

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN TRADUCCIÓN E  
INTERPRETACIÓN**  
*TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ*  
*Departament de Traducció i Comunicació*

**TÍTULO / TÍTOL**

**La traducción erótica en los videojuegos.**

**Autora:** Crisina Rubiols Agaña

**Tutor:** Ximo Granell Zafra

**Fecha de lectura:** diciembre de 2015





## **Resumen:**

En el presente trabajo profundizaremos en los ámbitos de la localización de los videojuegos y de la traducción erótica y analizaremos la versión inglesa, la francesa y la española de una escena erótica de los videojuegos *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), *God of War 3* (SCE Santa Monica Studio, 2010) y *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015), para intentar averiguar cómo se traducen este tipo de escenas en este género audiovisual y por qué. Para ello, realizaremos un análisis a tres niveles en el que incluiremos detalles de cada videojuego basándonos en la teoría de la localización y en la de las estrategias, problemas y errores de traducción. Además, basándonos en los resultados obtenidos, también constataremos cuáles si las tendencias de las estrategias de traducción observadas en los ejemplos estudiados para cada cultura meta son extranjerizantes o domesticantes.

## **Palabras clave:**

Localización de videojuegos, traducción erótica, cultura, censura, estrategias de traducción.



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	8
Motivación personal .....	8
Objetivos .....	8
Hipótesis y pregunta de investigación .....	8
Corpus de estudio.....	9
Estructura del trabajo .....	9
PRIMERA PARTE: MARCO TEÓRICO .....	10
Capítulo 1: La localización de videojuegos .....	10
1.1. Definición.....	10
1.2. La localización a nivel macroestructural.....	11
1.3. La localización a nivel microestructural .....	17
Capítulo 2: La traducción erótica.....	20
2.1. El sexo en la traducción .....	20
2.2. La traducción del sexo .....	21
Capítulo 3: La cultura y la censura .....	22
SEGUNDA PARTE: MARCO ANALÍTICO .....	24
Capítulo 4: Metodología .....	24
4.1. Funcionalismo.....	24
4.2. Fases de la investigación.....	27
4.3. Ficha de análisis.....	28
4.4. Justificación del corpus.....	31
Capítulo 5: Análisis .....	33
Capítulo 6: Conclusiones .....	39
Bibliografía .....	41
ANEXOS .....	45
1. Anexo 1: Fichas de análisis.....	45
2. Anexo 2: Transcripciones de los fragmentos de los videojuegos .....	68
3. Anexo 3: Grabaciones de los juegos .....	86

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación de los videojuegos según su género. Extraído de O'Hagan y Mangirón (2013: 68).....	15
Tabla 2. Tipos de inadecuaciones según Hurtado Albir (2001) .....	27
Tabla 3. Tabla de análisis a nivel macroestructural.....	29
Tabla 4. Ficha de análisis a nivel microestructural macrotextual.....	30
Tabla 5. Ficha de análisis a nivel microestructural microtextual .....	30
Tabla 6. Ejemplo extraído del análisis a nivel microestructural microtextual de Duke Nukem Forever (Gearbox Software, 2011) (véase Tabla 11) .....	35
Tabla 7. Ejemplo del análisis a nivel microestructural microtextual de God of War III (SCE Santa Monica Studio, 2010) (véase Tabla 14).....	36
Tabla 8. Ejemplo extraído del análisis a nivel microestructural microtextual de The Witcher 3 (CD Projekt RED, 2015) (véase Tabla 17).....	38
Tabla 9. Análisis macroestructural de Duke Nukem Forever (Gearbox Software, 2011) .....	45
Tabla 10. Análisis microestructural macrotextual de Duke Nukem Forever (Gearbox Software, 2011) .....	46
Tabla 11. Análisis microestructural microtextual de Duke Nukem Forever (Gearbox Software, 2011) .....	55
Tabla 12. Análisis macroestructural de God of War III (SCE Santa Monica Studio, 2010).....	56
Tabla 13. Análisis microestructural macrotextual de God of War III (SCE Santa Monica Studio, 2010).....	57
Tabla 14. Análisis microestructural microtextual de God of War III (SCE Santa Monica Studio, 2010).....	61
Tabla 15. Análisis macroestructural de The Witcher 3 (CD Projekt RED, 2015).....	62
Tabla 16. Análisis microestructural macrotextual de The Witcher 3 (CD Projekt RED, 2015).....	63
Tabla 17. Análisis microestructural microtextual de The Witcher 3 (CD Projekt RED, 2015).....	67

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Sistema de clasificación por edades PEGI.....	16
Figura 2. Etiquetas descriptoras de PEGI.....	17



# INTRODUCCIÓN

## Motivación personal

En pleno siglo XXI, la traducción de videojuegos es uno de los ámbitos en auge de la localización, debido a los grandes avances tecnológicos de nuestra era. Sin embargo, aunque sea un ámbito con un gran potencial, sigue siendo un campo poco estudiado, como afirman O'Hagan y Mangirón (2013: 39) «game localization is an emerging area of academic study with a relatively small body of work both within and beyond Translation Studies». De la misma manera, la traducción erótica es otro de los ámbitos en auge de la traducción en el que tampoco se ha profundizado demasiado. Es cierto que cada vez aparecen más escenas eróticas en los libros, en el cine, en la televisión e incluso en los videojuegos, pero el estudio de la traducción de este tipo de contenidos no está completamente desarrollado. Por estos motivos, consideramos que la traducción de videojuegos y del erotismo son dos de los campos en los que todavía queda bastante por explorar, lo cual es la razón principal que nos impulsó a llevar a cabo este estudio.

## Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es observar cómo se traducen las escenas eróticas en los videojuegos teniendo en cuenta los factores que afectan a la traducción de este tipo de contenidos tanto a nivel interno como externo del videojuego, y el impacto que pueden tener la cultura y la censura sobre este tipo de traducción. Como objetivo secundario, observaremos qué estrategias de traducción se utilizan para resolver los diferentes problemas de traducción que se encuentran en este tipo de escenas.

## Hipótesis y pregunta de investigación

Para realizar este estudio, nos basaremos en dos hipótesis relacionadas entre sí. Por un lado, está la hipótesis de O'Hagan y Mangirón (2013: 169), quienes afirman que «the *skopos* of localization is prioritized with a view to serving the target players' interests, ensuring their understanding of all elements of the game». Por otro lado, también nos basaremos en la hipótesis de Scheherezade Surià (2014b), quien afirma que «El sexo vende, pero a veces hay que suavizarlo. [...] La traducción del lenguaje relacionado con el sexo es un terreno fértil para la articulación de censuras oficiales y también de una multiplicidad de autocensuras». De esta manera, uniendo ambas hipótesis nos plantearemos la siguiente pregunta como base para nuestra investigación: ¿cómo se traducen las escenas eróticas en los videojuegos y por qué?

## **Corpus de estudio**

Para realizar este estudio, contaremos con tres escenas eróticas procedentes de tres videojuegos distintos, en tres lenguas: inglés, francés y español. Los videojuegos seleccionados para formar parte de este corpus son *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), *God of War 3* (SCE Santa Monica Studio, 2010) y *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015). Hay varias razones principales por las que hemos escogido estos videojuegos y no otros, aparte de que los tres contienen una o varias escenas eróticas. Por una parte, estos tres videojuegos son muy populares y conocidos en la comunidad *gamer*. Además, no todos son de la misma tipología y temática, ni todos presentan el mismo nivel de interactividad con el jugador, cosa que nos permitirá obtener un mayor número de ejemplos de estas situaciones en los videojuegos. Por otra parte, si bien es cierto algunos de estos juegos en concreto contiene más de una escena erótica, debido a la extensión de este trabajo no podemos permitirnos analizarlas todas. Por eso, hemos escogido una escena erótica de cada uno con contenido suficiente para nuestro análisis.

## **Estructura del trabajo**

El presente trabajo de fin de grado constará de seis capítulos. Los tres primeros conformarán el marco teórico del trabajo, el cuarto y el quinto el marco analítico y en el último veremos las conclusiones generales de todo el trabajo. En el capítulo 1, profundizaremos sobre el ámbito de la localización. Primero trataremos la definición de este concepto y después veremos qué factores afectan a la traducción de los videojuegos. En el capítulo 2, abordaremos el concepto de la traducción erótica y veremos qué características presenta este tipo de traducción. Para concluir el marco teórico, en el capítulo 3 incidiremos brevemente sobre los conceptos de cultura y censura. Tras tener definido nuestro marco teórico, en el capítulo 4 comenzaremos nuestro marco analítico explicando la metodología de nuestro estudio. Presentaremos la aproximación analítica que seguiremos, justificaremos la elección de los diferentes sujetos de nuestro corpus y construiremos la plantilla que utilizaremos para analizarlos. Después, en el capítulo 5 pasaremos a realizar el análisis y a observar los resultados que presenta cada sujeto de nuestro estudio. En el capítulo 6 presentaremos las conclusiones generales extraídas a partir de la realización de nuestro análisis y evaluaremos el grado de cumplimiento de los objetivos y si responden a la pregunta de nuestra investigación. Para finalizar, en el último apartado de este trabajo se recogerán las referencias bibliográficas que se han consultado

para su elaboración y un anexo en el que se encuentran incluidas todas las tablas de análisis realizadas.

## **PRIMERA PARTE: MARCO TEÓRICO**

### **Capítulo 1: La localización de videojuegos**

Como ya hemos mencionado previamente, el objetivo principal del presente trabajo es determinar cómo se traducen las escenas eróticas en los videojuegos y los motivos que pueden regir las decisiones de traducción que se toman, además de los factores que pueden afectar a este tipo de traducción. Por esta razón, antes de empezar, consideramos oportuno definir los conceptos traductológicos relevantes con los que vamos a tratar, empezando por la localización de videojuegos.

#### **1.1. Definición**

«The conceptual relationship between “localization” and “translation” remains ambiguous in translation studies»

(O’Hagan y Mangiron, 2013: 87)

Generalmente, se tiende a utilizar el término *localización* como un sinónimo de traducción de videojuegos, es decir, del proceso de traducción de un videojuego desde una lengua A a una lengua B. Sin embargo, no todo es tan simple como parece. Al indagar sobre la definición de este término, podemos encontrar que no solo tiene diferentes acepciones, sino que también existe polémica y controversia en torno al término adecuado que se debe utilizar para referirse a la traducción de videojuegos.

El debate en torno a la definición clara de un término que se refiera a la traducción de videojuegos sigue abierto. En gran parte esto puede deberse a que este es un ámbito nuevo y en auge en el que todavía queda mucho que explorar y que avanza muy rápidamente debido a los dinámicos avances que se producen en las nuevas tecnologías. Sin embargo, debido esta novedad y al rápido curso de los acontecimientos en este ámbito, la investigación que existe sobre el mismo es poca. Este es un punto en el que muchos autores coinciden.

En este trabajo de fin de grado, consideraremos que la localización, aunque hace referencia a un proceso comercial en el que participan distintos agentes como indica Bernal-Merino en su obra *Translation and Localisation in Video Games* (2015: 2), incluye una nueva modalidad de traducción audiovisual, propia del ámbito de los

videojuegos y en el que no solo se tiene en cuenta la traducción de los textos que aparecen en estos, sino la adaptación completa del mismo a la lengua y la cultura de llegada, tanto a nivel macroestructural, como al nivel microestructural.

## **1.2. La localización a nivel macroestructural**

A nivel macroestructural, el traductor debe tener en cuenta varios factores, como pueden ser el género del videojuego, el nivel de localización que debe presentar en la cultura meta, la clasificación por edades y los descriptores que definirán su contenido de cara al comprador. En este apartado veremos todos estos factores.

### **1.2.1. Niveles de localización**

No todos los videojuegos se traducen completamente. Por ejemplo, algunos solo tienen subtítulos en la lengua meta y el audio en versión original. Otros, ni siquiera tienen subtítulos en la lengua meta. Evidentemente, cuanto mayor sea el grado de contenido traducido que posee un videojuego, mayor es la adaptación y la inmersión del mismo en la lengua y a la cultura meta. Por eso, el traductor debe tener en cuenta el nivel de localización que requiere el videojuego.

En lo que a este aspecto macroestructural del videojuego se refiere, Chandler y Deming (2012: 51) afirman que «the level of localization depends on how much the publisher wants to invest», es decir, que dependen de razones económicas. Además, Chandler y Deming (2012: 51) también añaden que:

If the game is a high-profile title, it is most likely into as many languages as possible. [...] If the game is not a high-profile title, the publisher might just plan to distribute fully localized versions for key territories such as France and Germany. For territories like Spain and Italy, the publisher might decide to distribute partial localizations. Some territories, like Finland and Norway, will have the “box and docs” localization, and territories like Turkey and Egypt will just get the English versions.

Estos son los cuatro niveles de localización que presentan Chandler y Deming (2012: 51):

- 1) *Sin localización*: hay compañías que optan por no localizar sus videojuegos.
- 2) *‘Box and docs’ localization*: en este tipo de localización, solo se traduce lo que aparece en la caja y en el manual del juego, mientras que el texto del interior del juego se mantiene en la lengua original.

- 3) *Localización parcial*: En este tipo de localización se traduce el texto que aparece dentro del juego, pero no se traducen los mensajes de audio que incluye. Es menos costoso económica y temporalmente hablando, y generalmente se opta por subtitular los diálogos que aparecen dentro del juego a la lengua meta.
- 4) *Localización completa*: el máximo nivel de localización, en el que se traduce todo lo que aparece dentro y fuera del juego.

### **1.2.2. Género de los videojuegos**

Así como en la literatura o en la cinematografía, en los videojuegos también existe una diversidad de géneros. Sin embargo, como afirman O'Hagan y Mangirón (2013: 67), «there are indeed disagreements among theorists in academia and in popular literature in classifying game genres». Además, O'Hagan y Mangirón (2013: 69) también afirman que los géneros de los videojuegos han evolucionado y que han ido surgiendo nuevos géneros como pueden ser los serious games, juegos que se utilizan con un propósito determinado como, por ejemplo, ayudar en la planificación de estrategias militares. La Tabla 1 hace referencia a la clasificación de los géneros de videojuegos que O'Hagan y Mangirón (2013:68) recogen en su obra.

Desde la perspectiva del traductor, este aspecto es importante. O'Hagan y Mangirón (2013: 70) explican que «Given the importance of games achieving a level of make-believe, verisimilitude is critical especially in domain-specific games, where incorrect use of terminology in a localized version disengages de player, who may be knowledgeable about a given field».

Hay juegos que tienen un nivel de terminología muy especializado o que pertenecen a un ámbito muy específico, por lo que el traductor tiene que tener esto en cuenta para asegurarse de que su traducción es apropiada.

<b>Game Genre</b>	<b>Explanation</b>	<b>Examples</b>
Action	Any game whose main purpose is the player's action, involving his/her quick reflexes and coordination skills. The genre includes "Beat 'em up" games. The latest sub-genre is rhythm action which may be treated as a separate genre.	<i>Doom</i> (1993) <i>Quake</i> (1996) <i>Monster Hunter Tri</i> (2009)
Adventure	The player's perspective is usually fixed just behind her/him. Includes detailed back stories.	<i>Tomb Raider</i> (1996) <i>Resident Evil 5</i> (2009)
Racing	The player is engaged in driving a vehicle.	<i>Gran Turismo</i> (1998) <i>Mario Kart Wii</i> (2008)
Shooter	The player sees the action in a first person (FPS = First Person Shooter) or third-person perspective with the goal of firing the arsenal.	<i>Half-Life</i> (1998) <i>Halo</i> (2002) <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> (2007)
Massively Multiplayer Online Game (MMOG)	A game is played online with a large number of players.	<i>EverQuest</i> (1999) <i>Lineage II: The Catholic Chronicle</i> (2004) <i>World of Warcraft</i> (2004–)

Platform	The player needs to overcome various obstacles, while accumulating power (powerup).	<i>Donkey Kong</i> (1981) <i>SuperMario Bros.</i> series (1985–) <i>Prince of Persia: The Sands of Time</i> (2003)
Puzzle	The player’s mission is to solve a puzzle, using logic.	<i>Tetris</i> (1985)
Role Playing Game (RPG)	The player takes on the role of a character and embarks on a lengthy quest. Includes detailed back stories.	<i>Final Fantasy</i> series (1987–) <i>Baldur’s Gate</i> (1998) <i>Dragon Quest IX</i> (2009)
Simulation (sometimes called “God Games”)	The player plays God and manages real-world simulated situations.	<i>Microsoft Flight Simulator</i> series (1982–) <i>The Sims</i> (2000)
Strategy	Games that place the player in strategic conflict to be resolved.	<i>Civilization</i> (1991) <i>Command and Conquer</i> (1996) <i>Age of Empires</i> (1997)
Sports	Games that emulate sports such as tennis, football, golf, etc.	<i>FIFA</i> series (1993–) <i>Pro Evolution Soccer</i> series (2001–) <i>Wii Sports</i> (2006)

Serious games	Games designed for specific purposes other than pure entertainment.	<i>America's Army</i> (2002) <i>September 12<sup>th</sup></i> (2003) <i>Food Force</i> (2005)
Social games	Games that are linked to social networking sites such as Facebook.	<i>Pet Society</i> (2008) <i>FarmVille</i> (2009)

Tabla 1. Clasificación de los videojuegos según su género. Extraído de O'Hagan y Mangirón (2013: 68)

### 1.2.3. Sistemas de clasificación por edades

No todos los países clasifican los videojuegos siguiendo las mismas normas. Además, existen diferentes instituciones que se dedican a realizar la clasificación por edades de los videojuegos, dependiendo de los valores culturales y la tolerancia que posee cada país. Según O'Hagan y Mangirón (2013: 153), el traductor debe tener en cuenta la clasificación por edades de un videojuego porque ayuda a determinar el público meta principal del mismo y, de esta manera, «this allows both the play and narrative dimensions of a game to be borne in mind in game text analysis for the purposes of translation». Para este trabajo, vamos a centrarnos en la clasificación por edades que se utiliza en la mayor parte de Europa, la Pan-European Game Information (PEGI).

