

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E
INTERPRETACIÓN**

TREBALL DE FI DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

Departament de Traducció i Comunicació

TÍTULO / TÍTOL

**La traducción del humor en los videojuegos: análisis de
prioridades y restricciones en *League of Legends***

Autor: Miguel Martí Martínez

Tutor: Joaquín Granell Zafra

Fecha de lectura/ Data de lectura: junio 2018



Para la realización de este Trabajo se ha escogido el estilo APA (6.^a edición)

Resumen/ Resum:

La industria de los videojuegos constituye una de las principales fuentes de ingresos en muchos países alrededor del mundo, alcanzando cifras desorbitantes que confirman su éxito rotundo.

Tal es así que, a partir de este auge incesante, han surgido nuevos campos de estudio en los últimos años, con el fin de analizar este fenómeno tan novedoso. En lo tocante a los estudios de traducción, estamos hablando de la localización de videojuegos, una modalidad de traducción audiovisual que se encarga de adaptar lingüística y culturalmente un videojuego.

Esta nueva modalidad tiene un único objetivo: provocar que todos los jugadores, independientemente de su lengua materna y su origen, tengan la misma experiencia de juego, dándoles la sensación de que el producto ha sido creado especialmente para ellos. Todo esto se consigue completando una serie de procesos, cuyo protagonista es, en gran parte, la persona que se encarga de la localización.

Para el presente trabajo, se expondrán las principales características de la localización de videojuegos en un primer apartado teórico, para que, acto seguido, se realice un análisis de las prioridades y restricciones de la traducción del humor de uno de los videojuegos competitivos con más renombre en el mundo: *League of Legends* (Riot Games, 2017). Este análisis se llevará a cabo a partir de intervenciones en inglés y en español, en las que el humor es el protagonista y el principal motor de este trabajo.

Palabras clave/ Paraules clau: (5)

Localización de videojuegos, traducción del humor, prioridades, restricciones, textos audiovisuales.

Índice

1. Introducción	5
1.1. Motivación y objeto de estudio	5
1.2. Objetivos	5
1.3. Estructura del trabajo.....	6
2. La localización de videojuegos: el proceso de localización y la traducción del humor.....	7
2.1. ¿Qué es la localización?	7
2.2. El proceso de localización	7
2.2.1. Fase de pre-localización	8
2.2.2. Fase de traducción	8
2.2.3. Fase de post-localización.....	9
2.3. La traducción del humor	9
2.4. Prioridades y restricciones	11
2.4.1. Prioridades	11
2.4.2. Restricciones	12
3. La transcreación en el proceso de localización. La importancia de transmitir la experiencia de juego.....	14
3.1. Creatividad y transcreación.....	14
3.2. La percepción del producto final por parte de los usuarios.....	15
4. Metodología y corpus seleccionado.....	17
4.1. Procedimiento y ficha de análisis	17
4.2. Selección y justificación del objeto de estudio: el videojuego <i>League of Legends</i>	19
5. Fichas de análisis del humor en <i>League of Legends</i>	21
5.1. Análisis de las intervenciones de los personajes	21
5.1.1. Análisis de prioridades.....	21
5.1.2. Análisis de restricciones	24
6. Conclusiones.....	27
Bibliografía	29
Anexos.....	31
Anexo 1: fichas de análisis.....	31
Anexo 2: tabla de intervenciones extra	35

1. Introducción

1.1. Motivación y objeto de estudio

La motivación por la cual decidí centrarme en este tema de trabajo es el hecho de poder combinar dos de mis pasiones en la vida: la traducción y los videojuegos.

Los videojuegos han sido para mí una vía de escape para evadirme de los problemas cuando la vida no ha sido tan generosa como me hubiese gustado, además de representar una fuente de diversión infinita. Concretamente, el videojuego *League of Legends*, sobre el cual me centraré en este trabajo, ocupa un lugar muy importante y significativo en mi vida. Son ya ocho años desde que comencé a formar parte de su comunidad, llegándose a convertir en una especie de caparazón en el que refugiarse de la peor de las tormentas.

Me gustaría dedicarme a la localización de videojuegos en un futuro y considero que la elección de este tema es una buena oportunidad para empaparme de todos aquellos conceptos de los que está compuesta esta modalidad de traducción.

1.2. Objetivos

Mediante la elaboración de este trabajo, mi intención es indagar todavía en este campo cada vez más estudiado de la localización de videojuegos con la intención de poder dedicarme a ello en mi futuro profesional.

El objetivo principal de este trabajo es analizar y clasificar las prioridades y restricciones que afectan a la traducción del humor en el videojuego *League of Legends*. Además, pretendo examinar las propuestas de traducción en las intervenciones humorísticas de los personajes del videojuego.

Asimismo, como objetivo secundario, detallaré aquellos fragmentos que contengan una carga humorística en textos audiovisuales de un videojuego. Finalmente, identificaré las prioridades y restricciones que presenta dicho texto audiovisual y, por consiguiente, determinaré si el contenido actual del videojuego reúne las condiciones para brindar una experiencia de juego satisfactoria al consumidor.

1.3. Estructura del trabajo

La estructura del trabajo está formada por ocho apartados. El primero de ellos consta de una introducción, en la que se explica cuál es el motivo por el que se ha elegido este tema de trabajo, cuáles son sus objetivos, y un último subapartado, cuya función es resumir los contenidos que se presentan.

El segundo apartado está enfocado a una parte más teórica del trabajo. Servirá como introducción a la localización de videojuegos y para indagar en dicho concepto y conocer cuál es su lugar en los estudios de traducción y en el ámbito de la traducción audiovisual. Seguidamente, se hablará sobre el proceso de localización y se explicará brevemente en qué consisten sus distintas fases, pero centraremos dicho apartado en la fase intermedia de traducción. Acto seguido, se hará una breve introducción de la traducción del humor y por último, se dedicará un apartado para hablar de las prioridades y restricciones que constituirán el posterior análisis.

En el tercer apartado se indaga todavía más en términos pertenecientes a la localización: la transcreación y la influencia que tiene en el proceso de localización. Por último, concluiremos este apartado hablando sobre la carga de responsabilidad que supone la localización de videojuegos con respecto a la percepción del producto final por parte de los usuarios.

El cuarto apartado lo dedicaremos a la exposición de las fases del trabajo y a la descripción de los pasos que hemos llevado a cabo para elaborar el apartado teórico y su posterior análisis. Además, realizaremos una breve descripción del objeto de estudio y del contenido que constituirá dicho análisis.

El contenido del quinto apartado del trabajo estará centrado en el análisis de las interacciones humorísticas pertenecientes al objeto de estudio: el videojuego *League of Legends*. En los distintos subapartados mostraremos el modelo de tabla con el que se desarrollará el resto del apartado y acto seguido, las fichas de análisis clasificadas según las prioridades o restricciones expuestas en el segundo apartado.

Para terminar, el sexto apartado lo dedicaremos a exponer las conclusiones del trabajo, de manera que se revise el cumplimiento de los objetivos que habíamos planteado al inicio.

2. La localización de videojuegos: el proceso de localización y la traducción del humor.

2.1. ¿Qué es la localización?

Como todos sabemos, los videojuegos se han convertido en una herramienta básica para el entretenimiento. El mercado de los videojuegos ha llegado a superar grandes industrias como la del cine o la música y se ha convertido en un fenómeno de masas que no deja de crecer y expandirse por todo el mundo (Méndez González, 2015, p.77). Todo este auge es, en parte, mérito de la localización de videojuegos, que ha permitido que los productos sobrepasen fronteras y lleguen a manos de los consumidores a escala mundial.

La localización, si bien constituye una rama de la traducción, nos da pie a caer en el error de considerarla sinónimo de esta última. La localización consiste en llevar un producto y hacerlo lingüística y culturalmente adecuado al lugar donde se utilizará y comercializará (O'Hagan y Mangiron, 2013, p.46). El proceso de localización propiamente dicho conlleva una serie de fases que se deben llevar a cabo antes de que el producto se exponga de cara a sus consumidores.

