localización al español, ya que a pesar de no haber limitación de espacio en el cuadro de diálogo, la línea no aparece. Es posible que pensaran que el jugador podría interpretar dicha línea como una declaración sexista: en una escena anterior, la mujer se queja del sabor del whisky, que es lo único a lo que puede acceder

a beber en el local donde se encuentra. No obstante, tanto en la versión original como en la inglesa, aprecia el sabor del vino como algo que tanto ella como otras mujeres sí pueden beber por ser más suave. En español simplemente muestra entusiasmo por esta bebida en comparación con el whisky, sin mencionar nada más.

Por otra parte, un ejemplo de adición lo encontramos en una de las primeras escenas del videojuego, cuando Naomi, temerosa de que pudiera ocurrir algo terrible, confiesa al protagonista que siente miedo.

**Tabla 11.** Ejemplo de adición en la versión en español de *Terranigma*.

| JAPONÉS                                                                                                                                                                | INGLÉS                                                               | ESPAÑOL                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>エル</u><br>。 。 。 わからないわ。ア<br>ーク。 。 。 私。 。 。 こわ<br>いの。<br>(... <i>Wakaranaiwa. Aaku...</i><br><i>Watashi... kowaino.</i> )<br>(«...No lo sé. Ark... Yo...<br>miedo.») | <u>Elle</u><br>...I don't know...<br>Ark... I'm...<br>...frightened. | <u>Naomi</u><br>...No sé...<br>...Tengo...<br>...miedo...<br>Yo... yo... Tengo mi<br>mi...edo.<br><b>¡Mamaaa!</b> |

En japonés y en inglés, Naomi solo declara que siente miedo mientras habla con Ark. Sin embargo, en español se añade un grito con el que llama a su madre. Es necesario señalar que se desconoce si los padres de este personaje están siquiera vivos, y, de estarlo, ninguno de ellos está presente en la escena. En este caso, consideramos que se trata de una adición innecesaria, ya que la falta de contexto no justifica la exclamación que se ha añadido y que, en cierto modo, modifica el comportamiento del personaje. Podríamos decir que se infantiliza la actitud de Naomi en comparación con sus versiones original e inglesa.

Otros errores frecuentes son los falsos sentidos, sobre todo del inglés al español. Por ejemplo, en la siguiente escena, Ark asegura que le gusta la aldea donde se crio porque Naomi vive allí. No obstante, en español no se hace ninguna mención al respecto, y se justifica con que se siente cómodo en ella. Esto provoca que la reacción de Naomi a sus palabras también sea completamente distinta si comparamos el inglés y el español.

**Tabla 12.** Ejemplo de falso sentido y reescritura en la versión en español de *Terranigma*.

| JAPONÉS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | INGLÉS                                                                                                                                                                             | ESPAÑOL                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><u>アーク</u></p> <p>でも。。。オレはエルの<br/>りるこの町が好きだ。ど<br/>こに行く気もないさ。</p> <p>(«Demo... Ore ha Eru no<br/>iru kono machi sukida.<br/>Doko ni iku kimonaisha.»)</p> <p>(«Pero... como está Elle en<br/>el pueblo, me gusta/me<br/>encanta. A ninguna parte<br/>me apetece ir.»)</p> <p><u>エル</u></p> <p>。。。ありがとう。アー<br/>ク。その言葉だけでじゅ<br/>うぶんよ。</p> <p>(«...Arigatou. Aaku. Sono<br/>kotoba dake de<br/>jyuubunyo.»)</p> <p>(«...Gracias. Ark. Esas<br/>palabras solas son<br/>suficientes.»)</p> | <p><u>Ark</u></p> <p>But... I love this village<br/>because Elle* lives here.<br/>I'm not leaving.</p> <p><u>Elle</u></p> <p>Thank you. Ark. Those<br/>words alone are enough.</p> | <p><u>Ark</u></p> <p>Pero... Me encanta este<br/>pueblecito y estoy tan a<br/>gusto. Me quedo.</p> <p><u>Naomi</u></p> <p>Me alegre. Ark. Me gusta<br/>que te quedes.</p> |
| <p>*Este ejemplo ilustra también una confusión a la hora de traducir el uso de la tercera persona del japonés para referirse al interlocutor, pero como podemos observar, solo ha ocurrido en el caso del inglés. En este caso, habría bastado con referirse a Elle como «you».</p>                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                           |

Tanto en japonés como en inglés, Naomi se muestra agradecida por las palabras de Ark. El sentido de esta frase cambia totalmente en español, cuando él no revela que ella es la razón por la que no quiere irse del pueblo. En la versión localizada al castellano, Naomi solo se muestra conforme con lo que él le dice.