Este sistema se utiliza en más de 30 países de Europa. Entre estos países se encuentran los que van a servir como sujeto de nuestro análisis (España, Reino Unido y Francia). En la Figura 1, procedente de la página web oficial de esta institución<sup>1</sup>, podemos observar cuáles son los diferentes rangos de edad que pertenecen a esta clasificatoria y, además, cuál es la descripción exacta del criterio que utiliza para clasificar los juegos.

Por otro lado, la clasificación PEGI también incluye una serie de etiquetas descriptoras del contenido del videojuego. Estas etiquetas determinan si el videojuego contiene escenas eróticas, violencia, drogas y otros elementos que puedan resultar nocivos u ofensivos para el consumidor. Podemos verlas en la Figura 2, también obtenida de la página web oficial de la institución.

<sup>1</sup> Sistema de la clasificación por edades establecido por Información Paneuropea sobre Juegos. Recuperado el 27 de agosto de 2015, de <http://www.pegi.info/es/index/id/96/>.

## Información sobre PEGI

### ¿Cuál es el significado de las marcas?

Las etiquetas PEGI se colocan en el anverso y el reverso de los estuches e indican uno de los siguientes niveles de edad: 3, 7, 12, 16 y 18. Indican de manera fiable la idoneidad del contenido del juego en términos de protección de los menores. La clasificación por edades no tiene en cuenta el nivel de dificultad ni las habilidades necesarias para jugar.



#### PEGI 3

El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.



#### PEGI 7

Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.



#### PEGI 12

En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles. Así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.



#### PEGI 16

Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.



#### PEGI 18

La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador.

Figura 1. Sistema de clasificación por edades PEGI



Figura 2. Etiquetas descriptoras de PEGI

### 1.3. La localización a nivel microestructural

Los traductores también tienen que tener en cuenta una serie de factores que afectan a la localización de los videojuegos a nivel microestructural, es decir, a nivel de cada fragmento del videojuego que deben traducir. Entre estos factores se encuentran la restricción de caracteres, el texto diegético o no diegético, el tipo de texto que conforma el fragmento del texto por traducir y la tipología textual subyacente en el fragmento de texto para traducir. Veremos cada una de estas características en los siguientes subapartados.

#### 1.3.1. La restricción de caracteres

Este es uno de los mayores problemas a los que se tiene que tiene que enfrentar un traductor en el ámbito de los videojuegos. En muchas ocasiones, la traducción de un fragmento del videojuego puede requerir más espacio que el fragmento en versión

original. Como explican O'Hagan y Mangirón (2013: 131), esto suele ocurrir cuando se traduce del chino o japonés, en los que un carácter puede representar un concepto que tenga que ser descrito con más de una palabra en las lenguas occidentales. Además, las autoras añaden que «this is particularly true in Romance languages, as well as German, which tend to require more space for in-game text than English», dando a entender que, en el caso de la traducción del inglés a lenguas romance como el español o el francés, puede surgir la necesidad de más espacio para la traducción de un mensaje.

### **1.3.2. Texto diegético y no diegético**

Otro de los factores a nivel microestructural que debe tener en cuenta el traductor al traducir un videojuego es si el texto es diegético o no diegético. Según O'Hagan y Mangirón (2013: 153) el texto diegético es aquel «taking place within the game». Por ejemplo, los diálogos entre los personajes son texto diegético porque pertenecen al núcleo del videojuego, es decir, al desarrollo de la historia y de la experiencia que tiene lugar en el juego.

Por otro lado, según O'Hagan y Mangirón (2013: 153), el texto no diegético es aquel «located outside the in-game world». Por ejemplo, los mensajes de la interfaz de usuario o el manual del juego serían ejemplos de texto no diegético porque son externos al núcleo del videojuego, es decir, no contribuyen al desarrollo de la historia y de la experiencia que tiene lugar en el juego.

En general, esto es relevante porque el traductor necesita tenerlo en cuenta para comprender los diferentes elementos textuales antes de traducirlos.

### **1.3.3. El texto dentro de los videojuegos**

Como explica Bernal-Merino (2015: 109), los videojuegos tienen diferentes tipos de texto que deben traducirse. El autor divide estos elementos en las siguientes categorías:

- 1) Texto, incluido todo el texto que aparece dentro del juego como la narración, los tutoriales, las canciones, los archivos de ayuda, las misiones, los mensajes del sistema, los minijuegos, etc.
- 2) *Voice-over* y cinemáticas (archivos de audio y vídeo)
- 3) Arte, incluido el logo del juego y texturas lingüísticas que aparecen dentro del juego.

- 4) Localización, en el sentido del *branding* y los glosarios técnicos que se utilizan para mantener la imagen de la compañía y de sus productos en todas las lenguas.
- 5) *Box and docs*, es decir, embalaje y el manual del videojuego.

Por otro lado, Bernal-Merino (2015: 109-110) también trata las diferentes funciones que puede desempeñar estos tipos de texto dentro del videojuego, y las clasifica en las siguientes categorías:

- 1) Narrativa: se basa en la información sobre el contexto interno del videojuego y sus personajes.
- 2) Oral/dialógica: representa la transcripción de los personajes hablando consigo mismo o a otros en el contexto interno del videojuego.
- 3) Técnica: contiene información detallada sobre el software o hardware necesario para poder disfrutar del juego.
- 4) Funcional: incluye los menús del juego, permitiendo a los jugadores poder elegir entre varias opciones.
- 5) Didáctica: se basa en los textos que ayudan al jugador a saber cómo usar la aplicación.
- 6) Promocional: sirve para alentar a los jugadores a comprar más productos.
- 7) Legal: sirve para informar al comprador de sus derechos y responsabilidades legales como dueño del videojuego.

Como también explica Bernal-Merino (2015: 109), tanto los elementos textuales como sus diferentes funciones son factores que el traductor debe tener en consideración para determinar la terminología adecuada y mantener los matices adecuados del texto.

Finalmente, como explican O'Hagan y Mangirón (2013: 153), otro de los factores que el traductor debe tener en cuenta para comprender las características textuales de un videojuego es el género textual subyacente «based on the main game narratives». Por ejemplo, si el texto es de género histórico, de ciencia-ficción, etc.

Tras tener claros tanto los factores macroestructurales y microestructurales propios de la localización de videojuegos que pueden afectar a su traducción, pasaremos a tratar la segunda base esencial del presente trabajo, la traducción erótica.

## Capítulo 2: La traducción erótica

«La comunicación relativa al sexo está estigmatizada, como lo está su estudio.»

(Lesmes Rodríguez, 2015: 56)

La traducción de escenas eróticas conforma la segunda parte clave de este trabajo. En casi todos los géneros del ámbito literario y el audiovisual, aparecen escenas o referencias eróticas y sexuales. Sin embargo, como indicaba Lesmes Rodríguez en la cita anterior, el estudio de este campo está «estigmatizado». En este capítulo profundizaremos en este ámbito y veremos algunos de sus rasgos generales.

### 2.1. El sexo en la traducción

Según José Luis Castillo Flores (2015: 10), director de ETEP, «tras la farmacéutica y la armamentística, la industria del sexo es, en términos generales, la tercera por volumen de negocio». Sin embargo, como él también indica, la traducción erótica es otro de los «grandes nichos de mercado que permanecen vírgenes en la formación de traductores». Con esto, da a entender la posibilidad de que este ámbito no esté lo suficientemente explorado y estudiado todavía. Pero si la traducción es una de las profesiones más antiguas del mundo, ¿por qué hay campos, como el de la traducción erótica, en los que todavía no se ha profundizado?

La respuesta que ofrece Castillo Flores (2015: 12) es la siguiente: «La presión social influye sobremanera. Aunque un buen número de ciudadanos consume pornografía con asiduidad, no es un producto bien visto a ojos de la sociedad y eso origina represión en los propios usuarios».

En este mismo artículo, Castillo Flores también recoge varios fragmentos de entrevistas con traductores especializados en este ámbito de la traducción que prefieren mantenerse en el anonimato por miedo al estigma que podría causarles si se descubriese a qué se dedican y, por ende, perder clientes en otros campos de traducción. Según Castillo Flores (2015: 14), esto provoca que «al no haber una comunicación normalizada relativa al sexo, en muchas ocasiones cuesta consensuar términos en español para vocablos que se crean en inglés», cosa que puede entorpecer la tarea del traductor.

En conclusión, como indica Castillo Flores (2015: 19) este sector de mercado presenta «una normalidad absoluta, excepto por el estigma social».

## 2.2. La traducción del sexo

En su artículo en la revista de ETEP, Lesmes Rodríguez (2015: 56) comenta que, debido a la «estigmatización» que sufre la traducción erótica, existe una «inexistencia de glosarios específicos que recojan el amplio abanico del léxico erótico-pornográfico de cada lengua, ya se trate de referencias culturales o bien de eufemismos, metáforas o palabras malsonantes», lo que dificulta la labor del traductor en el momento de realizar este tipo de traducciones.

Como bases generales de la traducción erótica, Surià (2013), en un artículo de su blog, indica que al realizar traducciones eróticas «hay que respetar la historia de amor, placer o deseo y estar dispuesto a trasladar fielmente los sentimientos de un idioma a otro». Finalmente, en otro de sus artículos Surià (2014a) también añade que, «hay que conseguir que el lector se sienta en su elemento, no distraerlo con expresiones poco acertadas que le saquen del texto y hacerle creer que lo que lee es como si se hubiera escrito en su idioma», y de que «es importante conocer el contexto literario y saber en qué corriente se enmarcan para poder prever las dificultades de la novela en cuestión». Como podemos observar, para esta traductora es importante identificar el contexto del texto y las estrategias de traducción que se siguen para poder realizar una buena traducción que transmita la misma sensación que recibiría el destinatario de la versión original al receptor de la lengua y la cultura meta.

Por otro lado, Lesmes Rodríguez (2015: 59) indica que «el léxico erótico-pornográfico no se compone únicamente de insultos y de vulgarismos, sino también de eufemismos y de elaboradas metáforas, cuya raíz suele estar no solo en las formas del cuerpo humano sino también en factores culturales». De esta manera, la autora muestra en su artículo que, entre otros factores, la elección de la traducción de un término puede estar influida también por la carga emocional que este encierra o incluso por la identificación del traductor con el personaje de la historia en función de su sexo. Sobre este último aspecto, Lesmes Rodríguez (2015: 63) añade que, «puesto que buena parte de las decisiones traductológicas son intuitivas, es importante que el traductor sea proclive a reconstruir mentalmente las sensaciones que interpreta en el texto original».

En conclusión, podemos observar que el papel del traductor y las estrategias que sigue al tomar sus decisiones son especialmente relevantes en este tipo de traducción

especializada, así como lo son también los conceptos de cultura y censura. En el siguiente capítulo trataremos estos últimos para terminar de asentar la base del presente trabajo.

### **Capítulo 3: La cultura y la censura**

En nuestro estudio, trabajaremos con tres culturas meta distintas: la británica, la española y la francesa. Sin embargo, lo primero que debemos hacer antes de comenzar es documentarnos sobre el significado de este término y su relación con la traducción erótica y la localización de videojuegos.

En el diccionario de la Real Academia Española, encontramos la siguiente definición del término cultura: «conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.»<sup>2</sup>.

Como indica Snell-Hornby (1999: 63), «un traductor no solo necesita de la competencia en las dos lenguas, sino que además debe estar familiarizado con las dos culturas», ya que la cultura del público meta influye en el modo en el que esta recibe el mensaje.

En el caso particular de la localización de videojuegos, Chandler y Deming (2012: 21) definen la cultura como «the accumulated, managed content of an specific context»; es decir, la cultura es un conjunto de elementos que determinan el aspecto total del producto final. Por otra parte, como explican O'Hagan y Mangiron (2013), la cultura también determina las preferencias de elementos como los diferentes tipos y géneros de videojuegos o sobre la caracterización de los personajes. Como bien indican estas autoras, los videojuegos «are widely considered to be cultural artifacts» y añaden que se han convertido en «an integral part of global popular culture» (O'Hagan y Mangiron 2013: 202-203). Además, las autoras establecen diferencias entre la cultura oriental japonesa y las culturas occidentales europeas como, por ejemplo, que la cultura japonesa es más tolerante con las escenas sexuales, mientras que las culturas europeas son más tolerantes con las escenas violentas. Sin embargo, también recalcan que no se debe generalizar, ya que hay culturas europeas que no son tan tolerantes.

En el caso del erotismo, como vimos en el capítulo anterior, existe un estigma social que afecta a la traducción en este ámbito. Sin embargo, según indica Castillo Flores

---

<sup>2</sup> Diccionario de la Real Academia Española. *Censura*. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=cultura> el 23 de septiembre de 2015.

(2015: 20), «nuestro país supone hoy una de las principales fuentes de ingresos para el sector. España es el segundo país de Europa en consumo de pornografía, detrás de Alemania y seguido por el Reino Unido». Esto puede mostrar que, aunque exista cierto estigma social a su alrededor, la pornografía es también un ámbito en auge en la cultura española y en la inglesa.

En un artículo de Daniel Buchuk (2013) en el blog de SimilarWeb titulado *UK Online Porn Ban: Web Traffic Analysis of Britain's Porn Affair*, podemos observar un gráfico en el que se muestra el consumo de porno online en diferentes países. Como bien indicaba Castillo Flores, Alemania era el país que más porno consumía, seguido por España y el Reino Unido. Sin embargo, para el objetivo de nuestro estudio, también tendremos que tener en cuenta que, en el gráfico, el nivel de consumo de pornografía de Francia está por debajo de la media mundial. Esto parece indicar que la sociedad en este país es más conservadora en este ámbito que los otros dos países de nuestro estudio. Esta posibilidad cobra más sentido al conocer la opinión de Grégory Dorcel, el director de una de las empresas más grandes y conocidas de la industria pornográfica francesa, sobre si la sociedad francesa está más sexualizada que antes en una entrevista de Allyson Jouin-Claude para TéléLoisirs (2015):

Plus conservatrice, au contraire. Depuis le début des années 90, des mouvements conservateurs très puissants ont essayé de faire croire que le porno gangrènerait la société. Mais je rappelle qu'à l'été 1978, on projetait librement des films X. C'est impensable aujourd'hui. Le sexe a été banni de la sphère publique pour être relégué à la sphère privée. De ce fait, les médias ont aujourd'hui une autocensure puissante. Par exemple, dans l'émission Cocoricocoboy qui était diffusée dans les années 90 sur TF1, le samedi soir juste avant les JT, il y avait une fille qui faisait un strip-tease devant la France entière et ça ne choquait personne. Pareil pour les pubs de Séguéla, comme "Demain, j'enlève le bas" : aujourd'hui, ce n'est plus diffusable.

Como se puede comprobar, la censura (especialmente en los medios audiovisuales), es un fenómeno que está ligado directamente con la cultura. Si bien a día de hoy la censura no está presente de manera obvia o extrema, sigue estando presente, especialmente en lo referente al sexo y al estigma social que este conlleva.

En el caso de los videojuegos también se encuentra presente la censura. Como explican O'Hagan y Mangirón (2013: 226):

Censorship is applied to videogames not only by the state authorities but also by several agents, such as the translator, the localization coordinator, the reviewer, and the legal and marketing departments of the publisher. [...] In addition, government ratings bodies, where they exist,

have the final say about the type of context that is permitted and the content that is censored in a game.

Como también explican estas autoras (2013: 216), en Alemania, por ejemplo, se sigue un código de censura más estricto que en las otras culturas europeas debido a la poca tolerancia de las escenas violentas. Es más, incluso obligan a los desarrolladores a modificar elementos visuales como la sangre para que aparezca en color verde en vez de rojo si quieren que el juego salga a la venta en el país. Por este mismo motivo, en el caso de la localización de videojuegos, los ajustes culturales que en ocasiones deben realizarse «may encompass a range of operations which may be mandatory or optional, or rather subject to pragmatic considerations».

De esta manera, podemos concluir que la cultura, la censura y la autocensura son factores que afectan directamente a la traducción de escenas eróticas y de los videojuegos. En nuestro análisis intentaremos comprobar cómo se han visto afectados los objetos del corpus por estos factores y determinar, a grandes rasgos, las preferencias de cada cultura en lo referente a las estrategias de traducir escenas eróticas en tipo de producto audiovisual.

