

---

## La traducción de escenas con contenido erótico en los videojuegos.

Los casos de *Duke Nukem Forever*, *God of War 3*  
y *The Witcher 3*

---

Cristina Rubiols Aguña  
[rubiols.trad@gmail.com](mailto:rubiols.trad@gmail.com)

## I. Resumen

La industria de los videojuegos es una de las mayores industrias en el mercado global, lo que implica que hay una necesidad constante de traducciones en este tipo de medio. Por otro lado, es imposible negar la existencia de contenido erótico en todos los medios audiovisuales: en series de televisión, en películas, en Internet... incluso en los videojuegos. Sin embargo, ¿cómo se traducen este tipo de escenas en los videojuegos? ¿Existe la censura en este tipo de escenas? ¿Cómo afecta este hecho al público meta y a la comunidad en general? Dada la escasa investigación existente en este campo, esas preguntas llevaron a explorar la traducción de escenas de videojuegos con contenido erótico en el contexto de un trabajo de fin de grado de Traducción e Interpretación. Nuestro objetivo consistía en descubrir cómo afectan la cultura, la censura y el público meta a las versiones localizadas de juegos con contenido erótico, así que analizamos tres casos distintos con contenido sexual: *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), *God of War 3* (SCE Santa Monica Studio, 2010) y *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015). Para ello, comparamos las versiones en inglés, francés y español de una escena representativa de cada juego y observamos las diferencias en las estrategias de traducción utilizadas, además de identificar los errores y los problemas de traducción que surgieron durante el proceso de localización. Por último, también tratamos de determinar el grado de adaptación cultural de estas traducciones en las culturas meta. Al final, pudimos concluir que el género y el nivel de localización de un videojuego son factores determinantes para su traducción, al igual que la cultura y la censura.

**Palabras clave:** localización de videojuegos, traducción erótica, cultura, censura, estrategias de traducción.

## II. Introducción

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 fue la razón principal que nos impulsó a llevar a cabo este estudio.



### III. Objetivos

---

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

### IV. Material y método

---

Para realizar este estudio, primero nos basamos 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 basamos 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 planteamos la siguiente pregunta como base para nuestra investigación: ¿cómo se traducen las escenas eróticas en los videojuegos y por qué?

Tras obtener esta pregunta de investigación, seleccionamos un corpus de estudio sobre el que pudiéramos practicar nuestro análisis. Para ello, elegimos tres videojuegos: *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), *God of War 3* (SCE Santa Monica Studio, 2010) y *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015). 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 permitió obtener un mayor número de ejemplos de estas situaciones en los videojuegos.

A continuación, pasamos a profundizar en los conceptos de la localización y de la traducción erótica para perfilar el marco teórico del estudio. En este trabajo de fin de grado, consideramos 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 la que no solo se tiene en cuenta la traducción de los textos que aparecen en estos, sino la adaptación completa del juego a la lengua y la cultura de llegada, tanto a escala macroestructural, como microestructural. Por ello, hubo varios rasgos de esta nueva modalidad de TAV que tuvimos que tener en cuenta en nuestro análisis: a escala macroestructural, nos fijamos en los niveles de localización de los videojuegos, su género y los sistemas de clasificación por edades; y en el ámbito microestructural, en la restricción de caracteres, el texto diegético y no diegético y la tipología interna de las escenas que debíamos analizar.

Por otra parte, en lo que a la traducción erótica se refiere, tuvimos en cuenta que existe un gran estigma social respecto a este tipo de contenidos que provoca una falta de comunicación normalizada en torno a este ámbito. Esto conlleva una falta de glosarios que recojan el amplio abanico del léxico erótico y pornográfico de cada lengua, como afirma Lesmes Rodríguez (2015: 56). Sin embargo, según indica Surià (2014a), en este tipo de traducciones, es importante «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», además de 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.

Tras tener claro el marco teórico en el que basarnos, procedimos a realizar nuestro análisis. Fue un análisis trifásico, basado en un enfoque funcionalista y en el que comparamos las versiones en inglés, español y francés de cada escena que habíamos escogido. Para realizarlo, creamos tres fichas de análisis. La primera se correspondía con la parte macroestructural del juego, en la que incluimos las características generales del videojuego entero que debíamos tener en cuenta para la traducción de estas escenas. Entre estas, se encontraban los datos técnicos de cada videojuego (el género, el desarrollador, el distribuidor, la fecha de publicación y la plataforma al que iba destinado), la lengua original del videojuego, la clasificación por edades, los descriptores que contenía, la sinopsis de la historia del videojuego y su nivel de localización. Todos estos datos

permiten obtener una idea del contexto externo del videojuego y ayudan elegir las mejores estrategias para la traducción.

En segundo lugar, elaboramos una ficha de análisis a nivel macrotextual de la escena escogida. En este punto, nos fijamos en el contexto interno del fragmento, el tipo de texto que conforma, su función textual, el género textual subyacente y si la escena contenía texto diegético o no diegético. Es decir, nos fijamos en las características generales de la escena concreta que podían ayudarnos a situarnos en el contexto y elegir las mejores estrategias para traducirla.

