

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

*TREBALL FINAL DE GRAU EN TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ*

*Departament de Traducció i Comunicació*

**TÍTULO / TÍTOL**

**Análisis comparativo de la localización de *Pokémon Espada*  
y *Pokémon Escudo*: oralidad, humor e intertextualidad**

**Autor:** Hugo Palero Tormos

**Tutora:** Laura Mejías Climent

**Fecha de lectura/ Data de lectura:** Julio de 2020



## Resumen:

El siguiente escrito recoge un análisis comparativo de la localización lingüística inglesa y española de los videojuegos *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*, denominados *Pokémon Sword* y *Pokémon Shield* en inglés (Nintendo, 2019).

En primer lugar, se describirá la localización de videojuegos para contextualizar el trabajo y explicar el funcionamiento de esta disciplina. La localización de este videojuego, además, está caracterizada principalmente por tres aspectos que la sitúan dentro de la llamada *deep localisation*, por lo que este trabajo se centrará en el estudio de esta localización, de un marcado carácter domesticante, y se prestará especial atención a dichos tres aspectos: la oralidad prefabricada, el humor y la intertextualidad.

En el cuerpo del trabajo, se analizará de forma contrastiva cómo se ha transcrito en ambas localizaciones cada uno de los aspectos destacados. A continuación, se recopilarán los resultados y se expondrán las tendencias observadas en cada caso. Por último, se incluirá una breve conclusión en la que se reflexione sobre los resultados y estos se relacionarán con posibles líneas de estudio futuras.

Por ello, este trabajo, además de contribuir en la bibliografía de la localización, pretende servir como punto de partida para nuevos estudios al respecto y acercar a sus lectores al mundo de la localización de videojuegos.

## Palabras clave:

Localización de videojuegos, *Deep localisation*, Pokémon, Oralidad, Humor, Intertextualidad.

El formato de citas bibliográfico que se ha aplicado en este trabajo corresponde a la sexta edición de las normas APA.

## **Tabla de contenido**

1. Introducción .....	4
1.1. Justificación y motivación personal .....	4
1.2. Corpus y metodología .....	5
1.3. Estructura .....	5
2. Revisión teórica .....	7
2.1. La localización de videojuegos .....	7
2.2. La localización domesticante .....	8
2.2.1. La localización de la oralidad .....	9
2.2.2. La localización del humor .....	11
2.2.3. La localización de la intertextualidad .....	12
3. Análisis práctico .....	13
3.1. Corpus y modelo metodológico .....	13
3.2. Análisis del corpus .....	14
3.2.1. La oralidad .....	14
3.2.2. El humor .....	21
3.2.3. La intertextualidad .....	25
4. Análisis de los resultados .....	28
5. Conclusiones .....	32
6. Bibliografía .....	34
7. Anexos .....	36
7.1. Anexo 1 .....	36

# 1. Introducción

A pesar de la relativamente corta historia de los videojuegos, el número de estudios e investigaciones que documentan su evolución y su desarrollo es bastante considerable y se ha incrementado especialmente durante la última década. Sin embargo, en el campo de la localización existe una cierta falta de referencias y estudios que describan cómo han evolucionado, desde un punto de vista diacrónico, los procesos de localización que se han llevado a cabo desde el inicio de la industria. Esto en parte puede deberse a que se trata de una industria reciente, que sigue evolucionando día tras día, o bien a la falta de interés que han mostrado los *Game Studies* en el proceso de globalización de un videojuego a través de la localización (O'Hagan y Mangiron, 2013, p. 46).

No obstante, si se tienen en cuenta los orígenes y la evolución de la localización, podremos ver cómo esta ha jugado un papel clave en el desarrollo del mundo de los videojuegos y ha contribuido en su instauración dentro de la industria del entretenimiento audiovisual (Bernal-Merino, 2015, p. 157).

La localización, así pues, sitúa sus inicios aproximadamente a principios de los años ochenta, algo después en el caso concreto de los videojuegos, y surge ante la necesidad de adaptar ciertos aspectos de estos productos por razones sociolingüísticas. Años antes, esto no había sido necesario, pues los videojuegos contaban con escaso o apenas ningún contenido que requiriera una adaptación lingüística o cultural (O'Hagan y Mangiron, 2013, p. 49). En los años venideros, no obstante, la industria de la localización se asentó como el modo de globalizar e internacionalizar un videojuego, lo que influye de manera directa y decisiva en los beneficios económicos que estos reportan.