## **SEGUNDA PARTE: MARCO ANALÍTICO**

### **Capítulo 4: Metodología**

#### **4.1. Funcionalismo**

Para abordar el presente trabajo e intentar alcanzar el objetivo principal de nuestro estudio, decidimos seguir la metodología que siguen O'Hagan y Mangirón en su obra *Game Localization* (2013). Estas autoras siguen el ejemplo de la teoría del *skopos* iniciada en Alemania por Hans Vermeer y la relacionan con la localización de la siguiente manera: «game translation is primarily driven by its purpose (*skopos*), which is ultimately to entertain the end user of the translated product».

En la *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, editada por Mona Baker, podemos encontrar una entrada de Christina Schäffner (1998: 235) sobre la teoría traductológica funcionalista del *Skopos*. Schäffner explica esta teoría iniciada en Alemania por Hans Vermeer de la siguiente manera:

[*Skopos* theory] reflects a general shift from predominantly LINGUISTIC and rather formal translation theories to a more functionally and socioculturally oriented concept of translation. [It] takes seriously factors which have always been stressed in action theory [...]. These factors include the culture of the intended readers of the target text and of the client who has commissioned it, and, in particular, the function which the text is to perform in that culture for those readers. *Skopos* theory is directly oriented towards this function. Translation is viewed not as a process of transcoding, but as a specific form of human action. [...] In addition to its purpose, any action has an outcome. The outcome of translational action is a **translatum**.

En otras palabras, según esta teoría, los factores que rodean a la lengua y la cultura meta y el destinatario del mensaje son los que determinan cómo se traduce el texto y cuál será el resultado final o *translatum*. Es una manera de ver el texto como un trasvase cultural en vez de como un trasvase lingüístico y «desde una perspectiva holística de la cultura en la que el texto se halla inmerso», como explica Snell-Hornby (1999: 68) en su obra *Estudios de traducción: Hacia una perspectiva integradora*.

Teniendo en cuenta que para este trabajo hemos definido la localización como la adaptación completa de un videojuego a la lengua y la cultura meta, podemos observar que el producto localizado tendrá que realizar una función específica dentro de la nueva cultura, que es que sea natural y viable para un jugador de la misma y que le proporcione una experiencia exacta a la que tendría un jugador de la cultura originaria. Es decir, el *translatum* de la localización está principalmente dirigido por la cultura meta a la que se va a traducir el videojuego y su función es, primordialmente, la de entretener y proporcionarle la misma sensación al jugador.

Además, para determinar el nivel de inmersión cultural del videojuego, también tendremos en cuenta los conceptos de domesticación y extranjerización. Lawrence Venuti (2004: 20), partiendo del trabajo del doble movimiento de Friedrich Schleiermacher, sugiere lo siguiente en su obra *The Translator's Invisibility: A History of Translation*:

Admitting (with qualifications like “as much as possible”) that translation can never be completely adequate to the foreign text, Schleiermacher allowed the translator to choose between a domesticating method, an ethnocentric reduction of the foreign text to target-language cultural values, bringing the author back home, and a foreignizing method, an ethno deviant pressure on those values to register the linguistic and cultural difference of the foreign text, sending the reader abroad.

O, dicho de otra forma, el traductor tiene las opciones de acercarse a la cultura meta y hacer que el texto le resulte natural y familiar al lector o que, en cambio, opte por acercarse a la cultura de origen y obligar al lector a familiarizarse con lo que desconoce.

Por otro lado, para abordar el segundo objetivo de este estudio tendremos en cuenta la explicación que hace Amparo Hurtado Albir en su obra *Traducción y Tadtología* (2001) sobre las estrategias de traducción y los problemas y errores de traducción. Según esta autora (2001: 276) las estrategias de traducción son «los procedimientos individuales, conscientes y no conscientes, verbales y no verbales, internos (cognitivos) y externos utilizados por el traductor para resolver los problemas encontrados en el proceso traductor y mejorar su eficacia en función de sus necesidades específicas». Hurtado Albir (2001: 277-278) explica que existen estrategias de traducción de distintos tipos, niveles, que varían según el tipo y la modalidad de traducción o la dirección (directa o inversa), que existe una diversidad de ellas para solucionar problemas de traducción y también para mejorar la eficacia del proceso traductor y los resultados provisionales obtenidos.

Por otro lado, la autora liga los conceptos de problema de traducción y error de traducción directamente con el de estrategias de traducción. Según Hurtado Albir (2001: 308), los problemas de traducción son «dificultades de carácter objetivo con que puede encontrarse el traductor a la hora de realizar una tarea de traducción», y los errores de traducción son «Equivalencia de traducción inadecuada. Los errores de traducción se determinan según criterios textuales, contextuales y funcionales».

En lo referente a los problemas de traducción, Hurtado Albir (2001: 288) sigue la aproximación funcionalista de Cristiane Nord y los clasifica en las siguientes categorías en el modelo del grupo PACTE:

- 1) Problemas lingüísticos: problemas relacionados con el código lingüístico. Derivan en gran parte de las diferencias entre lenguas. Pueden ser de comprensión y/o reexpresión.
- 2) Problemas textuales: problemas relacionados con cuestiones de coherencia, progresión temática, cohesión, tipologías textuales y estilo.
- 3) Problemas extralingüísticos: remiten a cuestiones temáticas, enciclopédicas y culturales.
- 4) Problemas de intencionalidad: están relacionados con dificultades en la captación de información del texto original.
- 5) Problemas pragmáticos: derivados del encargo de traducción, de las características del destinatario y del contexto en el que se efectúa la traducción.

Además, Hurtado Albir (2001: 288) también añade que «en una misma unidad problemática puede darse la conjunción de varias de estas categorías».

Finalmente, al realizar nuestro análisis también tendremos que clasificar los diferentes errores de traducción que hallemos entre las diferentes versiones de los sujetos de nuestro corpus. Para ello, nos centraremos en la perspectiva funcionalista que adopta Hurtado Albir para clasificarlos (2001:305-306) y que encontramos en la Tabla 2.

<b>Tipo de inadecuación</b>	<b>Errores</b>
Inadecuaciones que afectan a la comprensión del texto original	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Falso sentido</li> <li>• Sin sentido</li> <li>• No mismo sentido</li> <li>• Adición</li> <li>• Supresión</li> <li>• Referencia lingüística mal solucionada</li> <li>• Inadecuación de variación lingüística (tono, dialectos, idiolecto, etc.)</li> </ul>
Inadecuaciones que afectan a la expresión en la lengua de llegada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ortografía y puntuación</li> <li>• Gramática</li> <li>• Léxico</li> <li>• Aspectos textuales (coherencia, progresión temática, elementos de referencia, conectores)</li> <li>• Redacción (formulación defectuosa o poco clara, falta de riqueza expresiva, pleonasmos, etc.)</li> </ul>
Inadecuaciones pragmáticas, por no ser acordes con la finalidad de la traducción, el método elegido, el género textual y sus convenciones, etc.	

Tabla 2. Tipos de inadecuaciones según Hurtado Albir (2001)

## 4.2. Fases de la investigación

Una vez delimitado el tema de estudio que queríamos tratar por los motivos expuestos en la introducción del presente trabajo, procedimos a seleccionar un corpus de estudio

que se adecuase a las características del estudio para poder extraer conclusiones relevantes. De esta manera seleccionamos tres escenas eróticas de tres videojuegos distintos: *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), *God of War 3* (SCE Santa Monica Studio, 2010) y *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015). Veremos los motivos concretos para la elección de estos videojuegos en el subapartado 4.4.

En la segunda fase, comenzamos a componer nuestro marco teórico basándonos en los tres pilares principales de nuestro estudio: la localización de videojuegos, la traducción erótica y la cultura y la censura. De esta manera, redactamos la base teórica que guiaría este trabajo y delimitamos el marco analítico que íbamos a seguir.

Una vez tuvimos el marco analítico determinado, iniciamos la tercera fase, en la que comenzamos el análisis de nuestro corpus. Para ello, obtuvimos la versión inglesa, francesa y española de cada escena que debíamos analizar y las transcribimos (véase Anexo 2). Nuestro análisis se divide primero en dos fases: la macroestructural y la microestructural del juego. La microestructural del juego, a su vez, se divide en dos niveles: el macrotextual y el microtextual del fragmento analizado. Elaboramos tres tablas en las que recoger los datos de cada uno y en las que comparamos las tres versiones de cada escena.

Para concluir, los datos empíricos obtenidos a través del análisis del corpus nos permitirán obtener una serie de resultados cualitativos que nos ayudarán a formular una serie de conclusiones sobre cómo se traducen las escenas eróticas de los videojuegos y por qué. Estas conclusiones servirán para reafirmar o refutar nuestras hipótesis iniciales.

### **4.3. Ficha de análisis**

Como hemos comentado en el apartado anterior, nuestro análisis primero se divide en dos niveles, macroestructural y microestructural; y dentro de este último en otros dos, macrotextual y microtextual. Como veremos a continuación, para cada nivel hemos diseñado una tabla de análisis con los campos que contienen información considerada relevante para los objetivos de este estudio.

#### **4.3.1. Nivel macroestructural**

El primer nivel de nuestro análisis es el nivel macroestructural, es decir, del videojuego en general. A continuación, veremos una muestra de la tabla de análisis de este nivel y explicaremos su contenido.

<b>Nombre del videojuego</b>		
<b>Datos técnicos</b>	<b>Género</b>	
	<b>Desarrollador</b>	
	<b>Distribuidor</b>	
	<b>Fecha de publicación</b>	
	<b>Plataforma</b>	
<b>Lengua original del videojuego</b>		
<b>Clasificación por edades</b>		
<b>Descriptor</b>		
<b>Sinopsis de la historia</b>		
<b>Nivel de localización del videojuego</b>		

Tabla 3. Tabla de análisis a nivel macroestructural

- **Nombre del videojuego:** Nombre del videojuego al que pertenece la escena que vamos a analizar.
- **Datos técnicos:** en este apartado veremos distintos datos generales de los videojuegos: su género (véase Cap. 1), desarrollador, distribuidor, fecha de publicación y plataforma en la que podemos jugarlo.
- **Lengua original del videojuego:** identificación de la lengua en el que se ha desarrollado el videojuego.
- **Clasificación por edades:** identificación de la clasificación por edades del videojuego según PEGI (véase Cap. 1).
- **Descriptor:** identificación de las etiquetas descriptoras de cada videojuego según PEGI (véase Cap. 1).
- **Sinopsis de la historia:** breve sinopsis del argumento general del videojuego.
- **Nivel de localización del videojuego:** identificación del nivel de localización del videojuego (véase Cap. 1).

### 4.3.2. Análisis a nivel microestructural

Esta fase del análisis se divide en dos niveles: una a nivel macrotextual del fragmento analizado y otra a nivel microtextual del fragmento analizado. Por lo tanto, es necesario realizar una tabla de análisis para cada una de estas subfases. A continuación, veremos una muestra de cada una de estas tablas y explicaremos su contenido.

#### 4.3.2.1. Análisis macrotextual del fragmento

<b>NIVEL MACROTEXTUAL</b>	<b>Contexto interno del fragmento</b>	
	<b>Tipo de texto y función</b>	
	<b>Género subyacente del texto</b>	
	<b>Texto diegético o no diegético</b>	

Tabla 4. Ficha de análisis a nivel microestructural macrotextual

- Contexto interno del fragmento: breve descripción de lo que ocurre en el fragmento analizado para conocer el contexto interno.
- Tipo de texto y función: identificación del tipo de texto del fragmento y su función según la clasificación de Bernal-Merino (2015) (véase Cap. 1)
- Género subyacente del texto: identificación del género subyacente del texto según los géneros textuales.
- Texto diegético o no diegético: clasificación del texto del videojuego en diegético o no diegético (véase Cap. 1)

#### 4.3.2.1. Análisis microtextual del fragmento

		Inglés	Francés	Español	Problemas de traducción	Estrategias de traducción	Tipos de errores y de inadecuaciones
<b>NIVEL MICROTEXTUAL</b>	<b>Referencia erótica</b>						

Tabla 5. Ficha de análisis a nivel microestructural microtextual

En esta tabla primero identificaremos la referencia erótica que vamos a analizar en las tres lenguas meta. Después identificaremos los problemas de traducción que genera, las estrategias de traducción que ha seguido el traductor y los tipos de errores y de inadecuaciones que ha generado, en caso de que lo haya hecho (vid. Cap. 4).

#### 4.4. Justificación del corpus

Para la realización de este estudio, hemos escogido tres escenas eróticas procedentes de tres videojuegos distintos, en tres lenguas: inglés, francés y español. Los videojuegos seleccionados para formar parte de este corpus son *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), *God of War III* (SCE Santa Monica Studio, 2010) y *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015).

En primer lugar, *Duke Nukem Forever* es un videojuego de disparos en primera persona (*shooter*). Es la última entrega de una saga de gran éxito, pero el motivo principal de su fama es que su desarrollador, Gearbox Software, tardó trece años en publicarlo. En el Reino Unido, la BBC (2010) clasificó la espera del videojuego como «eternal». Sin embargo, según la agencia Ukie<sup>3</sup>, el videojuego alcanzó el puesto número 8 de los más vendidos en el país durante la semana de su lanzamiento. En España, en las listas de ventas de la Asociación Española de Videojuegos, AEVI<sup>4</sup>, el videojuego jamás llegó a ser uno de los más vendidos del año. En un artículo de Enrique García (2011) en la página web MeriStartion, se afirma que las acciones de la empresa desarrolladora decrecieron debido a las críticas que recibió el videojuego. Por otro lado, en Francia, la página web JeuxVideo (2011) clasifica el juego como «une déception à hauteur du buzz».

En segundo lugar, el videojuego de acción *God of War III* es uno de los más conocidos y premiados del mundo. De hecho, según el *Guinness World Records: Gamer's Edition* (2015:100) este videojuego fue el más vendido, con más de 4,67 millones de copias hasta junio de 2014. Además, el libro también indica que uno de cada quince propietarios de una consola PlayStation 3 ha comprado este juego. En España en particular, en un análisis del juego para la página web MeriStation, Ortiz (2010) indica «Kratos ha consumado su objetivo, y no ha sido otro que el coronarse como el auténtico señor del *hack'n slash* en

---

<sup>3</sup> UKIE Week 25 2011 UK Video Games Charts. Recuperado el 24 de octubre de 2015, de <http://ukie.org.uk/content/ukie-week-25-2011-uk-video-games-charts>

<sup>4</sup>y<sup>5</sup> Videojuegos más vendidos de 2011. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de <http://www.aevi.org.es/videojuegos-mas-vendidos>

la nueva generación». Por otro lado, en la AEVI<sup>5</sup>, este videojuego aparece como el más vendido para la plataforma PlayStation 3 durante el mes de abril de 2010. En el Reino Unido, según un artículo de Purchase (2010) en la página web Eurogamer, fue número uno en ventas en Reino Unido durante la primera semana tras su publicación. Finalmente, en Francia, en un artículo de la página web JeuxVideo (2010), se afirma que el juego vendió un millón de copias en pocos días tras su lanzamiento y que «le beat'em all de SCE Santa Monica Studio a su s'imposer à hauteur de ses immenses qualités».

En último lugar, *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) es un RPG (juego de rol) lanzado este mismo año, que ya goza de gran fama. Según un artículo de CD Projekt RED (2015) en la página web oficial del videojuego, este obtuvo tres premios durante la gala *The Game Awards*: premio al juego del año, premio al mejor RPG y premio al desarrollador del año. Por otro lado, según un artículo en la página web Eurogamer de Philips (2015), *The Witcher 3* se vendió un 608 % más que su predecesor *The Witcher 2* en Reino Unido durante la semana de su lanzamiento. En España, tras saberse que la localización al español sería solo parcial, la comunidad *gamer* empezó una colecta de firmas a través de la página web Change.org para pedirle a CD Projekt RED que la localización del videojuego fuese completa. La desarrolladora se negó alegando que habían realizado estudios de mercado para saber en qué lenguas debían realizar una localización completa y que el español no era una de ellas<sup>6</sup>. Aun así, según AEVI, fue el videojuego más vendido durante el mes de mayo de 2015<sup>7</sup>. Finalmente, según la web francesa JeuxVideo (2015a), este videojuego sobrepasó el millón de reservas antes de su lanzamiento. Además, según otro artículo en esta misma web (2015b), se vendieron más de 120 000 ejemplares del videojuego en Francia a fecha del 27 de mayo de 2015.

Por otro lado, en los tres videojuegos podemos encontrar escenas eróticas. En el caso de *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), el sexo es un tema recurrente, aunque no sea el tema principal del juego. Según el artículo de Kaplan (2011) en Fox News, el juego es ofensivo y añade que, «takes sexism to a new level», por lo que creó gran

---

<sup>6</sup> Respuesta de CD Projekt RED a la petición de firmas. Recuperado el 23/10/2014, de <https://www.change.org/p/cd-projekt-red-please-cd-project-red-we-want-spanish-voices-in-the-witcher-3-wild-hunt/responses/16970>

<sup>7</sup> Videojuegos más vendidos de 2015. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de <http://www.aevi.org.es/videojuegos-mas-vendidos>

controversia. Además, según Moreno (2014), se trata de «un ejemplo de chabacanería y mal gusto», y da a entender que estas escenas solo aparecen en el juego como reclamo comercial.