Por tanto, la localización de videojuegos se define como el proceso de adaptar el contenido de un videojuego para una determinada región de forma lingüística y cultural con el fin de que los usuarios de las versiones localizadas disfruten de la misma experiencia que aquellos para los que fue concebido originalmente (Muñoz Sánchez, 2017, p.12).

2.2. El proceso de localización

Como se ha mencionado anteriormente, el proceso de localización está compuesto por diferentes etapas. Estas pueden variar en cantidad según el videojuego y el presupuesto del que se disponga para un proyecto, ya que puede modificar las distintas etapas en mayor o menor medida (Muñoz Sánchez, 2017, p.17). Para explicar las distintas fases del proceso de localización, nos basaremos, a grandes rasgos, en la clasificación realizada por Minako O'Hagan y Carmen Mangiron (2013, p.128).

El proceso se divide en tres grandes partes: la pre-localización, la traducción y la post-localización.

2.2.1. Fase de pre-localización

Esta primera fase del proceso de localización constituye un apartado de preparación. En primer lugar, se crea el kit de localización, cuyo objetivo recae en asegurarse de que el proceso se va a poder llevar a cabo a tiempo y con el mínimo número de problemas posibles. En segundo lugar, se convoca una reunión entre los traductores y el coordinador de localización para establecer un primer contacto, resolver dudas y establecer plazos de entrega.

2.2.2. Fase de traducción

- Traducción

Este apartado constituye uno de los puntos más cruciales del proceso de localización. Es muy común que el traductor trabaje con un texto que pueda sufrir cambios, pues puede que el videojuego todavía se encuentre en su fase de desarrollo. Además, aquí entran en juego las diversas restricciones asociadas a la traducción, ya sean por motivos de espacio, terminología específica o variables, es decir, valores que cambian según las decisiones que se hayan tomado previamente en el videojuego.

- Edición

La fase de edición se encarga de revisar detenidamente todo texto que se haya traducido. Para ello, en el modelo de empresa, los traductores se revisan el trabajo de sus compañeros y entregan un documento con el material traducido para asegurarse de que no hay errores, mientras que en el modelo de contratación externa es la persona que ha contratado al traductor quien realiza dicha tarea.

- Grabación

Como es de esperar, la mayoría de videojuegos contienen pistas de audios que deben subtitularse o doblarse. El problema principal de esta fase, como indican O'Hagan y Mangiron (2013, p.134) en su libro, es el hecho de que todas las interacciones aparecen agrupadas por personaje, la cual cosa provoca que los traductores no sean capaces de situarse en el contexto, y por consiguiente, haciendo su trabajo todavía más difícil. Todo esto puede afectar indirectamente a interacciones que contengan una implicación humorística, como por ejemplo aquellas que se analizarán más tarde en este trabajo.

2.2.3. Fase de post-localización

Esta última fase está compuesta por tareas que se llevan a cabo una vez se ha realizado la traducción y su posterior revisión del videojuego en cuestión. Comienza con una fase de integración, en la cual se insertan las versiones traducidas, el audio y cualquier imagen que haya necesitado adaptación para comprobar que todo funciona correctamente. A continuación, un grupo de *testers*, es decir, personas que se dedican a jugar a videojuegos antes de que salgan al mercado con el objetivo de detectar cualquier imprecisión o error en una primera versión del producto comprueban que no haya errores para poder lanzar de forma oficial el resultado final de todo lo que se conoce como proceso de localización.

2.3. La traducción del humor

El humor, independientemente de lo abstracto que pueda resultar, se trata de una cualidad subjetiva del ser humano, la cual está presente en nuestro día a día. Como bien indican Dormann y Biddle (2007), el humor es una parte esencial de nuestras vidas y cubre todos los aspectos de la comunicación, desde el contacto diario con nuestra familia y amigos hasta las situaciones más formales, como por ejemplo reuniones de negocios y entrevistas de trabajo.

A lo largo de los años, los estudios sobre el humor se han pasado por alto debido a lo problemático que resulta a la hora de abordarlo, incluso llegando a pensar que es intraducible, ya que en la mayoría de los casos no se puede traducir literalmente (Chiaro, citada en Mangiron, 2010, p.90). Sin embargo, otros autores que también han indagado en la problemática del humor como Chiaro (2006), afirman que la prioridad que se ha de tener a la hora de abordar una traducción humorística es mantener la función principal que tiene en el texto, independientemente de la equivalencia, para que de este modo se solucione el problema de la intraducibilidad.

Por tanto, detectar dónde puede haber humor puede llegar a ser muy fácil, pues se trata de un evento claramente visible que estimula nuestro cerebro y provoca risa, sonrisa o euforia (Gambier y van Doorslaer, 2013, pp.146-147). Todos estos factores tienen un impacto en términos de abordar una traducción que contenga humor y cualquier error de traducción se vuelve muy visible: es obvio que el traductor ha cometido un error cuando nadie se ríe frente al humor traducido (Gambier y van Doorslaer, 2013, p.147).

Por otra parte, asumiendo que el humor está presente en muchas situaciones, se trata de una herramienta que nos ayuda a resolver muchos problemas y a disfrutar de un videojuego, adentrándonos todavía más en él, como indican Doorman y Biddle (2007):

We emphasise the role of humour as a mediating tool which helps resolve contradictions within the activity system from conjoining educational objectives within the computer game. We then discuss the role of humour within the digital game and its advantages for the learning process, in sustaining emotional and cognitive engagement, as well as stimulating social presence. We argue that humour makes the game experience more enjoyable, through emotional and persuasive arguments and characters that are more believable and interesting, thus in turn stimulating affective learning.

Muchos géneros de videojuegos, sobre todo los de acción y aventura dependen en gran parte de la trama y los diálogos de los personajes, hecho que puede desencadenar una tendencia para incluir humor en el videojuego (Mangiron, 2010, p.91). No obstante, muchos expertos en la industria de los videojuegos se muestran reacios a utilizar el humor en este tipo de productos audiovisuales, debido al problema de la repetición. En los videojuegos, a diferencia de las películas, puede que los jugadores tengan que escuchar un chiste repetido varias veces, si se da el caso de no poder avanzar en una parte determinada del videojuego (Mangiron, 2010, p.91). Esto puede hastiar a los jugadores hasta el punto de llegar a irritarlos, independientemente de que el chiste haya tenido gracia en un primer momento.

En definitiva, conocer cómo encaja el humor en un videojuego y cuál es su función en cada situación es de vital importancia para los traductores, y eso implica asumir las consecuencias de su traducción, es decir, como señala Zabalbeascoa en su libro (2005):

Sameness according to similarity metrics does not entail that funniness will be preserved to the same degree. Neither sameness nor funniness are necessarily goals of the same importance for the translator in all instances of source-text humor production. A translator's goals depend on a host of variables of many different sorts. Analyzing or judging the translation of humor should involve understanding to the best of one's ability what the translator's motivations, criteria and circumstances were in dealing with each item of the text (p. 206).

2.4. Prioridades y restricciones

Como se ha mencionado anteriormente, las dificultades que presenta la localización de un videojuego son evidentes, pero si además le añadimos el factor del humor, puede volverse una tarea de extrema complejidad. Autores como Martínez Sierra y Zabalbeascoa hablan sobre esta dificultad (2017, p.31):

Existe una creencia bastante extendida de que la traducción (ideal) es imposible (en teoría), y que la traducción del humor, especialmente, es en gran medida imposible. (...) Un enfoque menos derrotista consiste en afirmar que la traducción a menudo es complicada, difícil y, a veces, aparentemente imposible, y que la traducción del humor es un excelente ejemplo de esta aparente imposibilidad (p.31).