De este modo, en los años noventa, se empezó a dar la llamada «localización parcial» (Chandler, 2005, p. 14), práctica mediante la que se traduce la interfaz del usuario e incluso se incluyen *voice-overs* para los videojuegos con mayor proyección de ventas. Esta localización reportó grandes ganancias a la industria, por lo que cada vez se fue apostando más por la internacionalización de los videojuegos. En los 2000, con el crecimiento exponencial del número de jugadores y la proliferación de los juegos en línea, la localización plena se convierte en estándar para los juegos AAA (Bernal-Merino, 2015, pp. 167-171), es decir, aquellos de mayor presupuesto. Finalmente, durante la última década, la localización ha seguido desarrollándose y se ha implementado la denominada *deep localisation* (McKearney, 2007, en Bernal-Merino, 2015, p. 173), una localización en la que se mejora la experiencia de juego de acuerdo con los consumidores ideales de una determinada cultura. Este tipo de localización es el que estudiaremos en el presente escrito, por lo que se desarrollará más detalladamente en el apartado 2.2.

## 1.1. Justificación y motivación personal

Como ya he mencionado anteriormente, la localización es una disciplina relativamente nueva, que hace unos años carecía de la bibliografía que merecía de acuerdo con su relevancia en el

desarrollo de la industria de los videojuegos. Actualmente, no obstante, esta industria está en auge y con ello, el número de estudios sobre este campo se ha multiplicado.

Cada localización es distinta de las demás, cuenta con unos rasgos particulares y en ella se priorizan unos aspectos en detrimento de otros, debido en parte a la libertad que se le otorga a los traductores, como explicaremos más adelante. Por lo tanto, me gustaría analizar de forma exhaustiva la localización de un videojuego que, a mi parecer, presenta una localización magistral que puede servir como referencia o punto de apoyo para futuras localizaciones. Además, cabe destacar que no se han llevado a cabo apenas estudios sobre la localización de los videojuegos de esta célebre franquicia, Pokémon, a excepción, como se ha podido comprobar, de algunos trabajos de fin de grado o máster. Por este motivo, me gustaría que este escrito pudiera aportar su granito de arena a la bibliografía de la localización, además de acercar a sus lectores al mundo de la localización de videojuegos.

## 1.2. Corpus y metodología

En el presente trabajo, se analizará de forma contrastiva la localización inglesa y la localización española de los videojuegos *Pokémon Sword* y *Pokémon Shield*, cuyos títulos en español son *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*, respectivamente. Este estudio analizará los tres aspectos más reseñables de la localización lingüística de estos videojuegos: la oralidad, el humor y la intertextualidad; y se realizará una comparación entre ambas lenguas. *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo* son dos videojuegos de rol desarrollados por Game Freak y publicados por Nintendo y The Pokémon Company para Nintendo Switch.

Para realizar dicha comparación, se analizarán los diálogos de ambas versiones, que aparecen en forma de texto en pantalla. La información recogida se organizará en unas tablas de columnas enfrentadas estructuradas según la línea temporal del videojuego, como se explicará más adelante, en el apartado 3.1.

## 1.3. Estructura

Este trabajo descriptivo se dividirá en dos bloques: en primer lugar, una revisión teórica, en la que se repasará brevemente el concepto de localización de un videojuego, los principales elementos traducibles dentro de un videojuego y, finalmente, se tratarán dos conceptos relevantes en nuestro estudio que dependen de la interactividad de un videojuego: la jugabilidad y la experiencia de juego. A continuación, se hablará sobre la familiarización o domesticación de la localización, o la también denominada *deep localisation*, que es la que nos ocupa en el corpus estudiado. A partir de este punto, se relacionará este tipo de localización con tres de sus principales rasgos: la oralidad, el humor y la intertextualidad.

En el segundo bloque, se empleará el corpus para analizar de forma contrastiva ambas localizaciones del videojuego. Se comparará mediante ejemplos ilustrados el tratamiento de la oralidad, el humor y la intertextualidad en ambas localizaciones.