Por otro lado, en el caso de *God of War III* (SCE Santa Monica Studio, 2010) y *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015), el sexo parece ser tratado de manera más natural y más ligada a la trama. Como explica CD Projekt RED en un artículo para *The Guardian* (Parkin, 2015), «sex is the quickest way in which to establish the relationship and provide a justification for the player to pursue this woman», dando a entender que estas escenas pueden servir para que toda la historia tenga sentido y que el jugador tenga un propósito.

Como podemos observar, estos tres videojuegos cuentan con una gran reputación, aunque por motivos distintos. Esto, en conjunto con su contenido erótico, hace que sean idóneos para nuestro análisis.

## **Capítulo 5: Análisis**

A continuación, procederemos a comparar los resultados tras el análisis de las tres versiones distintas de cada videojuego. Cabe destacar que, para realizar esta comparación, tomaremos como punto de partida la versión inglesa de cada videojuego. Además, en los anexos podremos encontrar las tablas de análisis en las que nos hemos basado para comparar los fragmentos de los videojuegos.

### **5.1. *Duke Nukem Forever***

Como podemos comprobar en la *Tabla 9*, este videojuego es un videojuego de disparos en primera persona en el que el jugador se convierte en Duke Nukem, un héroe que debe salvar a la Tierra de un ataque alienígena. Lo desarrolló Gearbox Software y lo publicó 2K Games para las plataformas PlayStation 3, Xbox 360 y PC. Además, su localización es completa, y está clasificado como para mayores de 18 años según PEGI por su lenguaje soez, su violencia, por hacer referencia a las drogas y por fomentar el juego. Todos estos son factores que el traductor debe tener en consideración para traducir el juego, ya que le pueden ayudar a determinar el tipo de lenguaje que debe utilizar y a comprender el contexto interno del videojuego.

En lo referente a nivel microestructural macrotectual, como podemos observar en la *Tabla 10*, se trata de una misión completa del mismo, en la que el jugador debe encontrar una serie de objetos en un club de estriptis para que una bailarina le haga un baile privado.

Por lo tanto, según la clasificación de Bernal-Merino (2015: 109), este fragmento de texto tiene una función oral/dialógica, a la par que funcional. También se trata de texto diegético, por lo que cabe la posibilidad de que el traductor tenga que utilizar su creatividad para traducirlo. Además, el traductor tendrá que tener en cuenta que es un diálogo en un contexto contemporáneo para tomar las decisiones de traducción pertinentes.

Sin embargo, como podemos observar en la Tabla 11, a nivel microestructural microtextual podemos encontrar una gran cantidad de inadecuaciones pragmáticas y lingüísticas, como también extralingüísticas, que dificultan la transmisión de las referencias eróticas a las lenguas meta. Un claro ejemplo de esto es la traducción de «cake» por «tarta» y «gâterie», como vemos en el primer fragmento analizado de la *Tabla 11*. En inglés, la palabra *cake* también puede referirse a la vagina o al trasero de una mujer<sup>8</sup>, así que no se ha sabido reproducir este matiz en las lenguas meta.

Por otro lado, la frase «You're the man, ¡Duke! These chicks are awesome!» (véase Tabla 11), está traducida de dos formas distintas en las versiones española y francesa. Una de las equivalencias se parece bastante al original, mientras que la otra contiene una referencia erótica más explícita en ambas lenguas meta. Esto podría haber ocurrido como resultado de una necesidad de los traductores de compensar, con este fragmento, la atenuación de otros (véase Tabla 11).

Además, algunas referencias eróticas como «something naughty» (véase Tabla 11) se han atenuado o eliminado en las versiones traducidas. En este caso en concreto, en la versión española aparece traducido como «algo», mientras que en la versión francesa se ha mantenido la referencia erótica mediante el término «jouet cochon». Creemos que, es posible que el traductor no lo haya hecho por motivos culturales y que haya influido en esta decisión el factor de la restricción de caracteres, por lo que se haya visto obligado a sintetizar la información. A pesar de ello, en este caso el traductor al español ha logrado que el texto perdiese un matiz importante, por lo que a lo mejor debería haberse replanteado su traducción.

Para terminar, también cabe destacar que hemos encontrado una gran cantidad de calcos en este fragmento. Como podemos ver en la Tabla 11, en ciertas ocasiones, los

---

<sup>8</sup> Urban Dictionary. *Cake*. Recuperado de <http://es.urbandictionary.com/define.php?term=Cake> el 04 de diciembre de 2015.

traductores de ambas lenguas meta han optado por usar una estructura muy similar a la de algunos de los fragmentos del original. Por ejemplo, la traducción del siguiente fragmento:

Duke, that <u>hottie</u> in pink really likes me... <u>smell my finger!</u>	¡Duke, tengo en el bote a esa <u>piba</u> de rosa! ¡ <u>Huéleme el dedo!</u>	Duke, la <u>fille</u> en rose m'adore ! Sentez mon doigt !
---	---	--

Tabla 6. Ejemplo extraído del análisis a nivel microestructural microtextual de *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011) (véase Tabla 11)

Como podemos observar, en las tres versiones la estructura empleada es la misma. Sin embargo, cabe la posibilidad que la traducción de un fragmento de texto así sin contexto pueda resultar difícil, por lo que los traductores podrían haber decidido seguir la estructura del original para no arriesgarse a cometer errores de traducción.

En general, a pesar de todas las diferencias de traducción que hemos podido observar en este videojuego, parece ser que el objetivo principal de los traductores de las versiones española y francesa era transmitirle una sensación de naturalidad al jugador, y que han sabido compensar la eliminación o atenuación de algunas referencias eróticas con la adición de otras nuevas. Por otro lado, la versión francesa parece ser más domesticante que la española, ya que adapta mejor el sentido de los mensajes del original a su propia cultura.

## **5.2. *God of War III***

Como podemos comprobar en la Tabla 12, este es un videojuego de acción en el que el jugador maneja a Kratos, un semidiós que se enfrenta a otros dioses de la mitología griega. Lo desarrolló SCE Santa Monica Studio y lo publicó Sony Computer Entertainment para la plataforma PlayStation 3. Según la clasificación de edades de PEGI, no está recomendado para menores de 18 años por su contenido violento. Además, está completamente localizado, por lo que el traductor ha debido fijarse en los factores mencionados anteriormente para procurar que el texto se adaptase tanto a la cultura meta como a las convenciones propias del contexto interno del videojuego.

Por otro lado, como podemos comprobar en la Tabla 13, a nivel microestructural macrotextual, este fragmento es un minijuego con cinemática en el que Afrodita (diosa del amor en la mitología griega) seduce a Kratos y mantiene relaciones sexuales con él mientras dos de sus esclavas los observan. Por lo tanto, se trata de texto diegético en el

que encontramos un diálogo narrativo situado en un contexto bélico e histórico que, según la clasificación de Bernal-Merino (2015: 109), tiene función narrativa, oral/dialógica y funcional.

Sin embargo, a nivel microestructural microtextual hay ciertos elementos que nos llaman la atención de las traducciones al francés al español. En general, ambas se mantienen bastante fieles al original, pero el siguiente fragmento sufre un cambio drástico:

<p>+ Such power!</p> <p>- If it is this good watching, just imagine!</p> <p>+ Is he going to...? By the Gods!</p> <p>- I grow jealous of our Mistress.</p>	<p>+ ¿Por qué siempre es Afrodita la que se lo pasa bien?</p> <p>- ¿Pero cuándo nos va a tocar?</p> <p>+ ¿Acaso va a...? ¡Oh! ¡Por los dioses!</p> <p>- Tengo celos de nuestra señora.</p>	<p>+ Pourquoi Aphrodite est-elle toujours la seule à s'amuser ?</p> <p>- Quand est-ce que sera notre tour ?</p> <p>+ C'est réservé seulement à un public adulte !</p> <p>- Les parents devraient éloigner les enfants!</p>
--	--	--

Tabla 7. Ejemplo del análisis a nivel microestructural microtextual de *God of War III* (SCE Santa Monica Studio, 2010) (véase Tabla 14)

Por un lado, la versión española dista mucho del original en las primeras dos intervenciones, pero luego vuelve a transmitir el mismo mensaje en las dos últimas. Sin embargo, la versión francesa es completamente distinta del original, e incluso presenta cierto tinte de censura en las dos últimas intervenciones.

A pesar de este cambio drástico en las traducciones de ambas versiones, en general, el fragmento parece estar correctamente traducido. Como podemos observar en la Tabla 14, el resto de intervenciones están traducidas de manera que suenen naturales en las lenguas meta y que transmitan el mismo mensaje que el original. Además, a nivel microestructural macrotextual, se ha respetado el género textual subyacente del videojuego y el espacio temporal del contexto interno, lo que se ve reflejado en todo momento en la elección de ciertos términos como «lecho/couche» o «aposentos/appartements», en el nivel microtextual.

Para finalizar, cabe destacar también que, en este caso, la versión francesa parece ser más domesticante que la española. Si bien es cierto que ciertos mensajes del original se han omitido completamente y cambiado por otros nuevos y distintos, esto puede deberse a una necesidad de adaptación a la cultura meta, por lo que también es una estrategia domesticante. La versión española, sin embargo, parece quedarse a medio camino entre la inglesa y la francesa, introduciendo mensajes nuevos y manteniendo algunos del original, por lo que no podría decirse que sea tan domesticante.

### **5.3. *The Witcher 3***

Como vemos en la Tabla 15, este videojuego es un juego de rol en el que el jugador maneja a Geralt de Rivia, un brujo de gran poder que debe salvar a su aprendiz. Lo desarrolló CD Projekt RED y lo publicó Namco Bandai para las plataformas PlayStation4, Xbox One y Windows PC. Su idioma original es el polaco, pero como vimos en la introducción del análisis, en el presente trabajo hemos utilizado la versión inglesa como punto de partida para realizar nuestras observaciones. De esta manera, hemos mantenido la igualdad de condiciones respecto a los otros sujetos de nuestro corpus. Cabe destacar también que, según la clasificación de PEGI, este videojuego no está recomendado para menores de 18 años debido al contenido violento y el lenguaje soez que posee. Además, es importante fijarse en que el juego está completamente localizado al francés y parcialmente localizado al español. Esta localización parcial ha producido errores a nivel microestructural, como observaremos más adelante.

Por otra parte, a nivel microestructural macroestructural (véase Tabla 16), este fragmento que hemos analizado es una escena interactiva en la que Geralt y Yennefer, una hechicera compañera suya, sufren un ataque de gas venenoso y, si el jugador elige la opción adecuada, se teletransportan a casa de Yennefer. Allí, ella se quita el vestido afirmando que está roto y debe arreglarlo y el jugador tiene la oportunidad de hacer que Geralt se le insinúe a la hechicera. Si lo hace, la hechicera se desnuda y ambos personajes acaban manteniendo relaciones sexuales encima de un unicornio. Por lo tanto, en este caso también estamos tratando con texto diegético que contiene un diálogo narrativo situado en un contexto histórico/fantástico, y que según la clasificación de Bernal-Merino (2015: 109), posee la función oral/dialógica, la narrativa y la funcional. Estos son factores que el traductor debería tener en cuenta para mantener el estilo y el registro adecuado del texto y respetar el contexto interno del videojuego.

Sin embargo, como podemos comprobar en el siguiente fragmento del texto analizado, a nivel microestructural microtextual hemos observado un error de traducción provocado por el nivel de localización:

Don't you try.	Don't you try.	Ne tente pas le diable !
----------------	----------------	--------------------------

Tabla 8. Ejemplo extraído del análisis a nivel microestructural microtextual de *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) (véase Tabla 17)

Como podemos observar, este fragmento no aparece subtulado en ninguna de las tres versiones, ni siquiera en el original, pero sí que se oye. Esto puede provocar que, al estar parcialmente localizado en la versión española, el jugador no llegue a captar este mensaje si no tiene conocimientos de lengua inglesa. De esta manera, también podríamos concluir que la localización parcial puede tener un impacto a nivel microtextual del videojuego. A pesar de ello, como ya vimos en el Capítulo 1, la elección del método de localización no depende del traductor, sino de la empresa, por lo que esto no es decisión del traductor.

Por otra parte, en lo referente a la traducción de este fragmento en la versión francesa, podemos comprobar que se ha cambiado por una expresión propia de la lengua y la cultura meta que suena natural y que transmite el mismo mensaje. De esta manera, podríamos determinar que la versión francesa presenta más rasgos domesticantes que la versión española.

El resto de fragmentos estaban traducidos de manera que sonasen naturales en la lengua meta y que, además, transmitiesen el sentido del original (véase Tabla 17). A pesar de ello, es importante destacar que en la versión española se ha intentado respetar el registro coloquial del original más que en la versión francesa. Sin embargo, habría que estudiar más fragmentos del videojuego y crear un estudio con otros videojuegos en esta lengua para determinar si se trata de un error de registro o de una tendencia de la cultura francesa a evitar los coloquialismos.

Una vez más, las conclusiones extraídas a partir del análisis parecen mostrar que las estrategias de traducción empleadas en la versión francesa son más domesticantes que las de la versión española.

## Capítulo 6: Conclusiones

El objetivo principal de este trabajo consistía en determinar cómo se traducen las escenas eróticas de los videojuegos *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), *God of War 3* (SCE Santa Monica Studio, 2010) y *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015) y por qué, a partir de un análisis a tres niveles de cada videojuego y de las referencias eróticas que aparecen en estos fragmentos; así como también el impacto que pueden tener la cultura y la censura sobre este tipo de traducción. Como objetivo secundario, hemos observado las estrategias de traducción que se utilizan para resolver los diferentes problemas de traducción que se encuentran en este tipo de escenas.

Tras el análisis de los fragmentos de nuestro corpus de estudio, podemos determinar que, a nivel macroestructural, el género de los videojuegos estudiados y su nivel de localización son factores determinantes para traducir este tipo de escenas. Por otro lado, a nivel microestructural macrotectual, la restricción de caracteres, la tipología textual subyacente de cada fragmento del texto y su funcionalidad son características que afectan a la traducción de este tipo de escenas, pero a un nivel menor, pues los traductores parecen haber respetado estas características en todas las traducciones. Finalmente, a nivel microestructural microtextual, hemos encontrado que no en todos los casos de estudio se produce una equivalencia exacta del mensaje en la lengua meta, y que los traductores siguen diversas estrategias de distintos tipos y a distintos niveles para resolver los problemas de traducción a los que se tienen que enfrentar, aunque puedan dar lugar a errores de traducción. Además, también cabe destacar que el nivel de localización de un videojuego puede afectar a su traducción a nivel microtextual también, como vimos en el caso de *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015).

Por otro lado, la cultura y la censura pueden tener un impacto a todos los niveles del videojuego. A nivel macroestructural, ayudan a determinar el nivel de localización del videojuego y su clasificación por edades, y a nivel microestructural microtextual, también delimitan los matices del lenguaje utilizado.

En último lugar, las estrategias de traducción pueden ser domesticantes, aunque no transmitan el mismo mensaje del original. Si bien el contenido no es el mismo, los traductores tienden a introducir contenido que se adapte a la cultura meta para proporcionarle una sensación de naturalidad al jugador y, en ocasiones, para adaptarse a la cultura meta y sus leyes. En este sentido, las estrategias seguidas por los traductores al

francés de los casos de estudio parecen ser más domesticantes respecto a su cultura que los de la española.

Para concluir, reiteramos la necesidad de ampliar el corpus de estudio para confirmar todas estas conclusiones y, de esa manera, poder obtener más datos empíricos que ayuden a detectar posibles tendencias y que eventualmente permitieran enunciar normas de traducción. En un futuro, podríamos realizar esta ampliación en futuras investigaciones e intentar así alcanzar objetivos más ambiciosos, como, por ejemplo, determinar las tendencias de traducción de estas culturas en este tipo de escenas o determinar normas respecto a la traducción de este tipo de escenas que puedan contribuir a la formación de los egresados en Traducción e Interpretación. Este último punto es especialmente relevante, ya que no se podría haber realizado este trabajo sin todos los conocimientos adquiridos en las asignaturas del grado, como la de Traductología o las del itinerario de Traducción Audiovisual, por lo que creemos que las futuras investigaciones en el ámbito de nuestro estudio podrían resultar beneficiosas para complementar la información en esas materias y ofrecer conocimientos nuevos adaptados a la época en la que estamos.