Es por esta razón que todo ejercicio de traducción está sometido a una serie de prioridades y restricciones, que explicaremos a continuación: una prioridad, según Zabalbeascoa (2001, p.131) es un objetivo fijado por el encargo de traducción para que el traductor lo alcance. Por su parte, nos indica que una restricción se utiliza para referirse a la naturaleza constrictiva de las circunstancias o condiciones en las que trabaja todo traductor, pudiendo llegar a determinar soluciones de traducción (Martí Ferriol, 2013, p.127). Además, como menciona Martínez Sierra (2009, p.141), en el ámbito de la traducción audiovisual, las prioridades y las restricciones no han de limitarse al nivel lingüístico, ya que no se trabaja solo con dos lenguas, sino también con dos culturas y con diferentes sistemas de significación.

A continuación, clasificaremos las diferentes prioridades y restricciones basándonos en autores especializados en este campo de estudio.

2.4.1. Prioridades

- Creatividad y originalidad

En muchas ocasiones, el traductor debe estar preparado para enfrentarse a retos en los que sea necesario poner en práctica su creatividad. En algunos casos concretos la libertad con la que cuenta el traductor le permite ser creativo hasta el punto de recrear una situación totalmente distinta a la del texto original (Granell, 2012, p.29). De ahí la importancia de la formación específica de un buen traductor de videojuegos, que debe incluir esta faceta creativa, mediante la cual sea capaz de reescribir el texto en todos sus aspectos, incluida la iconografía (Chaume, 2015, p.25). Es decir, el objetivo de esta

prioridad es hacer uso de la imaginación para conseguir un resultado en el que prime la originalidad, que además se adapte a la cultura de llegada, pero sin quebrantar el sentido del original.

- Conservación del efecto humorístico inicial

El humor, como ya hemos comentado en el apartado anterior, constituye uno de los retos más complejos de afrontar para un traductor. El simple hecho de encontrarnos con una intervención humorística nos crea una predisposición de modificarla para lograr el mismo efecto en la lengua meta. A pesar de la dificultad que supone la traducción del mismo, el objetivo principal que, por consiguiente, solucionará el problema de la complejidad, será conservar el efecto humorístico inicial (Chiaro, 2006).

- Síntesis

Un elemento que va de la mano de esta rama de la traducción audiovisual es la síntesis. En la mayoría de situaciones, la brevedad juega un papel muy importante, pues la localización de videojuegos se caracteriza, en gran parte, por las restricciones de espacio que conllevan la mayoría de los productos originales. A pesar de ello, la síntesis no destacará en nuestro posterior análisis, pues las intervenciones de los personajes no se encuentran en ningún momento escritas, sino que se componen únicamente de pistas de audio.

2.4.2. Restricciones

- Consecuencia con traducciones previas

En muchos casos, nos podemos encontrar con un elemento perteneciente a la terminología del videojuego. En estos casos es más fácil que se pueda tener una mayor libertad a la hora de jugar con los nombres de personas, objetos, lugares. (...) La consistencia terminológica, la selección de los términos correctos e incluso el estilo de la traducción de un videojuego están inevitablemente marcados por la plataforma de dicho producto. (Granell, 2012, pp.29-30). Es muy probable que un término en concreto ya disponga de su traducción, porque ha podido aparecer en cualquier otra parte del videojuego localizado. Lo que supone esta restricción es que debemos ser consecuentes con la traducción de la terminología ya abordada.

- Limitación de espacio

Forma parte de los aspectos más comunes a tener en cuenta en la localización de videojuegos. Esta restricción está estrictamente relacionada con la prioridad de síntesis. Las restricciones de espacio afectan a las lenguas de origen y destino por las diferencias entre alfabetos o entre la longitud de las palabras, como la necesidad de mayor espacio al traducir a lenguas románicas desde el inglés (Granell, 2012, p.28).

- Sincronía con el contenido

En último lugar, la sincronía con el contenido también es un aspecto importante que debemos tener en cuenta. Esta se define como la congruencia entre el texto meta y la acción del personaje (en nuestro caso), ya que podría aplicarse a la trama de una película. En ausencia o ineficacia de cada una de ellas se producirá una respectiva percepción de asincronía (Fodor, citado en Palencia Villa, 2000). En otras palabras, los significados transmitidos por diferentes códigos no se contradicen entre ellos ni con el mensaje general (Martí Ferriol, 2013, pp.131-132).

Por ejemplo, si el personaje en cuestión nombra a un objeto que lleva consigo en su intervención, no podremos excedernos en cuanto a creatividad para crear una situación humorística similar, sino que deberemos jugar con las mismas cartas que el original.

3. La transcreación en el proceso de localización. La importancia de transmitir la experiencia de juego.

3.1. Creatividad y transcreación

En la localización de videojuegos, se les otorga a los traductores una libertad todavía más amplia a la hora de tomar decisiones de traducción. En esta rama de la traducción, a veces no solo se trata de trasladar un mensaje de un idioma a otro, sino que se debe, además, rescribir por completo el texto de destino para que tenga sentido para el público de la cultura meta (Muñoz Sánchez, 2017, p.129). La transcreación nos permite, en cierta medida, quebrantar los límites que impone la traducción audiovisual a la hora de adaptar una obra a la cultura meta. O'Hagan y Mangiron (2013) en su libro, definen transcreación de la siguiente manera: "The concept of 'transcreation' better represents the deliberate transformative approaches which are present in game localization, operating at multiple levels and in multimodality to recreate the whole gameplay experience in a new target-user setting" (p. 199).

Sin embargo, sería erróneo pensar que todo ejercicio de traducción de un videojuego requiere transcreación, y que, cuando se dé el caso, sea necesario desviar excesivamente el mensaje del original. Es por eso que, debemos ser conscientes de que es arriesgado dejar un sello propio en un videojuego cuya prioridad no es la transcreación, sino ceñirse al texto original siempre que sea posible (Muñoz Sánchez, 2017, p.130).

Por lo tanto, entendemos que la libertad de la transcreación puede convertirse en un arma de doble filo. En palabras de Muñoz Sánchez (2017): en el caso de la subtitulación de un videojuego, las posibilidades de transcreación son algo más reducidas, ya que muchos jugadores podrían escuchar que el original no tiene nada que ver, aunque la situación comunicativa quede bien.

Ahora bien, debemos plantearnos cuál es el objetivo final de la transcreación, y por consiguiente, de la localización de videojuegos. Como indican las autoras Mangiron y O'Hagan (2006), a pesar de que comparte algunas similitudes con la traducción en pantalla y la localización de software, la localización de videojuegos es diferente porque su objetivo final se basa en entretener al usuario final: "Although it shares some similarities with screen translation and software localization, game localization stands apart because its ultimate goal is to offer entertainment for the end-user" (p.14).

Por esta razón, un mal ejercicio de transcreación puede considerarse una interferencia en la experiencia de juego (Muñoz Sánchez, 2017, p.130). Es aquí donde entendemos el motivo por el cual se inicia todo un proceso de localización: brindar una experiencia de juego satisfactoria al consumidor, que constituirá el siguiente apartado de este trabajo.

3.2. La percepción del producto final por parte de los usuarios

Como se ha mencionado anteriormente, el interés por la localización de videojuegos como campo de estudio es cada vez mayor (Méndez González, 2015). Los ingresos por el consumo de videojuegos llegan a cifras de 24,5 billones de dólares en 2016 en Estados Unidos, alcanzando cifras de 30,4 billones de dólares si sumamos los ingresos totales de los consumidores en la industria de los videojuegos en este país (ESA, 2017). Por ello, podemos afirmar que es uno de los sectores más exigentes en cuanto a la repercusión que tiene el producto final y al proceso de evaluación crítica al que está sometido por parte de los usuarios.