## 6.5. Errores de traducción relacionados con aspectos técnicos

El error más común que aparece en *Terranigma* y que a su vez está relacionado con los aspectos técnicos es la limitación de caracteres, que obliga a acortar o abreviar una frase o palabra. Como ejemplo, podemos observar la pantalla de guardado del videojuego (fig. 25):



**Fig. 25:** Pantalla de guardado de *Terranigma*. Obsérvese que el texto original ya usa palabras en inglés en las ranuras de guardado que se encuentran disponibles (NO DATA).

En la versión en castellano, nos encontramos con el texto truncado «Sin dat». Esto nos lleva a pensar que se trata de un caso de limitación de caracteres, los caracteres justos que componían la frase «No Data», con espacio incluido.

Otro error técnico, quizás el único de esta índole que aparece en *Terranigma*, se ilustra en la figura 26:



**Fig. 26:** Muestra de error técnico en *Terranigma*. La «Ñ» mayúscula no aparece y es sustituida por un carácter especial.

Para describir este caso particular, podemos deducir que el equipo gráfico no diseñó la «Ñ» mayúscula, dado su uso prácticamente nulo dentro del videojuego. Por esta razón, en lugar del carácter correspondiente, el código acabó sustituyendo dicha letra por otro carácter completamente distinto «^». Los demás caracteres especiales del español aparecen sin causar ningún problema técnico (tildes, exclamaciones e

interrogaciones, así como la letra «ñ» minúscula, entre otros), por lo que nos reafirmamos en que la «Ñ» mayúscula no existe dentro del código.

Tras haber analizado diversos aspectos de *Terranigma* desde la perspectiva traductológica, expondremos nuestras conclusiones en el siguiente apartado.



## 7. Conclusiones

En la década de 1990, la localización de los videojuegos aún constituía un sector casi desconocido para la sociedad, así como para las propias empresas de videojuegos. Para algunos traductores veteranos, la localización de videojuegos suponía una novedad a la que enfrentarse, y algunas compañías todavía preferían encargar la traducción del videojuego a personas con un determinado nivel en el idioma de destino que no siempre era el más apto para un resultado de calidad. Cuando el texto de origen era japonés, surgían nuevos desafíos.

Mediante el estudio del videojuego *Terranigma* (1995), hemos observado diversos problemas relacionados con la traducción desde la lengua japonesa, así como el uso del inglés como lengua vehicular. En algunos casos, los propios errores del inglés se trasladaban a la versión que llegó a nuestro país (como por ejemplo la confusión del sujeto de la oración, o el uso de la tercera persona para interpelar al interlocutor). Muchos de estos errores se podían justificar por la evidente carencia de referencias visuales y, quizá, de aclaraciones por parte del cliente. Efectivamente, hemos podido comprobar que existían errores que podrían haberse evitado de haber recibido algún tipo de aclaración o contexto visual (como el caso del restaurante «Mic Burger», especializado en tortillas, según la versión española). Otros fallos, sin embargo, indicaban falta de revisión (como los errores ortotipográficos), por lo que podríamos incluso señalar que la localización, tanto en inglés como en español, se llevó a cabo en un corto periodo de tiempo.

En una época en la que la mayor parte de los videojuegos que llegaban a España no se traducían íntegramente al español, *Terranigma* fue uno de los pocos que sí consiguió alcanzar nuestro mercado en nuestro idioma. A pesar de los diversos errores en su traducción, los jugadores pudieron disfrutar de una experiencia sin ninguna barrera lingüística.