## Bibliografía

- BAKER, M. (1992). *In other words. A coursebook on translation*. London: Routledge.
- BBC (2010). *Duke Nukem Forever returns in 2011 after a 13-year wait*. Recuperado de <http://www.bbc.com/news/technology-11198237> el 18 de noviembre de 2015.
- BERNAL-MERINO, M. (2015). *Translation and localisation in video games. Making entertainment software global*. New York: Routledge.
- BUCHUK, D. (2013). *UK Online Porn Ban: Web Traffic Analysis of Britain's Porn Affair*. Recuperado de <http://www.similarweb.com/blog/uk-online-porn-ban-web-traffic-analysis-of-britains-porn-affair> el 03 de diciembre de 2015.
- CASTILLO FLORES, J. L. (2015). El sexo como ámbito de especialidad en traducción. En *Revista del ETEP (Estudios de Traducción en el Erotismo y la Pornografía)*, 1(1), 8-25. España: Cónca(v)o y Conve)x(o Ediciones.
- CD PROJEKT RED (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt and CD PROJEKT RED awarded 3 times during The Game Awards 2015 in Los Angeles!* Recuperado de <http://thewitcher.com/news/view/1166> el 04 de diciembre de 2015.
- CHANDLER, H., & DEMING, S. (2012). *The game localization handbook* (2nd ed.). Sudbury, Mass.: Jones & Bartlett Learning.
- GARCÍA, E. (2011). Las acciones de Take Two caen por el efecto de Duke Nukem Forever. Recuperado de <http://www.meristation.com/pc/noticias/las-acciones-de-take-two-caen-por-el-efecto-de-duke-nukem-forever/1514370/1668936> el 18 de noviembre de 2015.
- GUINNESS WORLD RECORDS (2015). *Guinness World Records Gamer's Edition 2015*. London: Guinness World Records Limited.
- HURTADO ALBIR, A. (2001). *Traducción y traductología*. Madrid: Cátedra.
- JEUXVIDEO (2010). *God of War III: Le million en quelques jours*. Recuperado de <http://www.jeuxvideo.com/news/2010/00041758-god-of-war-iii-le-million-en-quelques-jours.htm> el 15 de noviembre de 2015.

JEUXVIDEO (2011). *Le premier DLC Duke Nukem Forever en détails*. Recuperado de <http://www.jeuxvideo.com/news/2011/00052251-le-premier-dlc-de-duke-nukem-forever-en-details.htm> el 18 de noviembre de 2015.

JEUXVIDEO (2015a). *The Witcher 3 passe la barre du million de précommandes*. Recuperado de <http://www.jeuxvideo.com/news/425320/the-witcher-3-passe-la-barre-du-million-de-precommandes.htm> el 20 de noviembre de 2015.

JEUXVIDEO (2015b). *The Witcher 3 vendu à 120.000 exemplaires en France et à 180.000 au Royaume-Uni*. Recuperado de <http://www.jeuxvideo.com/news/426905/the-witcher-3-vendu-a-120-000-exemplaires-en-france-et-a-180-000-au-royaume-uni.htm> el 20 de noviembre de 2015.

JOUIN-CLAUDE, A. (2015). *Salaires, statistiques... ce que vous ignorez sur l'industrie du porno*. Recuperado de <http://www.programme-tv.net/news/tv/60971-salaires-statistiques-ce-que-vous-ignorez-sur-l-industrie-du-porno-10-photos/> el 03 de diciembre de 2015.

KAPLAN, J. A. (2011). *Video Game's 'Capture the Babe' Mode Has Players Slapping Women*. Recuperado de <http://www.foxnews.com/tech/2011/03/25/duke-nukem-dustup-games-capture-babe-mode-players-slapping-women.html> el 15 de noviembre de 2015.

KENNY, D. (1998). Equivalence. En Baker, M. (Ed.), *Routledge encyclopedia of translation studies*. London: Routledge.

LESMES RODRÍGUEZ, A. (2015). Problemas de la traducción de referencias sexuales. En *Revista del ETEP (Estudios de Traducción en el Erotismo y la Pornografía)*, 1(1), 54-76. España: Cónca(v)o y Conve)x(o Ediciones.

MORENO, D. (2014). El sexo explícito en los videojuegos. Recuperado de [http://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/sexo-videojuegos\\_0\\_321968216.html](http://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/sexo-videojuegos_0_321968216.html) el 18 de noviembre de 2015.

O'HAGAN, M., & MANGIRÓN, C. (2013). *Game Localization*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

ORTIZ, N. (2010). *Análisis de God of War III*. Recuperado de <http://www.meristation.com/playstation-3/god-of-war-iii/analisis-juego/1526129> el 15 de noviembre de 2015.

PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION (2015). *Información sobre PEGI*. Recuperado de <http://www.pegi.info/es/index/id/96/>, el 21 de septiembre de 2015.

PARKIN, S. (2015). *Why sex matters in Witcher 3, the Grand Theft Auto of fantasy games*. Recuperado de <http://www.theguardian.com/technology/2015/jan/28/sex-witcher-3-grand-theft-auto-of-fantasy-games> el 20 de noviembre de 2015.

PHILIPS, T. (2015). *The Witcher 3 biggest launch of 2015 so far*. Recuperado de <http://www.eurogamer.net/articles/2015-05-26-the-witcher-3-biggest-uk-launch-of-2015-so-far> el 20 de noviembre de 2015.

PURCHESSE, R. (2010). *UK Charts: God of War III at No. 1*. Recuperado de <http://www.eurogamer.net/articles/uk-charts-god-of-war-iii-at-summit> el 15 de noviembre de 2010.

SHÄFFNER, C. (1998). Skopos theory. In M. Baker (Ed.), *Routledge encyclopedia of translation studies*. London: Routledge.

SNELL-HORNBY, M. (1999). *Estudios de traducción. Hacia una perspectiva integradora*. (1ª ed.). Salamanca: Ediciones Almar.

SURIÀ, S. (2013). Traducir erótica (II) – Proceso y dificultades. *En la luna de Babel*. Recuperado de <http://enlalunadebabel.com/2013/05/28/traducir-erotica-ii-proceso-y-dificultades/> el 24 de septiembre de 2015.

SURIÀ, S. (2014a). E de «ENETI», «erotismo» y «estigma». *En la luna de Babel*. Recuperado de <http://enlalunadebabel.com/2014/05/19/e-de-eneti-erotismo-y-estigma/> el 24 de septiembre de 2015.

SURIÀ, S. (2014b). Sexo oral y escrito II. (Auto)censura. *En la luna de Babel*. Recuperado de <http://enlalunadebabel.com/2014/07/28/sexo-oral-y-escrito-ii-censura-y-autocensura/> el 24 de septiembre de 2015.

## **Videjuegos citados:**

CD PROJEKT RED (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Software]. Europa: Namco Bandai.

GEARBOX SOFTWARE (2011). *Duke Nukem Forever* [Software]. Europa: 2K Games.

SCE SANTA MONICA STUDIO (2010). *God of War III* [Software]. Europa: Sony Computer Entertainment.

## ANEXOS

### 1. Anexo 1: Fichas de análisis

#### 1.1. Ficha de análisis a nivel macroestructural de *Duke Nukem Forever*

<b>Nombre del videojuego</b>	Duke Nukem Forever	
<b>Datos técnicos</b>	<b>Género</b>	Acción, <i>shooter</i>
	<b>Desarrollador</b>	Gearbox Software
	<b>Distribuidor</b>	2K Games
	<b>Fecha de publicación</b>	Mayo de 2011
	<b>Plataforma</b>	PlayStation 3, Xbox 360, PC.
<b>Lengua original del videojuego</b>	Inglés	
<b>Clasificación por edades</b>	PEGI+18	
<b>Descriptor</b>	<p>Juego que puede ser jugado online</p> <p>Juego que fomenta el juego o enseña a jugar</p> <p>Drogas</p> <p>Lenguaje soez</p> <p>Violencia</p>	
<b>Sinopsis de la historia</b>	Después de salvar a la Tierra de un ataque alienígena, Duke se convierte en un héroe, con una gran fama y fortuna. Sin embargo, se tendrá que enfrentar a una nueva amenaza alienígena, los Cycloid, que quieren conquistar el mundo, matar a Duke y apoderarse de todas las mujeres humanas para saciar sus necesidades.	
<b>Nivel de localización del videojuego</b>	Localización completa en todas las lenguas.	

Tabla 9. Análisis macroestructural de *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011)

## 1.2. Fichas de análisis a nivel microestructural de Duke Nukem Forever

### 1.2.1. Ficha de análisis a nivel macrotextual

<b>NIVEL MACROTEXTUAL</b>	<b>Contexto interno del fragmento</b>	En esta misión, Duke deberá encontrar una serie de objetos en el club de estriptis que regenta para que una bailarina le haga un baile privado.
	<b>Tipo de texto</b>	Misión del juego.
	<b>Funciones textuales</b>	Oral/dialógica, funcional.
	<b>Género textual subyacente</b>	Narración + diálogo en un contexto contemporáneo
	<b>Texto diegético o no diegético</b>	Diegético

Tabla 10. Análisis microestructural macrotextual de *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011)

1.2.2. Ficha de análisis a nivel microtextual

		Inglés	Español	Francés	Problemas de traducción	Estrategias de traducción	Tipo de errores y de inadecuaciones
NIVEL MICROTEXTUAL	Referencia erótica	Hey there, boss man, <u>how 'bout we play a game? I'll be the boss, and you can take orders.</u> Whattaya say? <u>There'll be a lapdance.... and cake.</u>	Hola, jefe. <u>¿Qué te parece un juego? Yo seré la jefa, y tú aceptarás mis órdenes.</u> ¿Qué me dices? <u>Habrá un baile privado... y tarta.</u>	Salut patron. <u>Si on jouait à un petit jeu ? C'est moi le boss et c'est TOI qui reçois les ordres.</u> Ça te dirait ? <u>T'auras droit à une danse privée... et une gâterie.</u>	El problema reside en mantener las mismas referencias sexuales implícitas en este fragmento, que se sobreentienden con las palabras «game», «I'll be the boss and you can take orders», «lapdance» y «cake». Se trata de un problema de intencionalidad y extralingüístico.	El traductor lo ha traducido de manera bastante literal, aunque ha fallado al traducir <i>cake</i> por <i>tarta</i> y <i>gâterie</i> . En inglés, la palabra <i>cake</i> puede tener una connotación sexual que se refiere a la vagina o al culo de una mujer. Por lo tanto, el traductor no ha sabido matizar correctamente esta expresión.	Inadecuación que afecta a la comprensión del texto original → No mismo sentido  + Inadecuación pragmática → Pragmática
		Okay, baby. <u>I can dig that role play shit.</u> You tell me what to do.	Vale, nena. <u>Me mola ese rollo que llevas.</u> Dime qué quieres que haga.	D'accord, bébé. <u>Ça me botte bien de jouer avec toi.</u> T'as qu'à me dire ce que je dois faire.	El problema está en mantener el registro coloquial y usar una referencia erótica para «role play shit» en la lengua meta que suene natural y mantenga el sentido del original. Por lo tanto, se trata de un problema lingüístico.	En la versión española, el traductor ha mantenido el registro coloquial, pero ha atenuado la referencia erótica, sin el mismo matiz.  En la versión francesa, el traductor ha mantenido el registro coloquial, pero ha sustituido completamente la referencia erótica,	Versión española: inadecuación de comprensión → No mismo sentido.

					aunque con el mismo matiz.	
Then, I need <u>something naughty</u> to play with.	Después quiero que me traigas <u>algo</u> con lo que jugar.	Ensuite, j'ai besoin d'un <u>jouet cochon</u> pour m'amuser.	El problema reside en traducir esta referencia erótica explícita de manera que suene natural en la lengua meta. Por lo tanto, se trata de un problema lingüístico y de intencionalidad.	En la versión española, el traductor ha eliminado todo el matiz erótico del término.  En la versión francesa, el traductor ha sabido mantener el matiz erótico del término.	Versión española: Inadecuación pragmática → Pragmática.	
And then, well, <u>a girl has to play it safe</u> . Even with you, Duke.	Y después... Bueno, <u>una tiene que tomar precauciones</u> , incluso contigo.	Pour finir... <u>je voudrais qu'on sorte couverts</u> , oui même toi, Duke.	El problema está en mantener la misma referencia erótica implícita. Se trata de un problema de intencionalidad.	En ambas versiones, los traductores han sabido reexpresar el sentido del original de manera que suene natural en la lengua meta.	-	
FIND SOME POPCORN, A <u>VIBRATOR</u> , AND A <u>CONDOM</u> .	BUSCA UNAS PALOMITAS, UN <u>VIBRADOR</u> Y UN <u>CONDÓN</u> .	TROUVEZ DU POPCORN, UN <u>VIBROMASSEUR</u> ET UNE <u>CAPOTE</u> .	El problema reside en utilizar la terminología adecuada en la lengua meta para estas dos referencias eróticas explícitas. Se trata de un problema lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han elegido el término correcto para la traducción de estas referencias eróticas.	-	
Hey Duke... I have a friend who wants to audition later. <u>Maybe you could squeeze her in?</u>	Oye, Duke, una amiga mía quiere que la entrevistes luego. ¿Te <u>importaría... darle un buen repaso?</u>	Hé, Duke ! J'ai une amie qui veut passer une audition. <u>Est-ce que tu pourrais... tâter le terrain ?</u> Hi hi !	El problema está en mantener la misma referencia erótica implícita. Se trata de un problema de intencionalidad.	En ambas versiones, los traductores han optado por traducir este fragmento con una expresión que sonase natural en la lengua meta y que	-	

					mantuviese el mismo sentido y los matices del original.	
<u>You're the man, Duke! These chicks are awesome!</u>	<u>¡Eres la leche, Duke! ¡Estas tías están que se salen!</u>	<u>Vous êtes trop cool, Duke ! Les gonzesses sont super sexy !</u>	El problema está en mantener la misma referencia erótica implícita y el mismo registro coloquial. Se trata de un problema de intencionalidad. Se trata de un problema lingüístico y de intencionalidad.	En ambas versiones, los traductores han optado por traducir este fragmento con una expresión que sonase natural en la lengua meta y que mantuviese el mismo sentido y los matices del original. Además, también han mantenido el registro coloquial.	–	
<u>Wrap it before you tap it!</u>	<u>Me gusta tomar precauciones.</u>	<u>Faut toujours sortir couvert.</u>	El problema residía en utilizar una expresión que tuviera el mismo matiz humorístico que el original. Se trata de un problema de intencionalidad.	En ambas versiones, los traductores han optado por traducir este fragmento por una expresión que sonase natural en la lengua meta y con el mismo sentido. Sin embargo, como estas expresiones no riman como en original, se pierde un poco del humor.	Inadecuación pragmática → Pragmática.	
<u>Oh yeah... oh yeah... uh... oh yeah... mmm...</u>	<u>Uh... Oh... Eso es... ¡Sí!... Oh, sí.</u>	<u>Ah... ah oui, ah oui... ah ouais... mmm.</u>	El problema residía en adaptar este fragmento de diálogo a la cultura meta, de manera que sonase natural. Se trata	En ambas versiones, este fragmento está doblado de manera que se adapte a las	–	

			de un problema lingüístico.	expresiones propias de la cultura meta.	
<u>Shake it, baby.</u>	<u>¡Menéalo, nena!</u>	<u>Bouge ton corps.</u>	El problema está en utilizar una expresión con cierta inferencia erótica y con la misma intencionalidad que en el original. Se trata de un problema lingüístico y de intencionalidad.	En ambas versiones, los traductores han utilizado una expresión con el mismo sentido que sonase natural en la lengua meta. Sin embargo, en la versión francesa se ha suprimido el apelativo del final.	Versión francesa: Inadecuación de comprensión → Supresión de la información.
<u>DON'T FORGET TO FIND SOME POPCORN AND A VIBRATOR.</u>	<u>NO TE OLVIDES DE BUSCAR UNAS PALOMITAS Y UN VIBRADOR.</u>	<u>N'OUBLIEZ PAS DE TROUVER DU POPCORN ET UN VIBROMASSEUR.</u>	El problema reside en utilizar la terminología adecuada en la lengua meta para esta referencia erótica explícita. Se trata de un problema lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han elegido el término correcto para la traducción de esta referencias erótica.	–
<u>Duke, I so want to have your babies!</u>	<u>¡Duke, quiero tener hijos contigo!</u>	<u>Oh Duke... Je voudrais tant être la mère de tes enfants !</u>	El problema está en utilizar una expresión en la lengua meta que suene natural y mantenga el sentido del original. Se trata de un problema de intencionalidad.	En ambas versiones, los traductores han utilizado expresiones adecuadas, que suenan naturales en la lengua meta y que contengan los mismos matices que el original.	–
<u>Ooh, body massage!</u>	<u>¡Qué bien, un masajeador!</u>	<u>Ouh... un jouet cochon !</u>	El problema reside en utilizar un término que contenga una referencia erótica implícita y el	En la versión española, el traductor ha utilizado un término bastante	Versión española: Inadecuación que afecta a la expresión