Podríamos afirmar que una de la meta que todo localizador debe alcanzar es la conservación de la experiencia de juego (Mangiron y O'Hagan, 2006, p.10). Todo ello recae, en parte, en la responsabilidad del traductor, ya que como se ha mencionado anteriormente en este trabajo, el objetivo final de la localización es satisfacer las expectativas que pueda tener un consumidor antes de comprar el videojuego. Esto es crucial para el traductor, pues de no realizar una localización correcta y adecuada, podría repercutir negativamente en otros factores externos a la traducción como podría ser el videojuego en sí (Serón Ordoñez, 2012, p.113).

Para explicar la influencia de la localización en la percepción de los usuarios finales, me remito a las palabras de Méndez González (2013, p.60): “Un videojuego es un producto muy complejo compuesto de infinidad de pequeñas piezas que deben trabajar todas juntas en perfecta armonía para funcionar”.

Por ello, es fundamental alcanzar ese punto, sin fisuras en ninguno de sus elementos, para que el usuario pueda disfrutar de una producción que le permita habitar la imagen y perderse durante horas en la aventura que se le propone (Méndez González, 2015). A los localizadores se les da libertad para incluir nuevas referencias culturales, chistes, o cualquier otro elemento que consideren necesario (Mangiron y O'Hagan, 2006), con el fin de que el jugador de la lengua y cultura meta sienta la misma experiencia que el

jugador de la lengua original. El traductor es una parte fundamental de toda esta cadena, ya que las implicaciones lingüísticas forman parte del proceso de desarrollo y pueden afectar a la traducción del videojuego en cuestión. En palabras de Bernal Merino (2006):

I define video games as a multi-textual interactive entertainment product for mass consumption with shared authorship that is localized to attract audiences in a variety of countries. From the translational point of view, this is the only product in which the linguistic transfer is part of the development process and can, therefore, affect the actual creation of the video game (p.34).

Podemos afirmar que la localización se encuentra en un auge constante e inevitablemente paralelo al de la industria del videojuego. La localización se ha convertido en uno de los sectores de ocio más rentables (Méndez González, 2015). Por esta razón, el objetivo final de dicha práctica es la creación de un producto de calidad. Como menciona Méndez González (2015), si un producto no se localiza los usuarios lo boicotean, del mismo modo que, si la localización no es satisfactoria, la experiencia de juego se resiente y esto se plasma en la recepción que tendrá dicho título entre la crítica y el público.

Los profesionales de la traducción tienen una tarea clave en todo este proceso, pues de ellos dependerá que los usuarios que consuman el producto localizado tengan una experiencia satisfactoria y cubra todas sus necesidades.

4. Metodología y corpus seleccionado

El presente Trabajo de Fin de Grado pretende investigar las prioridades y restricciones de las intervenciones humorísticas del videojuego *League of Legends*, mediante un análisis descriptivo. A partir de la clasificación de prioridades y restricciones de traducción que hemos creado, basándonos en autores especializados en este campo de estudio, utilizaremos el corpus seleccionado para plasmarlas en la traducción del humor en textos audiovisuales presentes en los videojuegos.

En el siguiente apartado, desglosaremos las distintas fases y procedimientos que hemos llevado a cabo para la elaboración de este trabajo, tanto del apartado teórico como el de análisis.

4.1. Procedimiento y ficha de análisis

Primera fase: documentación

El primer paso que tuvimos que dar para realizar este trabajo fue la elección de tema. Una vez escogido, comenzamos el proceso de documentación para organizar qué puntos íbamos a tratar. Para ello, nos remitimos a autores que han prestado especial atención al estudio de esta modalidad emergente, como Mangiron, O'Hagan, Méndez González o Muñoz Sánchez, entre otros; y a aquellos que habían realizado estudios relacionados con la traducción del humor, como Chiaro, Zabalbeascoa y Mangiron.

Segunda fase: composición del trabajo

Con un primer índice como borrador y la disposición de fuentes rigurosas a nuestro alcance, nuestro siguiente paso consistió en la redacción de cada uno de los apartados que componen el trabajo. Sin embargo, cabe mencionar que algunos de ellos sufrieron retoques y mejoras a medida que íbamos indagando en el proceso de documentación, para que finalmente representaran el bloque teórico del trabajo.

Tercera fase: selección del corpus

Una de las necesidades principales de este trabajo, además de la elección del tema, corresponde a la selección del corpus sobre el que se van a poner en práctica los conocimientos aprendidos hasta la fecha. En este caso, escogimos elaborar un pequeño

corpus de trabajo sobre un videojuego con el que teníamos contacto y experiencia: *League of Legends*.

Cuarta fase: exploración del corpus

Una vez seleccionado el corpus de trabajo, comenzamos con la exploración del mismo para comprobar qué elementos eran más relevantes a la hora de realizar un análisis del humor. Debido a nuestro previo conocimiento del videojuego, decidimos centrarnos en las intervenciones de los personajes una vez ha comenzado la partida.

Estas intervenciones están formadas por archivos de audio que se reproducen cada vez que el jugador lo desea. A partir de ellas, elaboraremos un modelo de ficha de análisis para comparar las traducciones del inglés y español y comentar las prioridades que se han llevado a cabo y las restricciones a las que se han atendido los localizadores del videojuego.

Para ello, hemos creado un documento Excel y hemos realizado una tabla en la que se incluyen todas aquellas intervenciones que pueden resultar pertinentes para este análisis. Nos hemos basado en fuentes como el propio objeto de estudio: *League of Legends*; y una página Wiki, creada por usuarios altamente interesados en plasmar toda la información posible del videojuego en una página web. Una vez reunidas, se seleccionaron aquellas que resultaron más interesantes para la elaboración de este trabajo, y que por consiguiente, aparecerán en las fichas de análisis más adelante.

A continuación, mostraremos un modelo de ficha de análisis a partir del cual examinaremos las intervenciones sometidas a una carga humorística.

MODELO DE FICHA	
Imagen y nombre del personaje	Contextualización
Prioridad o restricción empleada	Intervención en inglés
	Intervención en español
Comentario	

Quinta fase: conclusiones

Tras realizar el análisis de las intervenciones humorísticas y basándonos en la clasificación de prioridades y restricciones, determinaremos cuáles son aquellas estrategias que predominan en el videojuego y qué soluciones de traducción han sido las más recurrentes para los localizadores de dicho producto.

4.2. Selección y justificación del objeto de estudio: el videojuego *League of Legends*

Puesto que este trabajo al fin y al cabo se centrará en el análisis del humor en *League of Legends*, resulta pertinente hacer una breve introducción para explicar brevemente el funcionamiento del videojuego, con el fin de contextualizarlo a grandes rasgos y poder entender el posterior análisis del mismo.

League of Legends es un videojuego desarrollado por Riot Games en el año 2009. Pertenecce al género *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. Se trata de un juego de alta competitividad, pues forma parte de uno de los principales ejemplos de deporte electrónico en la actualidad, ya que mueve un mercado de 41,1 millones de dólares en premios (Practico Deporte, 2017). Según esta misma fuente:

La industria de los eSports generó, sólo en 2016, 892 millones de dólares y se espera que en el presente ejercicio, la cifra alcance los 1.000. Por continentes, Asia lidera el mercado con 328 millones. América del Norte mueve 275, mientras que Europa presenta una estadística casi idéntica con 269. Los 19 millones restantes se reparten en otras localizaciones.

Respecto a nuestro objeto de estudio, el universo del videojuego consta de varios mapas de juego, siendo el principal y más conocido “La Grieta del Invocador”. También cuenta con la existencia de campeones que tienen varias habilidades y personalidades, sus respectivas historias y relaciones con el resto de personajes.

Cada partida comienza con una fase de elección de campeón, en la cual se establece el contacto por primera vez con los otros cuatro miembros del equipo, y en la que se deberá organizar una estrategia en la medida de lo posible para intentar vencer al equipo contrario. El mapa está planteado de manera simétrica y el objetivo principal del juego es destruir la estructura más importante de la base enemiga antes de que destruyan la propia.