A continuación, se formará una conclusión derivada de las observaciones que se han realizado en la comparación contrastiva del corpus. Finalmente, se propondrán posibles nuevos objetos de estudio relacionados con este escrito y, por ende, con la localización de los videojuegos de Pokémon.

## 2. Revisión teórica

### 2.1. La localización de videojuegos

Una vez delimitados los objetivos y el objeto de estudio de este trabajo, será conveniente realizar un breve repaso sobre qué es la localización de videojuegos, de tal forma que se obtengan unas nociones básicas sobre este concepto y se determinen cuáles son sus diferencias respecto a la traducción.

En este trabajo entendemos la localización como el proceso de adaptación lingüística y cultural de un *software* para un país o cultura donde se comercializará dicho producto informático (Esselink, 2000, p. 3). Según Bernal-Merino (2015, p. 35), en el caso de los videojuegos, este término forma parte de la industria conocida como GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción). La localización, así pues, describe una manera de hacer realidad la internacionalización de un videojuego, interés derivado del carácter globalizado de la sociedad actual. Esta localización se llevará a cabo mediante la adaptación del videojuego, en diferentes niveles, para su posterior exportación a otros países, culturas o entornos concretos (*locales*).

La localización de un videojuego no solo consiste en una su adaptación lingüística, sino que también incluye una adaptación técnica, legal, artística y cultural para cada cultura meta a la que se quiera internacionalizar el producto (Chaume, 2018, p. 94). La traducción de contenidos lingüísticos es, no obstante, una mera fase de todo el proceso de localización (Granell, Mangiron y Vidal, 2015, pp. 56-57). Según Bernal-Merino (2015, p. 86), «[Videogame] 'localisation' is a target-oriented translation that calls for many non-linguistic, technical adaptations». Por lo tanto, el término localización no es sinónimo de traducción, sino que engloba muchas más actividades no lingüísticas. Por ello, Bernal-Merino recomienda el uso del término «localización lingüística de videojuegos» para referirse a la localización del texto de un videojuego, que es la que estudiaremos en este trabajo.

Además, los videojuegos, a diferencia de los textos únicamente escritos y monomodales, son productos multimedia interactivos, en los que encontramos un texto que, gracias a las posibilidades que ofrece la tecnología, aparece en sincronía con imágenes y sonido, lo que afectará de forma determinante su traducción. De esto deriva la ineficacia de una traducción literal en la localización de videojuegos, pues raramente las palabras cuentan con una sola equivalencia (Bernal-Merino, 2015, pp. 47-50) y han de encajar en su contexto multimodal e interactivo. Además del canal acústico y el canal visual, los cuales caracterizan la traducción audiovisual, los videojuegos incluyen un tercer canal, el táctil, el cual determina los movimientos y acciones del jugador (Chaume, 2018, p. 95; Mejías Climent, 2019, pp. 27-34). Este canal, así pues, también influirá en la traducción del texto de un videojuego, por lo que, consecuentemente, la localización lingüística de un videojuego se hará de acuerdo con estos tres canales, para que así encaje a la perfección en el entramado semiótico del producto.

Por lo tanto, nos encontramos ante unos productos audiovisuales interactivos en los que los usuarios adoptan una actitud activa, lo que claramente los diferencia de casi cualquier otro

producto audiovisual. Esta interactividad es muy relevante para la traducción, pues gran parte de la comunicación entre el jugador y el propio juego se da por medio de la lengua, es decir, el contenido lingüístico (Bernal-Merino, 2015, p. 39). Por otra parte, hay dos conceptos que dependerán de la transferencia de la interactividad: la jugabilidad y la experiencia de juego (*gameplay*), cruciales en la calidad de una localización. Una localización habrá de transferir la jugabilidad del original, es decir, la capacidad del videojuego de entretener al jugador, el éxito en su interacción, y, por otra parte, la experiencia de juego, que es el tipo de experiencia que el jugador desarrolla en función de la configuración interactiva del videojuego (López Redondo, 2014, p. 38). Sin embargo, en la realidad, debido a los cortos plazos en el desarrollo de videojuegos y su internacionalización, muchos videojuegos pierden calidad al localizarse debido a errores de traducción y a los denominados *bugs* (Bernal-Merino, 2015, p. 40).