				<p>mismo matiz que el original. Se trata, por lo tanto, de un problema lingüístico y de intencionalidad.</p>	<p>parecido al de la versión original, pero que no transmite el sentido erótico implícito.</p> <p>En la versión francesa, el traductor ha decidido despegarse del original y utilizar un término que transmite el sentido erótico implícito y que, además, mantiene la coherencia textual con otros fragmentos del texto.</p>	<p>en la lengua meta → Léxico + Inadecuación pragmática → Pragmática.</p>	
		<u>What a man!</u>	<u>¡Qué tío!</u>	<u>Quel mâle !</u>	<p>El problema está en utilizar una expresión en la lengua meta que suene natural y que contenga el mismo matiz que el original. Es un problema lingüístico.</p>	<p>En ambas versiones, los traductores han logrado utilizar una expresión adecuada y con el mismo matiz.</p>	–
		Oh yeah! <u>I'm bringing sexy back.</u>	Sí, nena. <u>Soy de lo bueno, lo mejor.</u>	Waouh <u>j'ai la classe atomique.</u>	<p>El problema está en que esta frase contiene un referente erótico y una referencia cultural a una canción de Justin Timberlake. Se trata de un problema extralingüístico.</p>	<p>En ambas versiones, los traductores han optado por cambiarlo por una expresión que suene natural en la lengua meta y eliminar el referente cultural.</p>	<p>Inadecuación de comprensión → Referencia cultural mal solucionada.</p>

		Damn! <u>I'm looking good.</u>	¡Joder! ¡Qué bueno estoy!	Hé, je suis vraiment très <u>sexy</u> !	El problema está en utilizar una expresión en la lengua meta que suene natural y que contenga el mismo matiz que el original. Es un problema lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han logrado utilizar una expresión adecuada y con el mismo matiz.	–
		Who's <u>that handsome devil</u> ?	¿Quién es ese <u>tío cachas</u> ?	C'est qui <u>ce beau gosse</u> ?	El problema está en utilizar una expresión en la lengua meta que suene natural y que contenga el mismo matiz que el original. Es un problema lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han logrado utilizar una expresión adecuada y con el mismo matiz.	–
		<u>Look at my ass.</u> Do it now!	<u>Mírame el culo...</u> ¡Corre, hazlo!	<u>Matez-moi ce cul...</u> Allez-y.	El problema está en utilizar una expresión en la lengua meta que suene natural y que contenga el mismo matiz que el original. Es un problema lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han logrado utilizado un calco del original.	Inadecuación que afecta la expresión en la lengua meta → Calco.
		<u>You wanna touch it, don't you?</u>	<u>Quieres tocarlo,</u> ¿verdad que sí?	<u>On a envie de toucher, ah ?</u>	El problema está en utilizar una expresión en la lengua meta que suene natural y que contenga el mismo matiz que el original. Es un problema lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han utilizado un calco del original.	Inadecuación que afecta la expresión en la lengua meta → Calco.
		Duke, that <u>hottie</u> in pink really likes me... <u>smell my finger!</u>	¡Duke, tengo en el bote a esa <u>piba</u> de rosa! <u>¡Huéleme el dedo!</u>	Duke, la <u>fille</u> en rose m'adore ! Sentez mon doigt !	El problema está en utilizar una expresión en la lengua meta que suene natural y que contenga el mismo	En ambas versiones, los traductores han logrado utilizado un calco del original. Además, en las	Inadecuación que afecta la expresión en la lengua meta → Calco.

			matiz que el original. Es un problema lingüístico.	versiones española y francesa se ha atenuado la traducción de <i>hottie</i> .	+ Inadecuación que afecta la expresión en la lengua meta →  Léxico
<u>You're the man, Duke! These chicks are awesome.</u>	<u>¡Eres la leche, Duke! ¡Vaya peras que tienen estas tías!</u>	<u>Bravo, Duke ! Les filles ont des nichons incroyables !</u>	Este fragmento ya ha aparecido antes y, como hemos visto, el problema estaba en mantener la misma referencia erótica implícita y el mismo registro coloquial. Se trata de un problema de intencionalidad. Se trata de un problema lingüístico y de intencionalidad.	Como podemos ver, este fragmento tiene una traducción alternativa tanto en francés como en español. En este caso, en la traducción al francés y en el español se integra una referencia erótica más explícita.	Inadecuación pragmática → Pragmática.
<u>Hope you're free after the show.</u>	<u>¡Espero que estés libre después del programa!</u>	<u>J'espère que t'es libre après le spectacle.</u>	El problema reside en utilizar una expresión en la lengua meta que suene natural y que contenga el mismo matiz que el original. Es un problema lingüístico.	Como podemos observar, en ambas lenguas se ha utilizado una estructura muy parecida la original. Sin embargo, en la versión española, podemos observar que <i>show</i> se ha traducido incorrectamente por <i>programa</i> .	Versión española: Inadecuación que afecta a la expresión en la lengua meta → Léxico.

		<p>After the show <u>I want your autograph somewhere special.</u></p>	<p>Después del programa <u>me gustaría que me firmases en un sitio... especial</u></p>	<p>Tout à l'heure, <u>tu voudrais bien signer sur mes... sur mon... enfin, tu vois quoi...</u></p>	<p>El problema reside en mantener la referencia erótica implícita en esta frase de manera que suene natural en francés.  Es un problema lingüístico.</p>	<p>En la versión española, se ha traducido mal <i>show</i> por <i>programa</i> (otra vez), pero el fragmento en sí mantiene el sentido del original.  En la versión francesa, el traductor ha optado por reestructurar la frase y añadir elementos como los puntos suspensivos y la indecisión del hablante para realzar la referencia erótica implícita.</p>	<p>Versión española: Inadecuación que afecta a la expresión en la lengua meta → Léxico.</p>
		<p><u>Wanna go upstairs, Duke? My boyfriend will watch!</u></p>	<p><u>¿Quieres subir al piso de arriba, Duke? ¡A mi novio le gusta mirar!</u></p>	<p><u>Vous voulez monter, Duke ? Mon petit ami matera !</u></p>	<p>El problema está en mantener la referencia erótica implícita en esta frase de manera que suene natural en francés.  Es un problema lingüístico.</p>	<p>En ambas versiones, los traductores han logrado utilizar una expresión adecuada y con el mismo matiz.</p>	<p>–</p>

		Now you just <u>sit back and enjoy the show.</u>	Y ahora <u>relájate y disfruta</u> del espectáculo.	Maintenant, <u>détends-toi et laisse-moi faire...</u>	El problema reside en mantener la referencia erótica implícita en esta frase de manera que suene natural en francés.  Es un problema lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han logrado utilizar una expresión adecuada y con el mismo matiz.  De todas formas, cabe destacar que la versión española se parece más al original, mientras que la francesa está reformulada para adaptarse mejor a la lengua meta.	Inadecuación que afecta la expresión en la lengua meta → Calco.
--	--	--	---	---	---	---	---

Tabla 11. Análisis microestructural microtextual de *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011)

### 1.3. Ficha de análisis a nivel macroestructural de God of War III

<b>Nombre del videojuego</b>	God of War III	
<b>Datos técnicos</b>	<b>Género</b>	Acción ( <i>hack and slash</i> )
	<b>Desarrollador</b>	SCE Santa Monica Studio
	<b>Distribuidor</b>	Sony Computer Entertainment
	<b>Fecha de publicación</b>	Marzo de 2010
	<b>Plataforma</b>	PlayStation 3
<b>Lengua original del videojuego</b>	Inglés	
<b>Clasificación por edades</b>	PEGI +18	
<b>Descriptor</b>	Violencia	
<b>Sinopsis de la historia</b>	Kratos, también conocido como el Fantasma de Esparta por su piel blanca ceniza, es un semidiós espartano, hijo de Zeus y de una mortal que, preso de un engaño por parte de Ares, el dios griego de la guerra, mató a su esposa e hija en un ataque de furia. Para eximirse del pecado cometido, decide servir a los dioses como su campeón durante diez años y vengarse de Ares. En esta entrega de la saga, Kratos ha derrotado a Ares y se ha convertido en el dios de la guerra, pero ahora busca vengarse de Zeus por la injusticia que los dioses infundan al pueblo. De esta manera, se enfrenta a diferentes dioses y otros seres de la mitología griega hasta que pueda calmar su sed de venganza.	
<b>Nivel de localización del videojuego</b>	Localización completa en todas las lenguas.	

Tabla 12. Análisis macroestructural de *God of War III* (SCE Santa Monica Studio, 2010)

## 1.4. Fichas de análisis a nivel microestructural de *God of War III*

### 1.4.1. Ficha de análisis a nivel macrotextual

<b>NIVEL MACROTEXTUAL</b>	<b>Contexto interno del fragmento</b>	En este fragmento aparece Kratos, el personaje principal, hablando con Afrodita, la diosa del amor. Afrodita lo seduce y Kratos se acuesta con ella mientras las dos esclavas de Afrodita los observan y comentan.
	<b>Tipo de texto</b>	Cinemática / minijuego interactivo.  El jugador debe pulsar los botones adecuados que aparecen en pantalla mientras Kratos se acuesta con Afrodita para ganar el minijuego.
	<b>Funciones textuales</b>	Oral/dialógica, narrativa, funcional.
	<b>Género textual subyacente</b>	Diálogo narrativo en contexto bélico/histórico.
	<b>Texto diegético o no diegético</b>	Diegético

Tabla 13. Análisis microestructural macrotextual de *God of War III* (SCE Santa Monica Studio, 2010)

1.4.2. Ficha de análisis a nivel microtextual

		Inglés	Español	Francés	Problema de traducción	Estrategia de traducción	Tipo de error y de inadecuación
NIVEL MICROTEXTUAL	Referencia erótica	You can still <u>share my bed.</u>	Podemos <u>compartir mi lecho.</u>	Tu peux <u>partager ma couche.</u>	El problema reside en mantener la referencia sexual y el tono histórico del contexto interno del texto. Es un problema lingüístico y extralingüístico.	En ambas versiones, el traductor ha realizado una traducción adecuada.	–
		<u>I have no time for games, Aphrodite.</u>	<u>No he venido aquí por placer, Afrodita.</u>	<u>Je ne suis pas là pour jouer, Aphrodite.</u>	El problema reside en mantener la referencia erótica y el juego de palabras en la lengua meta de manera que suene natural. Es un problema de intencionalidad y lingüístico.	En la versión española, el traductor le ha añadido un toque más literario; mientras que en la versión francesa, el traductor ha decidido ajustarse más al original. Sin embargo, en ambas traducciones se transmite el mismo mensaje de manera natural en la lengua meta.	–
		Do you know how long it's been <u>since a real man has come into my chambers?</u>	¿Tienes idea de cuánto tiempo hace <u>que no entra un hombre de verdad en mis aposentos?</u>	Est-ce que tu sais combien de temps ça fait <u>qu'un homme, un vrai, ne s'est pas</u>	El problema reside en mantener la referencia erótica implícita en la lengua meta, de manera que suene	En ambas versiones, los traductores han optado por pegarse al original, aunque reformulasen el contenido para	–

		<u>rendu dans mes appartements?</u>	natural y que tenga el mismo matiz que el original. Es un problema lingüístico y de intencionalidad.	adaptarlo a la lengua meta.	
Oh, Kratos...	Oh... Oh, Kratos. Hum...	Oh, Kratos...	El problema está en adaptar este fragmento de diálogo a la cultura meta, de manera que sonase natural. Se trata de un problema lingüístico.	En la versión española, el traductor ha optado por añadir más contenido a este fragmento para hacerlo más explícito.  En la versión francesa, el traductor ha optado por traducirlo de manera literal.  Sin embargo, en ambas se transmite perfectamente el mismo mensaje que en el original.	–
<u>Such power!</u>	<u>¿Por qué siempre es Afrodita la que se lo pasa bien?</u>	<u>Pourquoi Aphrodite est-elle toujours la seule à s'amuser?</u>	El problema está en transmitir la misma referencia erótica implícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de	Tanto en la versión española como en la francesa, los traductores han optado por cambiar todo el contenido de este fragmento por otra referencia erótica implícita más tenue.	En ambas versiones:  Inadecuación pragmática → Pragmática

			intencionalidad y lingüístico.		
<u>If it is this good watching, just imagine!</u>	<u>¿Pero cuándo nos va a tocar?</u>	<u>Quand est-ce que sera notre tour?</u>	El problema está en transmitir la misma referencia erótica implícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	Tanto en la versión española como en la francesa, los traductores han optado por cambiar todo el contenido de este fragmento por otra referencia erótica implícita más tenue.	En ambas versiones: Inadecuación pragmática → Pragmática
<u>Is he going to...? By the Gods!</u>	<u>¿Acaso va a...? ¡Oh! ¡Por los dioses!</u>	<u>C'est réservé seulement à un public adulte!</u>	El problema está en transmitir la misma referencia erótica implícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	En la versión española, el traductor ha optado por seguir el original y transmitir el mismo mensaje.  Sin embargo, en la versión francesa, el traductor ha optado por omitir todo el contenido del fragmento y cambiarlo por uno completamente distinto que ni siquiera transmite el sentido del original.	Versión francesa: Inadecuación que afecta a la expresión en la lengua meta → Textual

		<u>I grow jealous of our Mistress.</u>	<u>Tengo celos de nuestra señora.</u>	<u>Les parents devraient éloigner les enfants!</u>	<p>El problema está en transmitir la misma referencia erótica implícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.</p>	<p>En la versión española, el traductor ha optado por seguir el original y transmitir el mismo mensaje.</p> <p>Sin embargo, en la versión francesa, el traductor ha optado por omitir todo el contenido del fragmento y cambiarlo por uno completamente distinto que ni siquiera transmite el sentido del original.</p>	<p>Versión francesa: Inadecuación que afecta a la expresión en la lengua meta → Textual</p>
		<u>The Gods have truly blessed you, Kratos.</u>	<u>¡Ah! No hay duda de que los dioses te han bendecido, Kratos.</u>	<u>Les Dieux t'ont vraiment gâté, Kratos!</u>	<p>El problema está en transmitir la misma referencia erótica implícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.</p>	<p>Tanto en la versión francesa como en la española, los traductores han optado por transmitir el sentido del original con un mensaje muy parecido a este.</p>	<p>—</p>

Tabla 14. Análisis microestructural microtextual de *God of War III* (SCE Santa Monica Studio, 2010)

### 1.5. Ficha de análisis a nivel macroestructural de *The Witcher 3*

<b>Nombre del videojuego</b>	The Witcher III: Wild Hunt	
<b>Datos técnicos</b>	<b>Género</b>	RPG
	<b>Desarrollador</b>	CD Project RED
	<b>Distribuidor</b>	Namco Bandai
	<b>Fecha de publicación</b>	Mayo de 2015
	<b>Plataforma</b>	PlayStation 4, Xbox One y Windows PC.
<b>Lengua original del videojuego</b>	Polaco	
<b>Clasificación por edades</b>	PEGI +18	
<b>Descriptor</b>	Lenguaje soez Violencia	
<b>Sinopsis de la historia</b>	Tras haber recorrido un largo camino, Geralt de Rivia, un brujo de excepcional poder, trata de completar la misión de encontrar a Ciri, su aprendiz e hija del rey nilfgaardiano Emhyr var Emreis. Durante la búsqueda, Geralt descubre que la Cacería Salvaje, un grupo de espectros que aparece para torturar a los vivos, está relacionada con la desaparición de Ciri. Por esa razón, Geralt tendrá que enfrentarse a la Cacería Salvaje para poder salvarla.	
<b>Nivel de localización del videojuego</b>	Localización completa en inglés y francés y localización parcial en español. En la versión española, el audio aparece en inglés y el texto en pantalla está traducido al español.	