La localización de videojuegos es un sector que ha ido creciendo desde la época de *Terranigma*, una época misteriosa y de la que no hay muchos datos sobre la localización en España. Aunque todavía quedan investigaciones por llevar a cabo en este campo, consideramos que con este trabajo de fin de grado hemos llevado la vista hacia el pasado y revisar la historia de la localización de los videojuegos en nuestro país.

## 8. Referencias bibliográficas

- Amano, Shuji. 2018. *La esencia del japonés: aprender japonés sin profesor*. Alicante: Editorial Club Universitario.
- Belli, Simone y Cristian López Raventós. 2008. “Breve historia de los videojuegos”. *Athenea Digital*, 14. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>. Consultado el 18 de febrero de 2020
- Bernal Merino, Miguel Ángel. 2007. “Challenges in the translation of video game.” *Revista Tradumàtica: traducció automàtica*, 5. Consultado el 21 de febrero de 2020. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>
- Bernal Merino, Miguel Ángel. 2011. “A Brief History of Game Localization”. *TRANS: Revista de traductología*, 15. 21 de febrero de 2020. <http://www.revistas.uma.es/index.php/trans/article/view/3191/2941>
- Carmona, Alberto. 2015. “‘Zero Wing’, analizamos este genial matamarcianos conocido por ser fuente de memes en Internet.” *Zona Red*. 30 de mayo de 2020. <https://www.zonared.com/analisis/retro-zero-wing-arcade-md-pcecd/>
- Casado Valenzuela, Alicia. 2018. *La localización de videojuegos del japonés al español. Perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Fujiwara, Kamui. 1997. *Dragon Quest Retsuden: Roto no Monshō - Kamui Fujiwara Illust Shū II*. Tokio: Square Enix.
- GiantBomb, 2020. “Quintet Co., Ltd.” 19 de marzo de 2020. <https://www.giantbomb.com/quintet-co-ltd/3010-3151/>
- Hirano, Takeshi. 2014. “Las diferentes formas de decir yo en japonés.” *Espai Wabi-Sabi* (blog). 16 de abril de 2020. <https://www.espaiwabisabi.com/las-diferentes-formas-de-decir-yo-en-japones/>
- Hirano, Takeshi. 2015. “Las diferentes formas de decir tú en japonés.” *Espai Wabi-Sabi* (blog). 16 de abril de 2020. <https://www.espaiwabisabi.com/las-distintas-formas-de-decir-tu-en-japones/>
- HVG, 2019. “History of Video Games: Four Decades of Entertainment.”

Inose, Hiroko. 2009. La traducción de onomatopeyas y mímesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y el manga. Tesis doctoral. Universidad de Granada.

Kohler, Chris. 2016. *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Nueva York: Dover Publications.

LISA. 2003. *The Localization Industry Primer*. 20 de mayo de 2020.

<https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>

López Pineda, Jesús. 2019. “Romaji: caracteres romanos.” Nihongoya (blog). 25 de mayo de 2020. <https://www.nihongoya.site/romaji/>

*Los verdaderos inicios de Nintendo NES en España*. Retrolaser (blog). 14 de abril de 2020.

Lunde, Ken. 1999. *CJKV Information Processing*. Sebastopol: O'Reilly & Associates, Inc.

Mandelin, Clyde. 2018. “Game Localization and Nintendo of America’s Content Policies in the 1990s (NSFW)”. Legends of Localization (blog). 24 de marzo de 2020. <https://legendsoflocalization.com/game-localization-and-nintendo-of-americas-content-policies-in-the-1990s/>

Mandelin, Clyde. 2019. “Video Games and Japan’s Three Main Writing Systems”. Legends of Localization (blog). 24 de marzo de 2020.

Mangiron, Carmen. 2004. “Bringing Fantasy to Reality: Localizing Final Fantasy”. LISA Newsletter 13, 1.3. 6 de abril de 2020. [https://www.academia.edu/1226443/Bringing\\_Fantasy\\_to\\_Reality](https://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality)

Mangiron, Carmen. 2006. “Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator.” *Perspectives: Studies on Translatology*, 14, 4, 306-317. 6 de abril de 2020. <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/09076760708669046#.U2DKMK2SyA1>

Mangiron, Carmen. 2013. “Entrevista a Carme Mangiron – Especial Final Fantasy”. WeTAVOfficial (canal de Youtube). 10 de enero de 2020.