A continuación, respecto a los elementos traducibles de un videojuego, diferenciamos entre los componentes (*game assets*) y las situaciones de juego. En cuanto a los componentes de un videojuego que se pueden traducir, se distinguen el texto en pantalla, los componentes artísticos, el audio y la cinemática y el material adicional e impreso (Chandler, 2005, pp. 137-150). Por otra parte, en cuanto a las situaciones de juego, diferenciamos entre las tareas, la acción, los diálogos y las escenas cinemáticas (Pujol, 2015, p. 150; Mejías Climent, 2019, p. 126). En este estudio, se analizarán mayoritariamente los cuadros de diálogo del objeto de estudio, los cuales se dan mediante intercambios dialécticos con los PNJ (personajes no jugables). Es decir, el *asset* estudiado será el texto en pantalla y la situación de juego, los diálogos.

Finalmente, cabría destacar por qué función se rige la localización. El *skopos* de la localización de videojuegos es crear una nueva versión del videojuego que conserve la funcionalidad y la experiencia de juego del original, de forma que el producto traducido está dotado de tal naturalidad y funcionalidad en la lengua meta que el usuario no sea consciente de que no se encuentra ante un original (Nord, 1997). Por ello, la experiencia de juego se presenta como el primer mandamiento de la localización de videojuegos, puesto que el jugador de la lengua y cultura meta ha de vivir la misma experiencia de juego que el jugador de la lengua y cultura origen (Granell, Mangiron y Vidal, 2015, p. 23).

Así pues, la localización se entiende como «a term that can fall under the concept of domestication, a type of translation that mostly takes into account the target culture and recipients, as well as the commercial success of the game» (Chaume, 2018, p. 94). Esta domesticación y adaptación cultural de la localización se analizará más detenidamente en el siguiente apartado.

## 2.2. La localización domesticante

Tras haber realizado una revisión sobre la localización lingüística y sus características distintivas respecto a la traducción, nos centraremos en el estudio de la localización en su mayor grado de domesticación, la llamada *deep localisation*, una localización en la que se mejora la experiencia de juego gracias a una adaptación absoluta a la cultura meta. No se trata de un tipo de localización en que solo se eliminan las barreras lingüísticas, sino que esta localización «mejorada» presenta un producto que atiende directamente a los gustos y las sensibilidades de la cultura meta de forma sistemática (Bernal-Merino, 2015, p. 173).



Este nuevo nivel de localización establece una relación más próxima con el desarrollo del propio videojuego, puesto que no se produce una traducción del original, sino prácticamente una nueva versión, en la que los traductores adoptan una función altamente creativa en el proceso, una creatividad que se da sobre todo en el plano lingüístico (Bernal-Merino, 2015, p. 173). Supone, además, una optimización de la internacionalización, de manera que el desarrollo del juego y su localización actúen en consonancia para adaptar cualquier elemento que pueda ser necesario para el mercado meta.

Carmen Mangiron y Minako O'Hagan (2006, p. 20) resumen esto de la siguiente manera:

No oddities should be present to disturb the interactive game experience, and this is the reason why game localisers are granted quasi absolute freedom to modify, omit, and even add any elements which they deem necessary to bring the game closer to the players and to convey the original feel of gameplay. And, in so doing, the traditional concept of fidelity to the original is discarded. In game localisation, transcreation, rather than just translation, takes place.

Por lo tanto, este tipo de localización va más allá de la traducción; se trata de una forma de transcreación del videojuego, que borra la dicotomía entre original y traducción y recrea la experiencia de juego en la cultura meta. Supone una recreación que mantiene la función y el atractivo del original, pero que sacrifica la literalidad del nivel lingüístico para hacerlo (O'Hagan y Mangiron, 2013, p. 198). Además, esta transcreación se nutre de la libertad que le ofrece el propio *software*, que facilita enormemente la creación de nuevas versiones, aunque sin olvidar las limitaciones que este mismo *software* también presenta (O'Hagan y Mangiron, 2013, p. 197). Así pues, la transcreación se presenta como una consecuencia directa de la digitalización (Chaume, 2018, p. 95). De este modo, en este trabajo entenderemos la *deep localisation* como un concepto complementario de la transcreación, su máximo exponente. Esta localización crea prácticamente una nueva versión del videojuego, lo transcrea, es decir, genera un nuevo videojuego completamente adaptado a la cultura meta. Por ello, la transcreación se entiende como el proceso que se lleva a cabo para generar una localización completa, una *deep localisation*, en la que no solo se pierde la literalidad en el plano lingüístico, sino que se realizan modificaciones en diferentes niveles del videojuego con tal de recrear (transcrear) la experiencia de juego del videojuego en cuestión en la cultura meta.