Tabla 15. Análisis macroestructural de *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015)

## 1.6. Fichas de análisis a nivel microestructural de *The Witcher 3*

### 1.6.1. Ficha de análisis a nivel macrotextual

<b>NIVEL MACROTEXTUAL</b>	<b>Contexto interno del fragmento</b>	Geralt y Yennefer, una hechicera compañera suya, sufren un ataque de gas venenoso y, si el jugador elige la opción adecuada, se teletransportan a casa de Yennefer. Allí, ella se quita el vestido afirmando que está roto y debe arreglarlo y el jugador tiene la oportunidad de hacer que Geralt se le insinúe a la hechicera.  Si lo hace, la hechicera se desnuda y ambos personajes acaban manteniendo relaciones sexuales encima de un unicornio.
	<b>Tipo de texto</b>	Cinemática / escena interactiva.
	<b>Funciones textuales</b>	Oral/dialógica, narrativa, funcional.
	<b>Género textual subyacente</b>	Diálogo narrativo en un contexto fantástico/histórico.
	<b>Texto diegético o no diegético</b>	Diegético

Tabla 16. Análisis microestructural macrotextual de *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015)

1.6.2. Ficha de análisis a nivel microtextual

		Inglés	Español	Francés	Problema de traducción	Estrategia de traducción	Tipo de error y de inadecuación
NIVEL MICROTEXTUAL	Referencia erótica	Why? Think he misses us? <u>Because I missed you.</u>	¿Por qué? ¿Crees que nos echa de menos? <u>Porque yo sí te he echado de menos a ti.</u>	Tu crois qu'on lui manque ? <u>Toi, tu m'as manqué.</u>	El problema está en transmitir la misma referencia erótica implícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	Tanto en la versión francesa como en la española, los traductores han optado por transmitir el sentido del original con un mensaje muy parecido a este.	-
		<u>I missed you too.</u>	<u>Yo también te he echado de menos.</u>	<u>Moi aussi, Geralt.</u>	El problema está en transmitir la misma referencia erótica implícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	Tanto en la versión francesa como en la española, los traductores han optado por transmitir el sentido del original con un mensaje muy parecido a este. Sin embargo, en la versión francesa, el traductor ha optado por añadir el apelativo al otro personaje que	-

				aparece en el diálogo.	
Dammit, Geralt. <u>Do you have any idea how much they cost?</u>	Mierda, Geralt. <u>¿Tienes idea de cuánto cuestan?</u>	Franchement, Geralt, <u>tu as une idée de combien elle coûte?</u>	El problema está en transmitir la misma referencia erótica explícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	Tanto en la versión francesa como en la española, los traductores han optado por transmitir el sentido del original con un mensaje muy parecido a este.	–
Come here. We gotta <u>hurry</u> . Crach's waiting.	<u>Ven aquí, hay que darse prisa.</u> Crach nos espera.	<u>Approche. Il faut faire vite.</u> Crach nous attend.	El problema está en transmitir la misma referencia erótica explícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	Tanto en la versión francesa como en la española, los traductores han optado por transmitir el sentido del original con un mensaje muy parecido a este. Sin embargo, en la versión francesa, estos subtítulos parecen censurados y solo podemos oír el audio.	–
<u>Is that so?</u>	<u>¿De verdad?</u>	<u>Ah, vraiment ?</u>	El problema está en transmitir la misma referencia erótica explícita, de manera que suene natural	Tanto en la versión francesa como en la española, los traductores han optado por	–

			en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	transmitir el sentido del original con un mensaje muy parecido a este. Sin embargo, en la versión francesa, estos subtítulos parecen censurados y solo podemos oír el audio.	
Don't you try.	Don't you try.	Ne tente pas le diable !	El problema está en transmitir la misma referencia erótica explícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	En la versión española, al estar traducida mediante localización parcial y que este fragmento sea solo de audio, no se ha traducido.  Sin embargo, en la versión francesa, el traductor ha optado por utilizar una expresión de la lengua meta que suene natural y que transmita el mismo mensaje que el original.	Versión española: Inadecuación que afecta a la expresión en lengua meta → Textual.
My oh my.	Vaya, vaya.	Ah...	El problema está en transmitir la misma referencia erótica explícita, de manera que suene natural en la lengua meta y	En ambas versiones, los traductores han optado por utilizar expresiones que suenen naturales en	–

			que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	la lengua meta y que transmitan el mismo sentido que el original.	
-DAMN, I WANNA KISS YOU, YEN.	-MALDITA SEA, QUIERO BESARTE, YEN.	-BON SANG, J'AI ENVIE DE T'EMBRASSER, YEN.	El problema está en transmitir la misma referencia erótica explícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han optado por utilizar expresiones que suenen naturales en la lengua meta y que transmitan el mismo sentido que el original.	-
-WOULDN'T MIND WATCHING...	-NO MOLESTARÍA MIRAR...	ME -JE JETTERAIS BIEN UN ŒIL...	El problema está en transmitir la misma referencia erótica explícita, de manera que suene natural en la lengua meta y que transmita el mismo mensaje que el original. Se trata de un problema de intencionalidad y lingüístico.	En ambas versiones, los traductores han optado por utilizar expresiones que suenen naturales en la lengua meta y que transmitan el mismo sentido que el original.	-

Tabla 17. Análisis microestructural microtextual de *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015)

## 2. Anexo 2: Transcripciones de los fragmentos de los videojuegos

### 2.1. Transcripción del fragmento en inglés de *Duke Nukem*

#### *Forever*

DUKE Huh? I must be dreaming. Kick ass!

STRIPPER Hey there, boss man, how 'bout we play a game? I'll be the boss, and you can take orders. Whattaya say? There'll be a lapdance... and cake.

DUKE Okay, baby. I can dig that role play shit. You tell me what to do.

STRIPPER Okay then. Well first, I'm kind of hungry.  
So, I need something to nibble on.  
Then, I need something naughty to play with.  
And then, well, a girl has to play it safe.  
Even with you, Duke.

ON-SCREEN TEXT FIND SOME POPCORN, A VIBRATOR, AND A CONDOM.

DUKE BURGER GUY Good to see you, Duke.

BARTENDER This is the best place I have ever worked!

EDF #2 Oh Duke, this place is the bomb!

DJ GIRL Hey Duke... I have a friend who wants to audition later. Maybe you could squeeze her in?

EDF #1 You're the man, Duke! These chicks are awesome!

DUKE BURGR GUY I'm sure glad I don't live in Vegas. I'd be up here every damn weekend!

BARTENDER God, I know I'm supposed to stay professional, but... would you ever date an employee?

DUKE BURGER GUY Hey, wait until I tell my friends about this place!

EDF #3 If the wife knew I was here she'd kill me, but it's worth it!

HALLWAY GUY Hey, what's up?

DUKE (When getting the condom) Wrap it before you tap it!

BATHROOM GUY Good to see you, Duke.

DUKE (when using the glory hole) Oh yeah... oh yeah... uh... oh yeah... mmm...

HALLWAY GIRL Oh sure! Three days after I get married I meet Duke Nukem!

EDF #2	Hey, wait until I tell my friends about this place!
DUKE (Requesting a special dance)	Shake it, baby.
ON-SCREEN TEXT	DON'T FORGET TO FIND SOME POPCORN AND A VIBRATOR.
EDF#1	Hey, what's up?
DJ GIRL	This is the best place I ever worked!
DUKE BURGUER GUY	Oh hey, what's up?
BARTENDER	This is the best place I have ever worked!
DRESSING ROOM STRIPPER	Duke, I so want to have your babies! You're even better looking in person!
DUKE (When getting the vibrator)	Ooh, body massage!
DRESSING ROOM STRIPPER	What a man!
DUKE (When getting the popcorn)	Mmm hmm, tasty!
ON-SCREEN TEXT	HEAD TO THE CHAMPAGNE ROOM WITH YOUR ITEMS.
DRESSING ROOM STRIPPER	Hi there.
DUKE (admiring himself)	Oh yeah! I'm bringing sexy back. Damn! I'm looking good. Here's looking at you, kid. Who's that handsome devil? Look at my ass. Do it now! You wanna touch it, don't you?
DRESSING ROOM STRIPPER	You're even better looking in person! Duke, I so want to have your babies! Hi there.
HALLWAY GUY	Good to see you, Duke!
EDF #2	Screw gambling... Duke's Titty City is where it's at!
GAME ROOM GUY #1	Bitchin' threads, man.
GAME ROOM GUY #2	This place kicks ass!
VENDING MACHINE GUY	Hey everybody, Duke Nukem has entered the building.
AIR HOCKEY GUY	Hey Duke, wanna play me in air hockey?

AIR HOCKEY GIRL	Hi there.
GAME ROOM GUY #1	Good to see you, Duke!
GAME ROOM GUY #2	Oh hey, what's up?
VENDING MACHINE GUY	Duke, that hottie in pink really likes me... smell my finger!
AIR HOCKEY GUY	Hey Duke, wanna play me in air hockey?
AIR HOCKEY GIRL	You're even better looking in person!
GAME ROOM GUY #1	You gotta be some kind of bad-ass to own a joint like this! This place rules, man!
GAME ROOM GUY #2	Oh, Duke... this place is the bomb!
VENDING MACHINE GUY	This place kicks ass!
AIR HOCKEY GUY	Hey Duke, wanna play me in air hockey?
AIR HOCKEY GIRL	I love your place, Duke. Very classy!
GAME ROOM GUY #1	Good to see you, Duke.
GAME ROOM GUY #2	Good to see you, Duke.
VENDING MACHINE GUY	Rock... Duke Nukem's here!
AIR HOCKEY GIRL	I'm your biggest fan!
GAME ROOM GUY #1	Bitchin' threads, man.
GAME ROOM GUY #2	Oh, Duke... this place is the bomb!
EDF #1	Looking good, Duke!
DJ GIRL	Lookin' sexy, boss!
EDF #2	You're the man, Duke! These chicks are awesome.
DUKE BURGUER GUY	Oh hey, what's up?
BARTENDER	This is the best place I have ever worked!
DUKE BURGR GUY	I'm sure glad I don't live in Vegas. I'd be up here every damn weekend!
EDF #1	Right on!
DJ GIRL	Hey Duke... I have a friend who wants to audition later. Maybe you could squeeze her in?
EDF #3	This place kicks ass!
DUKE BURGER GUY	Hey, wait until I tell my friends about this place!
HALLWAY GIRL	I'm your biggest fan!
STRIPPER #2	Hope you're free after the show.



TEXTO EN PANTALLA	BUSCA UNAS PALOMITAS, UN VIBRADOR Y UN CONDÓN.
TÍO DEL DUKE BURGER	¡Ya verás cuando les hable a mis colegas de este sitio!
CAMARERA	Dios, ya sé que esto no es profesional, pero ¿no te has planteado salir nunca con una empleada?
FDT#1	¡Tienes buena pinta, Duke!
CHICA DJ	Oye, Duke, una amiga mía quiere que la entrevistes luego. ¿Te importaría... darle un buen repaso?
TÍO DEL PASILO	Para tener un garito como éste hay que tenerlos bien puestos. ¡Este sitio es la polla, tío!
DUKE (al coger el preservativo)	Me gusta tomar precauciones.
TÍO DEL BAÑO	Me alegra verte, Duke.
DUKE (al usar el glory hole)	Uh... Oh... Eso es... ¡Sí!... Oh, sí.
CHICA DEL PASILLO	¡Cómo no! ¡Me caso, y a los tres días conozco a Duke Nukem!
FDT #3	¡Este sitio es la hostia!
DUKE (al pedir un baile especial)	¡Menéalo, nena!
FDT #3	Mi mujer me mataría si supiera que estoy aquí, ¡pero merece la pena!
CHICA DJ	¡Este es el mejor curro que he tenido!
TEXTO EN PANTALLA	NO TE OLVIDES DE BUSCAR UNAS PALOMITAS Y UN VIBRADOR.
FDT #2	¡Duke, este sitio es la bomba!
TÍO DEL DUKE BURGER	Ah... ¡hola! ¿Qué pasa?
CAMARERA	¡Este es el mejor curro que he tenido!
TÍO DEL DUKE BURGER	Me alegra verte, Duke.
FDT #1	¡A saco!
STRIPER DEL VESTUARIO	¡Duke, quiero tener hijos contigo!
STRIPER DEL VESTUARIO	Eres mucho más guapo en persona.
DUKE (al coger el vibrador)	¡Qué bien, un masajeador!
STRIPER DEL VESTUARIO	¡Qué tío!
DUKE (al coger las palomitas)	Mmm. ¡Qué rico!

TEXTO EN PANTALLA	LLEVA LOS OBJETOS A LA SALA CHAMPAGNE.
STRIPER DEL VESTUARIO	¡Vaya, vaya!
DUKE (admirándose en el espejo)	Mírame el culo... ¡Corre, hazlo!
	Sí, nena. Soy de lo bueno, lo mejor.
	Quieres tocarlo, ¿verdad que sí?
	¡Joder! ¡Qué bueno estoy!
	¿Quién es ese tío cachas?
	Saca una foto, te durará más.
STRIPER DEL VESTUARIO	¡Duke, quiero tener hijos contigo!
STRIPER DEL VESTUARIO	Eres mucho más guapo en persona.
CHICA DEL PASILLO	¿Quieres subir al piso de arriba, Duke? ¡A mi novio le gusta mirar!
FDT #3	¡Deberías grabar otro disco!
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #1	Me molan tus pintas, tío.
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #2	Me alegra verte, Duke.
JUGADOR DE AIR HOCKEY	Eh, Duke, ¿echamos una partida de air hockey?
TÍO DE LA MÁQUINA EXPENDEDORA	¡De puta madre! ¡Duke Nukem está aquí!
JUGADORA DE AIR HOCKEY	¡Me encanta tu casa, Duke! ¡Tiene mucha clase!
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #1	Para tener un garito como éste hay que tenerlos bien puestos. ¡Este sitio es la polla, tío!
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #2	Eh, hola, ¿qué pasa?
TÍO DE LA MÁQUINA EXPENDEDORA	¡Duke, tengo en el bote a esa piba de rosa! ¡Huéleme el dedo!
JUGADOR DE AIR HOCKEY	Eh, Duke, ¿echamos una partida de air hockey?
JUGADORA DE AIR HOCKEY	¡Soy tu mayor admiradora!
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #1	Me alegra verte, Duke.
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #2	¡Este sitio es la hostia!
TÍO DE LA MÁQUINA EXPENDEDORA	¡Atentos todos, Duke Nukem ha entrado en el local!

JUGADOR DE AIR HOCKEY	Eh, Duke, ¿echamos una partida de air hockey?
JUGADORA DE AIR HOCKEY	¡Hola!
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #1	Para tener un garito como éste hay que tenerlos bien puestos. ¡Este sitio es la polla, tío!
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #2	¡Ah, Duke! ¡Este sitio es la bomba!
JUGADOR DE AIR HOCKEY	Eh, Duke, ¿echamos una partida de air hockey?
TÍO DE LA MÁQUINA EXPENDEDORA	¡Este sitio es la hostia!
JUGADORA DE AIR HOCKEY	Eres mucho más guapo en persona.
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #1	Me alegra verte, Duke.
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #2	Me alegra verte, Duke.
TÍO DE LA MÁQUINA EXPENDEDORA	¡De puta madre! ¡Duke Nukem está aquí!
JUGADOR DE AIR HOCKEY	Eh, Duke, ¿echamos una partida de air hockey?
JUGADORA DE AIR HOCKEY	¡Me encanta tu casa, Duke! ¡Tiene mucha clase!
TÍO DE LA SALA DE JUEGOS #1	Me molan tus pintas, tío.
FDT #2	¡Eres la leche, Duke! ¡Estas tías están que se salen!
CHICA DJ	¡Qué bien te veo, jefe!
FDT #1	¡Eres la leche, Duke! ¡Vaya peras que tienen estas tías!
TÍO DEL DUKE BURGER	Menos mal que no vivo en Las Vegas. ¡Vendría todos los fines de semana!
CAMARERA	¡Este es el mejor curro que he tenido!
FDT #2	¡Que le den al casino! ¡Tetas y Carretas es el no va más!
CHICA DJ	¡Este es el mejor curro que he tenido!
TÍO DEL DUKE BURGER	Ah... ¡hola! ¿Qué pasa?
CHICA DJ	¡Qué bien te veo, jefe!
FDT #1	Eh, ¿qué pasa?
TÍO DEL DUKE BURGER	¡Ya verás cuando les hable a mis colegas de este sitio!
TÍO DEL PASILLO	¡Eh! ¿Qué pasa?

STRIPER #2	No me acabo de creer que esté bailando en el garito de Duke.
CHICA DEL PASILLO	¡Me encanta tu casa, Duke! ¡Tiene mucha clase!
STRIPER #2	¡Espero que estés libre después del programa!
TÍO DEL PASILLO	¡Me alegra verte, Duke!
STRIPER #2	Después del programa me gustaría que me firmases en un sitio... especial
TÍO DEL PASILLO	¡Qué le den al casino! ¡Tetas y Carretas es el no va más!
STRIPER #2	No me acabo de creer que esté bailando en el garito de Duke.
CHICA DEL PASILLO	¡Soy tu mayor admiradora!
STRIPER #2	¡Espero que estés libre después del programa!
TÍO DEL PASILLO	¡Me alegra verte, Duke!
STRIPER #2	Después del programa me gustaría que me firmases en un sitio... especial
STRIPER	Sígueme, Duke.
TÍO DE LA SALA CHAMPÁN	Eh, ¿qué pasa?
STRIPER	Siéntate ahí mismo.
	Y ahora relájate y disfruta del espectáculo.

### 2.3. Transcripción del fragmento en francés de *Duke Nukem*

#### *Forever*

DUKE	Hein? Je dois rêver. C'est cool!
STRIP-TEASEUSE	Salut patron. Si on jouait à un petit jeu ? C'est moi le boss et c'est TOI qui reçois les ordres. Ça te dirait ? T'auras droit à une danse privée... et une gâterie.
DUKE	D'accord, bébé. Ça me botte bien de jouer avec toi. T'as qu'à me dire ce que je dois faire.
STRIP-TEASEUSE	OK, alors. D'abord, j'ai un petit creux. J'ai besoin de grignoter un truc.
	Ensuite, j'ai besoin d'un jouet cochon pour m'amuser.