Por último, elaboramos una ficha de análisis a nivel microtextual en la que nos sumergimos en el interior de cada escena y comparamos las versiones en los tres idiomas. En esta fase solo analizamos los fragmentos de texto en los que encontramos referencias de contenido erótico, tanto implícitas como explícitas, y comparamos las traducciones en las tres versiones.

Para concluir, los datos empíricos obtenidos a través del análisis del corpus nos permitieron obtener una serie de resultados cualitativos que nos ayudaron a formular una serie de conclusiones sobre cómo se traducen las escenas eróticas de los videojuegos y por qué.

## V. Resultados

---

Los resultados de nuestro estudio se vieron reflejados con más claridad en el análisis a nivel microtextual. Las otras dos fases nos sirvieron para ubicarnos en el entorno del videojuego, tanto interno como externo, y decidir si habíamos encontrado errores de traducción y qué estrategias deberían haberse escogido para resolver los posibles problemas de traducción que se encuentran en estas escenas. Para comparar los datos obtenidos en nuestro análisis microtextual, tomamos como punto de partida la versión inglesa de cada videojuego y lo contrastamos con las traducciones en las versiones en español y en francés.

De esta manera, en el caso de *Duke Nukem Forever* (Gearbox Software, 2011), pudimos observar que las estrategias de traducción elegidas causaron una gran cantidad de inadecuaciones pragmáticas que generaron errores pragmáticos. Además, también provocaron inadecuaciones que afectan a la comprensión del texto general y que generaron errores de no mismo sentido, supresión y referencias culturales mal solucionadas, así como inadecuaciones que afectan a la expresión en la lengua meta y que generaron errores de léxico y calcos. Por ejemplo, en uno de los fragmentos, una *striper* dice «There will be a lapdance... and cake». En la versión española, se ha traducido *cake* como *tarta* y en la francesa como *gâterie*, sin tener

en cuenta que, en inglés, *cake* también puede referirse al órgano reproductor sexual femenino. Así, podemos determinar que esta expresión se ha traducido de forma literal, sin tener en cuenta el contexto extralingüístico, y esto ha generado un error de no mismo sentido y de pragmática.

Por otra parte, en el caso de *God of War 3* (SCE Santa Monica Studio, 2010), pudimos observar que, en general, las traducciones al español y al francés se mantienen bastante fieles al original en inglés. Sin embargo, hay cuatro fragmentos que distan bastante del texto de partida y en los que se producen dos errores de pragmática y dos errores textuales. Por ejemplo, en la versión inglesa, uno de los personajes dice: «Is he going to...? By the Gods!». En la versión española, este fragmento aparece traducido de forma fiel al original, pero en la versión francesa, aparece de la siguiente manera: «C'est réservé seulement à un public adulte !». Como podemos comprobar, en la versión francesa se ha producido un error textual que incluso presenta ciertos tintes de censura.

Por último, las traducciones al español y al francés de la escena que escogimos de *The Witcher 3* (CD Projekt Red, 2015) son las más fieles al original. Sin embargo, este videojuego está localizado solo de forma parcial en la versión española, es decir, que el audio se escucha en inglés y aparecen subtítulos en español. Esto provocó el único error que encontramos en esta escena, en la que un fragmento no aparece subtítulo 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, la elección del método de localización no depende del traductor, sino de la empresa, por lo que esto no es decisión del traductor.

## VI. Discusión y conclusiones

---

Tras el análisis de los fragmentos de nuestro corpus de estudio, pudimos determinar que, a escala 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 escala 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 escala 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 la traducción a escala 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 escala macroestructural, ayudan a determinar el nivel de localización del videojuego y su clasificación por edades, y a escala 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 y muestran más tintes de censura respecto a su cultura que los de la traducción 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. De la misma manera, también queremos reiterar la necesidad de más investigaciones en este ámbito y animamos a los interesados a llevarlas a cabo, puesto que podría resultar muy beneficioso para contribuir a la investigación en el ámbito de Traducción e Interpretación y ofrecer conocimientos nuevos adaptados a la época en la que vivimos.

## VII. Bibliografía

---

- Bernal-Merino, Miguel Ángel. 2015. *Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global*. Nueva York: Routledge.
- CD Projekt RED. 2015. *The Witcher 3: Wild Hunt* [Software]. Europa: Namco Bandai.
- Gearbox Software. 2011. *Duke Nukem Forever* [Software]. Europa: 2K Games.

- Lesmes Rodríguez, Ana. 2015. «Problemas de la traducción de referencias sexuales». *Revista del etep* (Estudios de Traducción en el Erotismo y la Pornografía) 1 (1): 54-76.
- O'Hagan, Minako y Carmen Mangirón. 2013. *Game Localization*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- SCE Santa Monica Studio. 2010. *God of War III* [Software]. Europa: Sony Computer Entertainment.
- Surià, Scheherezade. 2014a. «E de "ENETI", "erotismo" y "estigma"». *En la luna de Babel*. Acceso del 24 de septiembre de 2015. <http://enlalunadebabel.com/2014/05/19/e-de-eneti-erotismo-y-estigma/>.
- . 2014b. Sexo oral y escrito II. (Auto)censura. *En la luna de Babel*. Acceso del 24 de septiembre de 2015. <http://enlalunadebabel.com/2014/07/28/sexo-oral-y-escrito-ii-censura-y-autocensura/>.