Los campeones son controlados de cada jugador y realizan las acciones que se les pida. No obstante, hablan cada cierto tiempo durante la partida con el fin de mostrar su personalidad y de sumergir al jugador en su mundo, aunque solo el propio jugador puede escuchar los comentarios de su respectivo campeón. Además, los personajes contienen una serie de interacciones extra que solo se reproducirán si el jugador se lo pide. Estas se reproducen al hacer uso de los siguientes cuatro comandos: */joke*, */taunt*, */dance* y */laugh*. Todas ellas sirven para fomentar la competitividad y el espíritu deportivo, ya que en este caso sí pueden ser escuchadas por cualquier jugador cuya cámara se encuentre visualizando al campeón que la ha emitido.

El análisis de estos últimos comentarios, concretamente los que el propio videojuego denomina como *jokes*, constituirá el corpus de análisis de este trabajo. Dichos comentarios se clasificarán según la prioridad o restricción que destaque en su correspondiente traducción humorística.

En este caso, el humor está presente en el videojuego. No obstante, cabe destacar que no es una cualidad principal del videojuego, sino que más bien se trata de una función secundaria. Como se ha mencionado anteriormente, los distintos personajes que componen el videojuego tienen una historia a sus espaldas, la cual cosa nos confirma que se brinda una personalidad a cada uno de ellos y se muestra preocupación por el universo ficticio que todos representan. Por esta razón, no todos los campeones dependen del contenido humorístico para mostrar su personalidad, pues algunos apenas hacen uso de él.

Por último, es necesario explicar que, a pesar que se analizarán las prioridades o restricciones de las interacciones humorísticas de los personajes, estas no requieren ajuste de sincronía labial, pues en ningún momento aparecen escritas en el videojuego, sino que solamente se trata de una pista de audio. Esto quiere decir que las prioridades y restricciones de síntesis y limitación de espacio respectivamente no cobrarán importancia en este análisis.

5. Fichas de análisis del humor en *League of Legends*

5.1. Análisis de las intervenciones de los personajes

En los siguientes dos apartados, se mostrarán aquellas fichas que más relevancia cobren para nuestro análisis y de acuerdo al modelo que hemos diseñado anteriormente. En primer lugar, determinaremos el nombre del personaje de cuya intervención nos vamos a centrar. Seguidamente, contextualizaremos el trasfondo de dicho personaje y definiremos las características más pertinentes del mismo para poder a continuación presentar ambas intervenciones (en inglés y en español) y señalar si se ha empleado alguna prioridad o restricción. Finalmente, redactaremos un comentario en el que se explicarán dichas prioridades o restricciones.

5.1.1. Análisis de prioridades

A continuación, se expondrán las cuatro fichas de análisis sujetas a prioridades. En el anexo 1 se mostrarán aquellas intervenciones no incluidas en el quinto apartado de análisis, además de una tabla con el resto de intervenciones clasificadas según su prioridad o restricción.

Las siguientes imágenes son propiedad de Riot Games, Inc. (2017).

FICHA DE ANÁLISIS 1	
 Nombre del personaje: Alistar	Contextualización: Alistar representa la mítica figura de un minotauro. A partir de su fuerte carácter y su corpulencia, podemos entender que suele expresarse con referencias a sus características.
Prioridad empleada: Conservación del efecto humorístico inicial	Intervención en inglés: <i>“You can’t milk those”</i>
	Intervención en español: <i>“Esas no dan leche”</i>
Comentario: En este primer caso, vemos como su broma está estrictamente relacionada con la apariencia del campeón y que se está refiriendo expresamente a sus atributos físicos. En lo tocante a la traducción, la versión en español nos demuestra que se ha querido	

conservar el humor de la intervención en inglés. La propuesta de traducción hace referencia a los atributos físicos de este personaje. Ambas intervenciones juegan con las similitudes entre las partes físicas de un minotauro y una vaca. Puesto que Alistar tiene cuernos, pezuñas y hocico, entre otras cosas, su intervención humorística parte del hecho de confundir a Alistar con una vaca, la cual cosa aborda en la versión localizada sin perder la intención humorística que se quiere transmitir.

FICHA DE ANÁLISIS 2	
 <p>Nombre del personaje: Heimerdinger</p>	<p>Contextualización: Heimerdinger es un científico e inventor, de ahí que sus interacciones se basen en un lenguaje especializado, concretamente en la rama de la química. A partir de su apariencia, podemos intuir que se trata del típico personaje obsesionado con la ciencia, por eso suele utilizar expresiones relacionadas con estas características.</p>
<p>Prioridad empleada: Creatividad y originalidad</p>	<p>Intervención en inglés: <i>“Why do chemists call helium curium, and barium ‘the medical elements’? Because, if you can’t ‘helium’ or ‘curium’, you ‘barium’!”</i></p>
	<p>Intervención en español: <i>“¿Quieres saber cuándo hago chistes sobre química? ¡Periódicamente!”</i></p>
<p>Comentario: En este caso, resulta imposible replicar el efecto humorístico del original, pues este primer ejemplo se basa en un juego de palabras para que el chiste tenga gracia. Nombra tres elementos químicos que tienen una relación con la dinámica del videojuego: <i>if you can’t ‘helium’ (heal ‘em) ‘curium’ (cure ‘em) you ‘barium’ (bury ‘em)</i>. La versión localizada, por su parte, nos muestra un claro ejemplo de transcreación y opta por un nuevo juego de palabras. Al escoger <i>periódicamente</i> como respuesta se está haciendo uso del doble sentido de la palabra, pues además de su valor adverbial, se aprovecha su similitud léxica con la tabla periódica, que está formada por elementos químicos. Esta propuesta de traducción, aparte de reformular por completo el chiste de la versión original, vemos como también mantiene su esencia y causa el mismo efecto en la versión localizada.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS 3	
 Nombre del personaje: Nasus	Contextualización: Nasus es un ser con cuerpo de humano y con cabeza de chacal. En el universo del videojuego, Nasus representa una figura heroica perteneciente a unas tierras desérticas donde se encuentra el imperio de Shurima, cuyos habitantes lo equiparan con el nivel de un semidiós. No obstante, una vez nos encontramos en partida, el videojuego utiliza las burlas con intención de bromear con la apariencia física de Nasus, la cual es muy similar a la de un perro.
Prioridad empleada: Creatividad y originalidad	Intervención en inglés: <i>“Who let the dogs out? Woof. Woof. Woof.”</i>
	Intervención en español: <i>“No seas tímido. Perrea, perrea.”</i>
Comentario: Este podría ser otro ejemplo cuya prioridad principal es la creatividad. La versión original utiliza la famosa canción <i>Who let the dogs out?</i> de Anslem Douglas, con el fin de que el jugador lo relacione con que el propio campeón es un perro. La versión localizada recurre una vez más a la originalidad y utiliza la famosa canción <i>Baila El Chiki Chiki</i> de Rodolfo Chikilicuatre para formar un nuevo juego de palabras, en el que <i>perrea, perrea</i> forma un juego de palabras con la expresión de esta canción que se utiliza para bailar arimado, pero también alude al campo semántico de los canes por cómo suena y por hacer referencia a la expresión coloquial “hacer/ser un perro”.	