	Pour finir... je voudrais qu'on sorte couverts, oui même toi, Duke.
TEXTE SUR L'ÉCRAN	TROUVEZ DU POP-CORN, UN VIBROMASSEUR ET UNE CAPOTE.
GARS DU DUKE BURGER	Heureusement que j'habite pas à Vegas. Je traînerais ici tous les week-ends !
BARMAID	Oui, je sais. C'est pas très professionnel de ma part, mais... tu sortiras avec une employée ?
EDF #2	Eh Duke, elle assure votre boîte !
FILLE DJ	J'ai jamais bossé dans une boîte aussi top !
EDF #1	Bravo, Duke ! Les filles ont des nichons incroyables !
GARS DU DUKE BURGER	Hé ! Je vais parler de cette boîte à tous mes amis.
BARMAID	Oui, je sais. C'est pas très professionnel de ma part, mais... tu sortiras avec une employée ?
GARS DU DUKE BURGER	Ah, euh, ha ha... salut... c'est vous ?
EDF #3	Vous devriez enregistrer un autre album !
FILLE DANS LE COULOIR	Ah non ! Je suis mariée depuis trois jours et je rencontre Duke Nukem !
DUKE (en prennant le préservatif)	Faut toujours sortir couvert.
GARS DANS LES TOILETTES	Ravi de vous voir, Duke.
DUKE (en utilisant le glory hole)	Ah... ah oui, ah oui... ah ouais... mmm.
GARS DANS LE COULOIR	Fini le casino ! C'est à Titty Citty que je veux être !
EDF #2	Vous êtes trop cool, Duke ! Les gonzesses sont super sexy !
DUKE (en demandant une danse spéciale)	Bouge ton corps.
EDF #1	Hé, quoi de neuf ?
FILLE DJ	Hé, Duke ! J'ai une amie qui veut passer une audition. Est-ce que tu pourrais... tâter le terrain ? Hi hi !
TEXTE SUR L'ÉCRAN	N'OUBLIEZ PAS DE TROUVER DU POP-CORN ET UN VIBROMASSEUR.
GARS DU DUKE BURGER	Oh... ravi de vous voir, Duke.

BARMAID	C'est le meilleur boulot que j'ai jamais eu.
STRIP-TEASEUSE DU VESTIAIRE	Salut, beau gosse !
DUKE (en prenant le vibromasseur)	Ouh... un jouet cochon !
STRIP-TEASEUSE DU VESTIAIRE	Oh Duke... Je voudrais tant être la mère de tes enfants !
DUKE (en prenant le pop-corn)	Mmmh... Pas dégueulasse !
TEXTE SUR L'ÉCRAN	ALLEZ DANS LE SALON CHAMPAGNE AVEC VOS OBJETS.
STRIP-TEASEUSE DU VESTIAIRE	T'es encore mieux en chair et en os !
DUKE (en s'admirant sur le miroir)	Hé, je suis vraiment très sexy !
	C'est qui ce beau gosse ?
	On a envie de toucher, ah ?
	Ouh, t'as de beaux yeux, tu sais.
	Waouh j'ai la classe atomique.
	Matez-moi ce cul... Allez-y.
STRIP-TEASEUSE DU VESTIAIRE	Quel mâle !
GARS DANS LE COULOIR	Duke, je suis tout ému !
EDF #1	Génial !
GARS DU DUKE BURGER	Oh... ravi de vous voir, Duke.
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #1	Content de vous voir, Duke.
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #2	Ravi de vous voir, Duke.
GARS PRÈS DU DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE	Qu'est-ce que je m'éclate !
JOUEUR DE AIR HOCKEY	Hé Duke ! Une petite partie de air hockey ?
JOUEUSE DE AIR HOCKEY	J'adore votre boîte, Duke. C'est la classe !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #1	C'est pas donné à tout le monde d'avoir une boîte comme ça. C'est génial, mec !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #2	Hé Duke ! Elle assure, votre boîte !
JOUEUR DE AIR HOCKEY	Hé Duke ! Une petite partie de air hockey ?
GARS PRÈS DU DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE	Hé attention ! Duke Nukem vient de rentrer dans l'immeuble !
JOUEUSE DE AIR HOCKEY	Je vous adore, Duke !

GARS DANS LA SALLE DE JEUX #1	Quel look d'enfer !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #2	Oh... salut, c'est vous ?
GARS PRÈS DU DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE	Duke, la fille en rose m'adore ! Sentez mon doigt !
JOUEUR DE AIR HOCKEY	Hé Duke ! Une petite partie de air hockey ?
JOUEUSE DE AIR HOCKEY	Salut, beau gosse !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #1	Quel look d'enfer !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #2	C'est le délire, cette boîte !
GARS PRÈS DU DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE	Génial ! Duke Nukem est là !
JOUEUR DE AIR HOCKEY	Hé Duke ! Une petite partie de air hockey ?
JOUEUSE DE AIR HOCKEY	Vous êtes encore plus sexy en vrai !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #1	C'est pas donné à tout le monde d'avoir une boîte comme ça. C'est génial, mec !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #2	Oh... salut, c'est vous ?
GARS PRÈS DU DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE	Hé attention ! Duke Nukem vient de rentrer dans l'immeuble !
JOUEUR DE AIR HOCKEY	Hé Duke ! Une petite partie de air hockey ?
JOUEUSE DE AIR HOCKEY	Vous êtes encore plus sexy en vrai !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #1	Content de vous voir, Duke.
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #2	Ravi de vous voir, Duke.
JOUEUR DE AIR HOCKEY	Hé Duke ! Une petite partie de air hockey ?
GARS PRÈS DU DISTRIBUTEUR AUTOMATIQUE	Qu'est-ce que je m'éclate !
JOUEUSE DE AIR HOCKEY	Salut, beau gosse !
GARS DANS LA SALLE DE JEUX #1	C'est pas donné à tout le monde d'avoir une boîte comme ça. C'est génial, mec !
EDF #2	Oubliez le poker ! C'est à Titty City que ça se passe !
FILLE DJ	T'es trop sexy, Duke !
EDF #3	Qu'est-ce que je m'éclate !

GARS DU DUKE BURGER	Hé ! Je vais parler de cette boîte à tous mes amis.
BARMAID	C'est le meilleur boulot que j'ai jamais eu.
EDF #1	Vous êtes super, Duke.
FILLE DJ	Hé, Duke ! J'ai une amie qui veut passer une audition. Est-ce que tu pourrais... tâter le terrain ? Hi hi !
EDF #2	Hé ! Je vais parler de cette boîte à tous mes amis.
GARS DU DUKE BURGER	Ah, euh, ha ha... salut... c'est vous ?
BARMAID	C'est le meilleur boulot que j'ai jamais eu.
EDF #1	Génial !
FILLE DANS LE COULOIR	Je vous adore, Duke !
STRIP-TEASEUSE #2	J'espère que t'es libre après le spectacle.
EDF #2	Oubliez le poker ! C'est à Titty City que ça se passe !
STRIP-TEASEUSE #2	Tout à l'heure, tu voudrais bien signer sur mes... sur mon... enfin, tu vois quoi...
GARS DU COULOIR	Vous devez être un sacré costaud pour avoir une b... une boîte comme ça. C'est génial !
EDF #2	Hé ! Je vais parler de cette boîte à tous mes amis.
STRIP-TEASEUSE #2	J'arrive pas à croire que je danse à poil dans la boîte de Duke !
FILLE DANS LE COULOIR	Vous voulez monter, Duke ? Mon petit ami matera !
EDF #1	Hé, quoi de neuf ?
GARS DANS LE COULOIR	Eh, ça roule ?
STRIP-TEASEUSE #2	J'arrive pas à croire que je danse à poil dans la boîte de Duke !
FILLE DANS LE COULOIR	J'adore votre boîte, Duke. C'est la classe !
STRIP-TEASEUSE #2	Tout à l'heure, tu voudrais bien signer sur mes... sur mon... enfin, tu vois quoi...
STRIP-TEASEUSE	Suis-moi, Duke.
GARS DANS LA SALLE VIP	Hé, ça roule ?
STRIP-TEASEUSE	Assieds-toi ici.

Maintenant, détends-toi et laisse-moi faire...

## 2.4. Transcripción del fragmento en inglés de *God of War III*

APHRODITE + SLAVES (Moans)  
APHRODITE Be gone...  
APHRODITE Kratos, it's been far too long. Even though you are no longer the God of War, you can still share my bed.  
KRATOS I have no time for games, Aphrodite.  
APHRODITE Do you know how long it's been since a real man has come into my chambers?  
Those bridges outside are nearly destroyed. Zeus refuses to have that stupid mortal, Daedalus, stop working on his precious Labyrinth to fix them.  
Ah. Is that what has you all worked up? You are trying to figure out that bridge contraption out there. You men and your toys!  
The only one who could fix those bridges is my husband, and we both know he's worthless.  
Now, I ask you again, Kratos. Will you stay?

TWO OPTIONS – YES OR NO.

WHEN YOU CHOOSE YES:

APHRODITE (Moans) Oh, Kratos...  
SLAVE 1 Such power!  
SLAVE 2 If it is this good watching, just imagine!  
SLAVE 1 Is he going to...? By the Gods!  
SLAVE 2 I grow jealous of our Mistress.  
APHRODITE The Gods have truly blessed you, Kratos.

## 2.5. Transcripción del fragmento en español de *God of War III*

AFRODITA + ESCLAVAS (gemidos)  
AFRODITA Idos...  
AFRODITA Kratos. Ha pasado muchísimo tiempo. Aunque hayas dejado de ser el dios de la guerra, podemos compartir mi lecho.  
KRATOS No he venido aquí por placer, Afrodita.

AFRODITA

¿Tienes idea de cuánto tiempo hace que no entra un hombre de verdad en mis aposentos?

Esos puentes de ahí fuera están casi en ruinas. Zeus no quiere que ese estúpido mortal, Dédalo, deje de trabajar en el dichoso laberinto para arreglarlos.

Ah. ¿Así que eso es lo que tanto te inquieta? Estás pensando sin parar en esos puentes que hay fuera. ¡Oh! Qué simples sois los hombres.

El único que puede arreglar los puentes es mi marido, y los dos sabemos que es un inútil.

Escucha, te lo vuelvo a preguntar, Kratos. ¿No te vas a quedar?

DOS OPCIONES – SÍ O NO.

AL ELEGIR SÍ:

AFRODITA

(gemidos) Oh... Oh, Kratos. Hum...

ESCLAVA 1

¿Por qué siempre es Afrodita la que se lo pasa bien?

ESCLAVA 2

¿Pero cuándo nos va a tocar?

ESCLAVA 1

¿Acaso va a...? ¡Oh! ¡Por los dioses!

ESCLAVA 2

Tengo celos de nuestra señora.

AFRODITA

¡Ah! No hay duda de que los dioses te han bendecido, Kratos.

## 2.6. Transcripción del fragmento en francés de *God of War III*

APHRODITE + ESCLAVES

(Gémissements)

APHRODITE

Va-t'en.

APHRODITE

Kratos. Beaucoup trop de temps a passé. Bien que tu ne sois plus le Dieu de la Guerre, tu peux partager ma couche.

KRATOS

Je ne suis pas là pour jouer, Aphrodite.

APHRODITE

Est-ce que tu sais combien de temps ça fait qu'un homme, un vrai, ne s'est pas rendu dans mes appartements?

Ces ponts là-dehors vont tomber en ruine. Zeus refuse d'interrompre Dédale, ce stupide mortel, pour les entretenir. Il est trop occupé à peaufiner son précieux labyrinthe.

Ah. C'est donc ça qui te préoccupe? Tu essaies de comprendre ce dispositif, là-bas. Les hommes, et leurs joujoux!

Le seul à pouvoir réparer ces ponts, c'est mon mari et nous savons que c'est un incapable.

Alors, je te le demande encore, Kratos. Vas-tu rester?

DEUX OPTIONS – OUI OU NON.

EN CHOISSANT OUI:

APHRODITE

(Gémissements) Oh, Kratos...

ESCLAVE 1

Pourquoi Aphrodite est-elle toujours la seule à s'amuser ?

ESCLAVE 2

Quand est-ce que sera notre tour ?

ESCLAVE 1

C'est réservé seulement à un public adulte !

ESCLAVE 2

Les parents devraient éloigner les enfants!

APHRODITE

Les Dieux t'ont vraiment gâté, Kratos !

### **2.7. Transcripción del fragmento en inglés de *The Witcher 3***

YENNEFER

The damned druid will poison us! This vapor's deadly, we've but a few minutes!

GERALT

Teleport us outta here.

YENNEFER

Think of something! Quickly! First thing to come to your mind!

TIME LEFT TO DECIDE AND TWO OPTIONS:

–WE'RE GONNA CHOKE AND DIE.

–DAMN, I WANNA KISS YOU, YEN.

CHOOSING THE SECOND OPTION:

YENNEFER

Hold on tight!

YENNEFER

Hm. Damn. I tore a hole in my dress. Wait a minute, I must mend it.

GERALT

Know how to sew?

YENNEFER

Please. I'll enchant a needle.

2 OPTIONS:

–WOULDN'T MIND WATCHING...

–WE SHOULD GET BACK TO THE WAKE.

CHOOSING THE FIRST ONE:

YENNEFER Wait.

GERALT For what?

YENNEFER We must talk to Crach.

GERALT Why? Think he misses us? Because I missed you.

Oh no.

YENNEFER I missed you too.

GERALT When are you gonna finally burn this piece of junk?

YENNEFER My heart couldn't take it.

So many memories.

Dammit, Geralt. Do you have any idea how much they cost?

GERALT Come here. We gotta hurry. Crach's waiting.

YENNEFER Is that so?

GERALT Yen, let go of the mane.

YENNEFER I know you. I let go –you throw us off.

---- During a blackout, audio only:

GERALT Hm...

YENNEFER Don't you try.

----

YENNEFER My oh my.

GERALT Missed you.

YENNEFER I missed you too.

GERALT We oughta get back to the wake.

YENNEFER I must dress. Turn around.

## **2.8. Transcripción del fragmento en español de *The Witcher 3***

YENNEFER ¡Ese maldito druida va a envenenarnos! ¡El vapor es mortal, pero tenemos unos minutos!

GERALT ¡Teletraspórtanos lejos de aquí!

YENNEFER ¡Piensa algo, rápido! ¡Lo primero que te venga a la mente!

TIEMPO PARA DECIDIRSE Y DOS OPCIONES:

–VAMOS A MORIR DE ASFIXIA,

–MALDITA SEA, QUIERO BESARTE, YEN.

AL ELEGIR LA SEGUNDA:

YENNEFER                    ¡Aguanta!

YENNEFER                    Um. Mierda, me hice un agujero en el vestido. Espera un momento que lo remiende.

GERALT                        ¿Sabes coser?

YENNEFER                    Por favor. Encantaré una aguja.

OPCIONES:

    --NO ME MOLESTARÍA MIRAR...

    --DEBERÍAMOS VOLVER AL VELATORIO.

AL ELEGIR LA PRIMERA:

YENNEFER                    Espera.

GERALT                        ¿A qué?

YENNEFER                    Debemos hablar con Crach.

GERALT                        ¿Por qué? ¿Crees que nos echa de menos? Porque yo sí te he echado de menos a ti.

                                    Oh, no.

YENNEFER                    Yo también te he echado de menos.

GERALT                        ¿Cuándo vas a quemar esta basura?

YENNEFER                    Mi corazón no lo soportaría.

                                    Tantos recuerdos...

                                    Mierda, Geralt. ¿Tienes idea de cuánto cuestan?

GERALT                        Ven aquí, hay que darse prisa. Crach nos espera.

YENNEFER                    ¿De verdad?

GERALT                        Yen, suelta las crines.

YENNEFER                    Te conozco. Si me suelto, nos caeremos.

---- Durante la pantalla de carga, sin subtítulos ni traducción en el audio:

GERALT                        Hm...

YENNEFER                    Don't you try.

----

YENNEFER                    Vaya, vaya.

GERALT                        Te he echado de menos.

YENNEFER                    Yo también te he echado de menos.

GERALT                        Deberíamos volver al velatorio.

YENNEFER                    Tengo que vestirme, date la vuelta.

## 2.9. Transcripción del fragmento en francés de The Witcher 3

YENNEFER                      Cette saleté de druide va nous empoisonner ! Nous n'avons que quelques minutes devant nous !

GERALT                         Téléporte-nous hors d'ici !

YENNEFER                      Pense à quelque chose ! Vite ! La première chose qui te vient à l'esprit !

TEMPS RESTANT POUR DÉCIDER ET DEUX OPTIONS :

–ON VA MOURIR ÉTOUFFÉS.

–BON SANG, J'AI ENVIE DE T'EMBRASSER, YEN.

EN CHOISSANT LA SECONDE OPTION :

YENNEFER                      Accroche-toi bien !

YENNEFER                      Oh. J'ai un accroc à ma robe. Une seconde, je vais la reprendre.

GERALT                         Toi, tu sais coudre ?

YENNEFER                      Géralt... Je vais enchanter une aiguille.

2 OPTIONS:

–JE JETTERAIS BIEN UN ŒIL...

–NOUS DEVRIONS RETOURNER À LA VEILLÉE.

EN CHOISSANT LA PREMIERE OPTION :

YENNEFER                      Attends

GERALT                         Quoi ?

YENNEFER                      Nous devons parler à Crach.

GERALT                         Tu crois qu'on lui manque ? Toi, tu m'as manqué.

Oh non.

YENNEFER                      Moi aussi, Geralt.

GERALT                         Quand vas-tu enfin te décider à brûler cette horreur ?

YENNEFER                      Je ne pourrais m'y résoudre.

Elle me rappelle trop de choses.

Franchement, Geralt, tu as une idée de combien elle coûte ?

GERALT                         Approche. Il faut faire vite. Crach nous attend.

YENNEFER                      Ah, vraiment ?

GERALT                         Yen, lâche sa crinière.

YENNEFER                      Je te connais. Si je lâche, tu vas nous faire basculer.