En los siguientes subapartados, finalmente, se presentarán los tres rasgos distintivos que caracterizan la localización lingüística del corpus estudiado: la oralidad, el humor y la intertextualidad.

### 2.2.1. La localización de la oralidad

La denominada oralidad prefabricada y su naturalidad es la característica más identificativa de la localización lingüística de *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*. La manera de reproducir el discurso oral en la lengua meta se ha estudiado detenidamente en la traducción audiovisual, sin embargo, en el caso de los videojuegos, no existe una bibliografía reseñable al respecto. Además, en el corpus estudiado, la oralidad se plasma de forma escrita, puesto que el

videojuego no cuenta con diálogos orales, sino que encontramos diálogos escritos, como texto en pantalla, que han de sonar naturales y espontáneos al ser leídos por el público meta.

La oralidad característica de los productos audiovisuales consiste en una oralidad que puede parecer espontánea y natural, pero que en realidad está planeada y es artificial, es decir, se trata de una oralidad prefabricada (Chaume, 2004). A pesar de que reflejar un discurso oral puede parecer una tarea sencilla, existen restricciones que han moldeado lo que hoy conocemos como lengua artificial del doblaje, en el caso de esta modalidad de Traducción Audiovisual. Estas restricciones se derivan, por una parte, de la naturaleza del texto audiovisual, que impone, entre otras cuestiones, la aplicación de sincronías (labial o fonética, cinésica e isocronía), atendiendo a todos los códigos de transmisión del significado. Por otra parte, el discurso audiovisual también se rige por normas consolidadas en la industria cinematográfica y televisiva que pueden variar de un medio de emisión a otro, como el uso de un modelo de lengua particular (Chaume, 2012, p. 83). En el caso de los videojuegos, además, existen otras restricciones, como bien pueden ser la limitación de espacio o de caracteres o el hecho de que los traductores trabajen sin disponer de imagen.

A continuación, se enumerarán algunos rasgos que pueden reproducir la oralidad en un texto escrito, según Chaume (2004). Estos rasgos se organizarán según los diferentes niveles de la lengua.

En el nivel prosódico los rasgos de oralidad se marcarán ortotipográficamente, a diferencia del doblaje, donde la oralidad se presenta ante el espectador por medio del canal acústico. Entre los recursos utilizados para plasmar el lenguaje oral (Lakoff, en Chaume, 2004, p. 172), encontramos las comillas, la cursiva (para pensamientos en voz alta, voces lejanas, etc.), las mayúsculas, las elipsis u omisiones, los anacolutos y las pausas y dubitaciones, que se pueden marcar con puntos suspensivos. No obstante, cabe destacar que Chaume (2004) recomienda respetar el dialecto estándar de la lengua meta.

En el nivel morfológico se pretende evitar los singulares o plurales analógicos, así como los masculinos y femeninos analógicos. También se deberían evitar las flexiones verbales incorrectas por analogía y las concordancias agramaticales.

Respecto al nivel sintáctico, se pueden marcar las digresiones, las repeticiones y las redundancias, características del discurso oral. Sin embargo, como ya se ha comentado anteriormente, existen limitaciones por espacio o caracteres, por lo que estas tienden a omitirse (Chaume, 2004).

Finalmente, en el nivel léxico-semántico, Chaume (2004, p. 182) afirma que las similitudes entre el lenguaje oral espontáneo y la oralidad prefabricada son mucho mayores que las divergencias, puesto que esta última toma sus rasgos del primero, lo que le otorga verosimilitud. Sin embargo, sí se remarcan algunas diferencias, como la preferencia por evitar palabras malsonantes, tecnicismos innecesarios, dialectalismos, anacronismos y términos que no respeten la norma. Bartoll (2012), en el modo escrito, también recomienda evitar recursos que no estén contemplados por la norma y, en su lugar, prefiere el uso de marcadores

discursivos y recursos de modalización. Respecto al ámbito semántico, distingue como recursos que otorgan oralidad al discurso los juegos de palabras, las frases hechas, las expresiones orales, las palabras malsonantes o sus respectivos eufemismos, las exageraciones, el léxico coloquial, etc.