FICHA DE ANÁLISIS 4	
 Nombre del personaje: Zyra	Contextualización: Zyra es un personaje que representa la ira de la naturaleza. Su apariencia física se basa en un cuerpo femenino cubierto de plantas. Sus armas están compuestas por espinas letales y plantas que brotan donde ella lo desea para atacar a los rivales. Ella controla la naturaleza a su alrededor y tiene un carácter fiero y destructor.
Prioridad empleada: Creatividad y originalidad	Intervención en inglés: <i>“Our seasons are reversed: my spring, your fall.”</i>
	Intervención en español: <i>“Cuando yo florezco, tú te marchitas.”</i>

Comentario:

Una vez más, la versión original hace uso de un juego de palabras de la lengua inglesa y aprovechan la polisemia de la palabra *fall*. Ante la imposibilidad de conservar este efecto del texto audiovisual, la versión en español ha optado por eludir este juego de palabras, pero conservar, sin embargo, el significado principal de la intervención. Por esta razón, se ha optado por verbos como *floreecer* y *marchitarse*, haciendo uso del campo semántico de la naturaleza.

5.1.2. Análisis de restricciones

En este apartado, se mostrarán las tres fichas de análisis sujetas a restricciones en las intervenciones de los personajes. Además, el resto de ejemplos se podrán consultar en el anexo 1.

FICHA DE ANÁLISIS 5	
 <p>Nombre del personaje: Ashe</p>	<p>Contextualización:</p> <p>Ashe es un personaje femenino de apariencia humana que lidera la mayor tribu del norte de Runaterra, el mundo en el que existe el continente de Valoran y donde se centra el universo de <i>League of Legends</i>. Gracias a las magias provenientes de su linaje es capaz de empuñar un arco de hielo, su arma principal, la cual le otorga su personalidad en el juego. Además, Ashe encarna un cuerpo con una muy buena forma física, hecho que permite el uso de esta intervención humorística.</p>
<p>Restricción empleada: Sincronía con el contenido</p>	<p>Intervención en inglés: <i>“How do you like the curves? I was talking about the bow.”</i></p>
	<p>Intervención en español: <i>“¿Te gustan las curvas? Me refiero al arco.”</i></p>
<p>Comentario:</p> <p>La carga humorística de esta intervención recae por completo en el arma del personaje. Como todos sabemos, un arco es un arma cuya forma implica que contenga curvas debido a las fuerzas de tracción superior e inferior que sostienen la cuerda y permiten que una flecha salga disparada a cierta velocidad.</p> <p>De esta manera, la versión original utiliza el doble sentido de la palabra <i>curva</i>, aprovechándose de que la forma del arco está compuesta por varias curvas, al igual que el hecho de que este personaje tenga unos atributos físicos marcados por el videojuego —sus pechos, en este caso— que tradicionalmente se han asociado a la feminidad.</p>	

Todo ello provoca que su traducción se someta a una restricción de sincronía con el contenido, razón por la cual el traductor ha optado por una traducción literal que funciona perfectamente en la versión localizada.

FICHA DE ANÁLISIS 6



Nombre del personaje:
Diana

Contextualización:

Diana es una guerrera de los Lunari, una fe rechazada en muchas tierras de Valoran y contraria a los Solari, la fe predominante en su tierra que negaba la realidad de la luna. Tras haberse criado rodeada de pensamientos de los Solari por haber sido una niña huérfana, se reveló contra ellos. Un día, Diana leyó un antiguo manuscrito bajo la luna llena, la cual cosa le otorgó un poder ancestral. Cuando quiso mostrárselo a los Solari, Leona, su líder y archienemiga la condenó a morir, pero esta consiguió escapar tras haber producido una masacre entre los Solari.

A partir de aquí, entendemos que la intervención de Diana se basa en un chiste que intenta demonizar al sol y mostrar lo atroz que puede llegar a ser en comparación con la luna. Además, se hace referencia a los yordle, unos seres que habitan en el universo del videojuego que pueden llegar como máximo al metro de altura.

Restricción empleada:
Consecuencia con traducciones previas

Intervención en inglés:

“A man, a woman and a yordle walk into the sun. They die! Because it burns them alive!”

Intervención en español:

“Un hombre, una mujer y un yordle caminan bajo el sol. ¡Mueren, porque el sol los quema vivos!”

Comentario:

Entendemos este caso como una restricción relacionada con la terminología del videojuego. La palabra *yordle* es un término muy común en el juego y se utiliza con mucha frecuencia. La gracia del chiste, además de recaer en el hecho de que Diana repudia a los *Solari*, también se encuentra en este término. Todo jugador de *League of Legends* sabe que los *yordle* son algo traviosos, por lo que muchos jugadores se habrán sentido, en algún momento, desquiciados por cualquiera de ellos. Por su parte, la versión localizada utiliza la estructura de un chiste habitual en español en el que se ridiculiza a tres personas por pertenecer a algún grupo social en particular (ya sea su nación, raza, profesión, entre otros). Por ello, la traducción al español ha sido consecuente con esta terminología para conservar la carga humorística de la intervención.

FICHA DE ANÁLISIS 7



Nombre del personaje:
Wukong

Contextualización:

Wukong pertenece a una tribu conocida como los shimon, formada por criaturas con apariencia de simio. Este personaje utiliza como arma un bastón encantado, con el que lucha de forma similar al arte marcial japonés conocido como *bōjutsu*. Además, concretamente en su intervención humorística nos muestra cómo este bastón puede alargarse infinitamente, llegando incluso a desaparecer de la pantalla del jugador.

Restricción empleada:
Sincronía con el contenido

Intervención en inglés:

“I bet I can hit their base from here!”

Intervención en español:

“¿Qué te juegas a que puedo alcanzar su base desde aquí?”

Comentario:

El hecho de que Wukong haga uso de su bastón mientras realiza su intervención ya nos está ligando estrictamente al contenido. En este caso, alarga su bastón para demostrar que podría llegar a la base enemiga desde la posición donde realiza dicha intervención. Esto provoca que la versión localizada deba de ser fiel al contenido y no pueda contemplar el uso de la transcreación, por la cual cosa se ha optado por una traducción que respeta al completo la estructura sintáctica y semántica del original. En este caso, se hace uso de una estructura muy típica en español, que se suele utilizar en jergas juveniles como forma de retar amistosamente.

6. Conclusiones

Tras haber completado el análisis de las intervenciones humorísticas de algunos de los personajes del videojuego *League of Legends* hemos contemplado que la traducción de dichas intervenciones puede estar condicionada por una serie de prioridades o restricciones, las cuales pueden provocar que la decisión que se tome a la hora de traducirlas se desvíe de la traducción literal hacia otras direcciones, forzando al traductor de manera que se escoja una opción que conserve el efecto humorístico inicial.

Como se ha observado, las prioridades y restricciones más destacadas han sido la conservación del efecto humorístico inicial y la creatividad u originalidad con respecto a las prioridades, y la sincronía con el contenido y consecuencia con traducciones previas como restricciones. Todas ellas condicionan las decisiones del traductor y precisan de una solución acertada para que el resultado cause la misma sensación en el texto meta como lo hizo en el texto original.

Todos estos factores deben cumplirse adecuadamente para evitar que la experiencia de juego no se resienta y procure ofrecer una experiencia satisfactoria al consumidor. Personalmente, como jugador de este videojuego, puedo afirmar que estas intervenciones, en concreto, sí cumplen con el objetivo principal de la localización de videojuegos y no afecta ni modifica en ningún momento la personalidad que se le atribuye a cada personaje. No obstante, el humor puede convertirse en un arma de doble filo con el paso del tiempo y siempre debe estar actualizado, especialmente si las propuestas de traducción del videojuego incluyen elementos culturales de la lengua meta, por lo que algunas de las intervenciones precisarán en algún momento de una renovación para que prevalezca el humor.

Asimismo, como punto de discusión, añadiría que sí que se debería tener en cuenta la prevalencia del humor en las intervenciones analizadas, pues en algunos casos (véase ficha de análisis 3) precisarán de una futura revisión para que no se pierda su carga humorística, con el fin de alcanzar en mayor medida dicho objetivo por el cual se inicia todo un proceso de localización: brindar una experiencia de juego satisfactoria.