- Mangiron, Carmen. 2015. "The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance". John Benjamins Publishing Company. 6 de abril de 2020.  
<https://benjamins.com/catalog/jial.2.01man/fulltext>
- Martín Fernández, Carmen. 2009. "Traducción de los referentes culturales en el doblaje de la serie "Érase una vez... el hombre" al español." *Entreculturas*, 1, pp. 261-273.
- Mateu, Fran. 2018. "La Edad Media en la Edad de Oro del software español." *Quaderns* 13, pp. 63-84.
- Méndez González, Ramón. 2015. "Paratraducción de la pareja texto/imagen: mutilación y manipulación de paratextos lingüísticos e icónicos." *Sendebarr*, 26, 83-98.
- Méndez González, Ramón. 2017. "Breve historia de la localización de videojuegos". Petisoperías (canal de Youtube). 10 de enero de 2020.  
<https://www.youtube.com/watch?v=c7P0sbqZ1Dc>
- Miyazaki, Tomoyoshi. 1997. *Terranigma – 1995 Developer Interview Collection*. 23 de abril de 2020. <http://shmuplations.com/terrannigma/>
- Montaner Montava, María Amparo. 2012. "La traducción del japonés al español: consideraciones desde una concepción cognitivista y cultural de la Lingüística". *Estudios de Traducción*, 2, pp. 147-155.
- Muñoz Ramón, Javier. 2018. Aspectos culturales relacionados con la localización de videojuegos con énfasis en sus implicaciones técnicas. Trabajo de fin de máster. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Newzoo, 2019. *Top 10 Countries by Game Revenues*. 2 de junio de 2020.  
<https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>
- NIPPONIA 26. "Juegos tradicionales japoneses." 22 de mayo de 2020. <https://web-japan.org/nipponia/nipponia26/es/topic/topic01.html>
- O'Hagan, Minako y Carmen Mangiron. 2006. "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation." *JoSTran. The Journal of Specialised Translation*, 06. 23 de febrero de 2020. [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php)

- O'Hagan, Minako y Carmen Mangiron. 2004. "Games Localization: When 'Arigato' gets lost in translation". New Zealand Game Developers Conference Proceedings Fuse 2004. 6 de abril de 2020.  
[https://www.researchgate.net/publication/281748958\\_Games\\_Localization\\_When\\_Arigato\\_gets\\_lost\\_in\\_translation](https://www.researchgate.net/publication/281748958_Games_Localization_When_Arigato_gets_lost_in_translation)
- Scholand, Michael. 2002. "Localización de videojuegos". Revista Tradumàtica: traducció automàtica, 1. 17 de marzo de 2020.  
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>
- Pérez, Julián, y Ana Gardey, 2010. "Definición de videojuego." *Definición.de*. 22 de mayo de 2020. <https://definicion.de/videojuego/>
- Vázquez, Arturo. 2018. "El chiste del abad Francisco en Dragon Quest VIII." *Localiza como puedas* (blog). 27 de mayo de 2020. <https://localizacomopuedas.es/?p=1052>
- Vela Valido, Jennifer. 2011. TRANS: Revista de traductología, 15, p 89-102. 16 de marzo de 2020. [http://www.trans.uma.es/pdf/Trans\\_15/89-102.pdf](http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/89-102.pdf)
- Venuti, Lawrence. 1995. *The Translator's Invisibility: A history of translation*. Londres: Routledge.
- Video Game Sales Wiki*. 16 de febrero de 2020.  
[https://vgsales.fandom.com/wiki/Video\\_Game\\_Sales\\_Wiki](https://vgsales.fandom.com/wiki/Video_Game_Sales_Wiki)
- Villasanta, Fernando. 2014. "Juego japonés Kagome Kagome." *Aikido Shogun* (blog). 19 de abril de 2020. <https://aikidoshogun.wordpress.com/2014/07/09/kagome-kagome/>
- Wolf, Mark J.P. 2008. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Play Station® and Beyond*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.