### 2.2.2. La localización del humor

Otro de los aspectos más relevantes en la localización lingüística de *Pokémon Espada y Pokémon Escudo* es el humor. Desde siempre, el humor ha estado en el punto de mira de los traductores y ha representado uno de los mayores problemas que una traducción puede plantear. A lo largo de la historia de la traducción, se han ido asentando dos estrategias contrarias para traducir el humor: una fidelidad total al original o una adaptación según las necesidades de la cultura meta (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017, pp. 94-95).

A pesar de que nunca existe una solución perfecta para la traducción del humor y es el cliente el que tiene la última palabra, según Méndez González y Calvo-Ferrer (2017, p. 95), el localizador «deberá estar preparado para ser capaz de proponer un texto humorístico que funcione en caso de ser necesario». Generalmente, en casos como Nintendo, que es la compañía del videojuego estudiado en este escrito, siempre se intenta que los juegos sean lo más atractivos posible para las distintas culturas meta y, por ende, se transfiere la experiencia de juego de la lengua original. Por ello, se apostará por una adaptación del humor, que le proporcionará naturalidad al texto. Además, en el caso del corpus estudiado, debido a que se trata de un mundo ficticio, el concepto de la lengua original es abstracto, por lo que aún con mayor razón, se realiza una adaptación cultural del humor (Méndez González y Calvo-Ferrer, 2017, p. 95).

Según Díaz Cintas y Remael (2007/2014, p. 215), en ocasiones es más importante mantener el humor del producto audiovisual original que el significado, es decir, la semántica de dicho fragmento, mientras que en otros casos se dará lo contrario; será más importante mantener el sentido original, relevante para la trama, que el propio humor. Para abordar el humor en productos audiovisuales, Zabalbeascoa se basa en una valoración de las prioridades y restricciones que se dan en cada caso (1996, en Díaz Cintas y Remael, 2007/2014, p. 215). Por lo tanto, en la localización de videojuegos, en la que las restricciones son cuantiosas, se deberá valorar en todo momento si priorizar el sentido del original o el humor.

Otro recurso presente en este videojuego que le aporta un toque de humor es la variación lingüística, es decir, la aparición de diferentes acentos. La práctica de añadir acentos en la localización de audio de un videojuego se está convirtiendo en una estrategia de traducción bastante frecuente, sin embargo, esta cuenta con ciertos riesgos, como la probabilidad de marginar a una parte de la cultura meta (O'Hagan y Mangiron, 2013, p. 177). No obstante, en el corpus estudiado, como se explicará en el apartado correspondiente, los acentos se marcan de forma escrita, al tratarse de texto *in-game*. La conservación o adición de acentos en la localización de videojuegos también contribuirá en la transferencia de la experiencia de juego de un videojuego.

### 2.2.3. La localización de la intertextualidad

En el presente trabajo, entendemos la intertextualidad como «la aparición, en un texto, de referencias a otros textos (orales o escritos, anteriores o contemporáneos)» (Agost, 1999, p. 103, en Botella, 2019, p. 170). Se trata de una característica propia del cine y la televisión, donde se pueden encontrar referencias, citas y alusiones que se transmiten por diferentes canales y códigos (Botella, 2019, p. 169).

Sin embargo, en el mundo de los videojuegos también se da la intertextualidad. Por ejemplo, a lo largo de *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*, se pueden encontrar distintas referencias a otros videojuegos de la franquicia. La percepción de estas referencias, «siempre incluidas en la narración por un propósito, dependerá del receptor y de su bagaje cultural» (Botella, 2019, p. 170).

Por ello, la primera tarea de los traductores ante la presencia de intertextualidad en un texto es la identificación de las referencias ocultas o no tan ocultas, la denominada búsqueda de «señales intertextuales» (Hatim y Mason, 1995, p. 174, en Botella, 2019, p. 173). Después de su localización y una correspondiente fase de documentación, entrará en escena la relevancia de cada referencia y su opacidad ante el público meta, lo que determinará en cada momento la decisión del traductor (Botella, 2019, p. 173).