En definitiva, el trabajo se ha centrado en una de las ramas de la traducción audiovisual, como es la localización de videojuegos. Nuestros conocimientos previos, los cuales hemos ido adquiriendo a lo largo de los años académicos han sido una pieza clave para

la elaboración del trabajo, pues nuestro aprendizaje en las asignaturas de traducción audiovisual del grado nos ha brindado los conocimientos necesarios para partir desde una base y conocer los elementos esenciales de la traducción en este campo de estudio.

Bibliografía

- Bernal Merino, Miguel Ángel. (2006). On the Translation of Videogames. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36. Consultado 15 abril 2018, desde http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf
- Chaume, Frederic. (2015). *La localización de videojuegos: la traducción absoluta*. En Ximo Granell, Carme Mangiron y Núria Vidal. *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Editorial Bienza.
- Chiaro, Delia. (2006). *The language of jokes: analyzing verbal play*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Cifuentes, Nora. (2017, junio 10). eSports, el auge imparable de los deportes electrónicos. *Practico Deporte: Agencia EFE*. Consultado 28 mayo 2018, desde <https://www.practicodeporte.com/esports/>
- Dormann, Claire y Robert Biddle. (2007). Humour in game-based learning: Learning, Media and Technology. *Taylor & Francis Online*, 31:4, 411-424. doi: <https://doi.org/10.1080/17439880601022023>
- ESA [Entertainment Software Industry]. (2017). *2017 Essential facts about the computer and video games industry*. [en línea]. Consultado 25 mayo, desde <http://www.theesa.com/article/2017-essential-facts-computer-video-game-industry/>
- Gambier, Yves y Luc van Doorslaer. (2013). *Handbook of translation studies*. Amsterdam: Benjamins.
- Granell, Ximo. (2012). *La traducción de videojuegos: retos de una formación especializada* (pp. 25-34). En José Luis Martí Ferriol y Ana Muñoz Miquel (eds.): *Estudios de traducción e interpretación vol. II: Entornos de especialidad*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I. ISBN: 978-84-8021-838-2
- Mangiron, Carmen y Minako O'Hagan. (2006). Unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. Consultado 25 abril 2018, desde http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf
- Mangiron, Carmen. (2010). *The importance of not being earnest: translating humour in video games*. En Delia Chiaro (2010). *Translation, humour and the media*. London: Continuum International Publishing Group.
- Martí Ferriol, José Luis. (2013). *El método de traducción: doblaje y subtitulación frente a frente*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Martínez Sierra, Juan José y Patrick Zabalbeascoa. (2017). El humor como síntoma de la innovación en la investigación traductológica. *MonTI*, 6, 29-48. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/MonTI.2017.9.1>
- Méndez González, Ramón. (2015). La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videojuego. *adComunica: Revista Científica de Estrategias*,

- Tendencias e Innovación en Comunicación*, 9, 77-95. Consultado 25 abril 2018 desde <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/246>
- Méndez González, Ramón. (2013). *Localización de videojuegos: necesidades y posibilidades de la traducción del siglo XXI*. Granada: Editorial Comares.
- Méndez González, Ramón. (2015). La influencia de la localización de videojuegos en la percepción del producto por parte de los usuarios. *Translation Journal*, 18 (1), Consultado 15 abril 2018, desde <http://translationjournal.net/April-2015/la-influencia-de-la-localizacion-de-videojuegos-en-la-percepcion-del-producto-por-parte-de-los-usuarios.html>
- Muñoz Sánchez, Pablo. (2017). *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- O'Hagan, Minako y Carmen Mangiron. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins.
- Palencia Villa, Rosa María. (2000). El doblaje cinematográfico: factores de eficacia desde la recepción. *Revista Latina de Comunicación Social*, 3. Consultado 29 abril 2018, desde https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2000/167448/revlatcom_a2000m6n30p5.pdf
- Riot Games, Inc. (2017). *Riot Games*. Consultado 15 abril 2018, desde <https://www.riotgames.com/es>
- Riot Games, Inc. (2017). *League of Legends*. Consultado 15 abril 2018, desde <https://euw.leagueoflegends.com/en/>
- Serón Ordóñez, Inma. (2012). La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia. *TRANS: Revista de Traductología*, 15, 103-114. doi: <http://dx.doi.org/10.24310/TRANS.2011.v0i15.3199>
- Snow, Steven y Travis George. (Productor), Cadwell, Tom. (Director). (2017). *League of Legends* [Videojuego]. Norteamérica: Riot Games.
- Zabalbeascoa, Patrick. (2001). *La ambición y la subjetividad de una traducción desde un modelo de prioridades y restricciones*. En Elena Sánchez Trigo y Óscar Díaz Fouces (eds.) (2001): 129-150. *Traducción & comunicación v.2*. Publicaciones de la Universidad de Vigo.
- Zabalbeascoa, Patrick. (2005). Humor and translation—an interdiscipline. *Humor*, 18, 185-207. doi: <https://doi.org/10.1515/humr.2005.18.2.185>

Anexos

Anexo 1: fichas de análisis

En este apartado se mostrarán todas aquellas fichas de análisis que no se hayan incluido en el quinto apartado del trabajo. Dichas fichas seguirán el mismo patrón de análisis: un modelo de ficha en el que se proporcione el nombre del campeón, la intervención humorística en inglés y su posterior versión localizada al español, una breve contextualización y un comentario final en el que se explicará qué tipo de prioridad o restricción se ha utilizado.

FICHA DE ANÁLISIS 8	
 <p>Nombre del personaje: Gragas</p>	<p>Contextualización:</p> <p>Gragas es un ser humano amante de la cerveza. Su objetivo es hallar la pinta de cerveza perfecta. Siempre suele estar ebrio y es bastante descuidado con su aspecto. La bebida y él forman la pareja perfecta.</p>
<p>Prioridad empleada: Conservación del efecto humorístico inicial</p>	<p>Intervención en inglés: <i>“The only time I have a drinking problem is when I spill it!”</i></p>
	<p>Intervención en español: <i>“Solo tengo problemas con la bebida cuando se me acaba.”</i></p>
<p>Comentario:</p> <p>Podemos observar que se ha conservado el humor de la interacción original, pero sin embargo sí se ha modificado sutilmente el significado de la misma. Mientras que en la versión original se ha utilizado el verbo <i>spill</i>, la versión localizada ha traducido dicho verbo por <i>se me acaba</i>, cuando podría haber sido totalmente fiel al original sin perder el humor de la oración. No obstante, esta sustitución del verbo no provoca la pérdida del humor en dicha intervención.</p>	

FICHA DE ANÁLISIS 9



Nombre del personaje:
Graves

Contextualización:

Malcolm Graves es un mercenario, apostador y ladrón. Además, es un hombre al que se le busca en cada ciudad e imperio que sus pies hayan pisado. Además, se enorgullece de sus crímenes, los cuales ha cometido siempre con la misma arma: una escopeta de dos cañones.

Prioridad empleada:
Conservación del efecto humorístico inicial

Intervención en inglés:

“I like my enemies two ways: dead, or about to be.”

Intervención en español:

“Me gusta que mis enemigos sean de dos tipos: muertos y futuros fiambres.”

Comentario:

En esta ocasión podemos observar cómo se ha conservado el humor del texto original, de manera que se ha utilizado la misma estructura sintáctica. No obstante, cabe resaltar que la versión localizada ha modificado lo que en un primer lugar era *about to be*, por *futuros fiambres*. Esto nos puede llevar a deducir que se ha optado por esta opción para evitar un posible problema de estilo en español de haberlo traducido literalmente, ya que se trata de una estructura que no se utiliza con frecuencia en español, y por lo tanto no funcionaría de la misma forma.

FICHA DE ANÁLISIS 10



Nombre del personaje:
Kha'Zix

Contextualización:

Kha'Zix es un personaje con aspecto de insecto que proviene de una oscura región llamada *El Vacío*. Las criaturas de esta región se caracterizan por ser bestias con forma de seres mutantes. En este caso, Kha'Zix representa a una especie de saltamontes, cuya afición es devorar a quien se cruce en su camino, pero especialmente a los yordle (véase ficha de análisis 6).

Prioridad empleada: Creatividad y originalidad	Intervención en inglés: <i>“I ate an optimist once, but I couldn't keep him down.”</i>
	Intervención en español: <i>“Yo me lo guiso, yo me lo como... vivo.”</i>
Comentario: Como se puede observar, el inglés utiliza nuevamente un juego de palabras a partir del significado de la palabra <i>optimist</i> . Su traducción nos muestra un nuevo ejemplo de creatividad y opta por este famoso refrán español, cuyo significado difiere bastante del original, pero que sin embargo conserva su carga humorística por ser una frase tan conocida en nuestra cultura.	

FICHA DE ANÁLISIS 11	
	Contextualización: El personaje de Riven lo encarna una mujer. Tras ser desterrada de la tierra que previamente había tratado de conquistar, fue ganándose la confianza de su nuevo bando y se le entregó una importante espada legendaria, la cual tiene una característica muy particular: está destrozada, pero se recompone cuando Riven más lo necesita.
Nombre del personaje: Riven	
Prioridad empleada: Sincronía con el contenido	Intervención en inglés: <i>“I knew I should have sprung for the blade warranty.”</i>
	Intervención en español: <i>“Tendría que haber extendido la garantía para la espada.”</i>
Comentario: Puesto que la espada de Riven siempre suele estar rota, a no ser que utilice el poder mencionado anteriormente, vemos cómo la intervención humorística de este personaje se centra en el aspecto de dicha arma. Por su parte, la versión localizada decidió conservar el significado original, ya que en ningún momento pierde su carga humorística.	

FICHA DE ANÁLISIS 12



Nombre del personaje:
Soraka

Contextualización:

Soraka es un personaje con aspecto de mujer y piernas de cabra. De su frente destaca un cuerno similar al de un unicornio, el cual ha inspirado mucha curiosidad a los jugadores del videojuego desde el lanzamiento de dicho campeón, por lo que algunos comenzaron a bromear en los foros oficiales con que el cuerno era en realidad un plátano. Puesto que se trata de uno de los primeros personajes que creó *League of Legends* y su diseño se estaba quedando atrás con el transcurso de los años, sufrió hace tres años una actualización visual que vino acompañada de nuevas interacciones. Los creadores del videojuego quisieron hacerles un guiño a sus jugadores y en esta nueva interacción se confirmaba que el cuerno era en realidad un plátano.

Restricción empleada:
Sincronía con el contenido

Intervención en inglés:

“Yes, that was a banana. No one expects the banana.”

Intervención en español:

“Sí, eso era una plátano. Nadie se espera el plátano.”

Comentario:

Si bien es cierto que en este caso también se conserva el humor de la interacción original, podemos afirmar que viene ligada a una restricción de contenido por el cuerno de Soraka, con la cual cosa la versión en español tuvo que contar con esta limitación desde un primer momento.

FICHA DE ANÁLISIS 13



Nombre del personaje:
Twitch

Contextualización:

Twitch es una rata, portadora de una ballesta cuyas flechas contienen veneno. Es un ser escurridizo que disfruta rebuscando en la basura en busca de tesoros perdidos.

Restricción empleada: Sincronía con el contenido	Intervención en inglés: <i>“Always pack a snack a month in advance!”</i>
	Intervención en español: <i>“¡Siempre me guardo un aperitivo con un mes de antelación!”</i>
Comentario: Durante su intervención, Twitch se saca un trozo de queso del bolsillo y se lo come una vez ha terminado de pronunciar sus palabras. Este hecho nos demuestra, por tanto, que su traducción va a estar ligada a una nueva restricción y que se deberá respetar la sincronía con el contenido, como se muestra en el ejemplo.	

Anexo 2: tabla de intervenciones extra

CAMPEÓN	ORIGINAL	TRADUCCIÓN	PRIORIDAD O RESTRICCIÓN
Alistar	"You can't milk those."	"Esas no dan leche."	Conservación del efecto humorístico inicial
Ashe	"How do you like the curves? I was talking about the bow."	"¿Te gustan las curvas? Me refiero al arco."	Sincronía con el contenido
Braum	"When life gives you curdled milk, be patient. You get very good cheese!"	"Si se te agria la leche, sé paciente. Siempre puedes hacer queso."	Conservación del efecto humorístico inicial
Camille	"A joke? Hmm... what do you get when you cross me in a dark alley? Eviscerated."	"¿Una broma? La broma te la juega el destino si... te cruzas conmigo."	Originalidad / Creatividad
Diana	"A man, a woman and a yordle walk into the sun. They die! Because it burns them alive? Heh heh heh heh."	"Un hombre, una mujer y un yordle caminan bajo el sol. ¡Mueren, porque el sol los quema vivos!"	Consecuencia con traducciones previas
Gragas	"The only time I have a drinking problem is when I spill it!"	"Solo tengo problemas con la bebida cuando se me acaba."	Conservación del efecto humorístico inicial
Graves	"I like my enemies two ways: dead, or about to be."	"Me gusta que mis enemigos sean de dos tipos: muertos y futuros fiambres."	Conservación del efecto humorístico inicial

Heimerdinger	"Why do chemists call helium, curium, and barium 'the medical elements'? Because, if you can't 'helium' or 'curium', you 'barium'! Hm hm!"	"¿Quieres saber cuándo hago chistes sobre química? ¡Periódicamente!"	Originalidad / Creatividad
Jinx	"Fishbones, you know what we oughta' do? 'Do the laundry, wash dishes and pay some bills.' Stupid dumb rocket launcher." /	"Espinás, ¿sabes que deberíamos hacer? —La colada, fregar los platos, pagar las facturas... —Estúpido lanzacohetes cortarrollos..."	Conservación del efecto humorístico inicial
Kha' Zix	"I ate an optimist once, but I couldn't keep him down."	"Yo me lo guiso, yo me lo como... vivo."	Originalidad / Creatividad
Leona	"I think I broke a nail, good thing it wasn't mine."	"Vaya, una uña rota. Al menos no es mía."	Conservación del efecto humorístico inicial
Miss Fortune	"How do you like my guns... Shock, and Awe!"	"¿Te gusta lo que sé hacer con mis pistolitas?"	Originalidad / Creatividad
Nasus	"Who let the dogs out? Woof. Woof. Woof."	"No seas tímido. Perrea, perrea."	Originalidad / Creatividad
Renekton	"What? Do I have someone in my teeth?"	"¿Se me ha quedado alguien en el diente?"	Conservación del efecto humorístico inicial
Riven	"I knew I should have sprung for the blade warranty."	"Tendría que haber extendido la garantía para la espada."	Sincronía con el contenido
Skarner	"Oh no! I seem to have stepped on one of my cousins!"	"¡Creo que he pisado a un primo mío!"	Conservación del efecto humorístico inicial
Soraka	"Yes, that was a banana. *giggles* No one expects the banana."	"Sí, eso era una plátano. *ríe* Nadie se espera el plátano."	Sincronía con el contenido
Twitch	"Always pack a snack a month in advance!"	"¡Siempre me guardo un aperitivo con un mes de antelación!"	Sincronía con el contenido
Vi	"Welcome to the party. Try the punch."	"Aquí mis dos grandes amigos están deseando conocerte."	Originalidad / Creatividad
Wukong	"I bet I can hit their base from here!"	"¿Qué te juegas a que puedo alcanzar su base desde aquí? (Risas)."	Sincronía con el contenido

Zyra	"Our seasons are reversed: my spring, your fall."	"Cuando yo florezco, tú te marchitas."	Conservación del efecto humorístico inicial
------	---	--	---