### 3. Análisis práctico

#### 3.1. Corpus y modelo metodológico

Este trabajo pretende llevar a cabo una comparación contrastiva de la localización inglesa de los videojuegos *Pokémon Sword* y *Pokémon Shield*, la cual se realiza a partir del japonés, y la localización española, que se realiza a partir del inglés como lengua puente, cuyos títulos oficiales son *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*. En concreto, como ya se ha descrito anteriormente, este estudio se centrará en los tres aspectos más reseñables en la localización de estos videojuegos: la oralidad, el humor y la intertextualidad. Para ello, se comparará el texto en pantalla de la localización inglesa y española, en particular, los diálogos, los cuales aparecen mayoritariamente en cuadros de texto en posición inferior centrada.

Se trata de un estudio descriptivo, por lo tanto, se presentará la información empírica extraída del corpus sin valorarla; la intención será exponer objetivamente los fenómenos detectados en el objeto de estudio y no proceder a su evaluación o crítica (Hermans, 2020, p. 143).

Este escrito abarca el estudio de dos versiones del mismo videojuego, puesto que entre ambas versiones no existe apenas ningún cambio en los diálogos. Las diferencias entre las dos versiones se limitan a ciertas especies de Pokémon exclusivas y ciertos personajes, los cuales, a pesar de ser distintos, cumplen la misma función en ambas versiones, aunque cuentan con diálogos ligeramente distintos. Sin embargo, para la delimitación del corpus, cabe destacar que se ha empleado la versión de *Pokémon Shield* y su correspondiente localización al español, *Pokémon Escudo*.

El corpus se ha dividido por secciones de acuerdo con la historia del videojuego. En los videojuegos de la línea principal de Pokémon, generalmente, la historia consiste en que el jugador, que encarna a un entrenador Pokémon, ha de conseguir las ocho medallas de gimnasio repartidas por toda la región al vencer a sus respectivos líderes. Tras esto, el jugador ha de enfrentarse a un reto final, el cual en este caso recibe el nombre de Liga de Campeones. Si el jugador vence al campeón, él mismo se proclama campeón de la región. De acuerdo con esta línea temporal clara, el corpus se ha dividido en secciones según las medallas conseguidas, aunque se ha incluido una primera sección para la parte introductoria del juego y una última sección para el *postgame*. Al tratarse de un producto audiovisual interactivo en el que no existen códigos de tiempo fijos para situar los fenómenos estudiados, se ha optado por recurrir a dicha distribución narrativa del juego, para así poder seguir una estructura de análisis clara.

El análisis del corpus se presenta en columnas enfrentadas que recogen los distintos casos de oralidad, humor e intertextualidad que se han detectado en la localización española y se ha anotado cómo era el texto original, en inglés, del que partía cada ejemplo. También se enumeran los recursos empleados en cada uno de los casos. Por lo tanto, se ha seguido el planteamiento de Toury (1995) de análisis de los segmentos meta y su correspondiente comparación con los originales.

Para facilitar el acceso continuado al corpus, el texto en pantalla que se ha analizado se ha extraído de los vídeos de dos canales de la plataforma Youtube en los que se jugaba a cada una de las versiones de *Pokémon Escudo*: el canal de LyraGamer<sup>1</sup> para la versión en español y el canal de MunchingOrange<sup>2</sup> para la versión en inglés. A pesar de que se han empleado *gameplays* disponibles en internet, la estructura del trabajo responde a la distribución narrativa del videojuego tal y como se ha descrito anteriormente y no a los códigos de tiempo de los vídeos. La duración de los 18 vídeos del canal de LyraGamer empleados para la elaboración del corpus se extiende durante 16 horas de juego. Respecto a la versión en inglés, se han consultado 37 vídeos del canal de MunchingOrange. Todos estos vídeos, además, cuentan con duraciones variadas, dado que el tiempo empleado por cada jugador depende completamente de cómo actúe este.

## 3.2. Análisis del corpus

### 3.2.1. La oralidad

El principal recurso de naturalización de los videojuegos analizados en este estudio es la reproducción de la oralidad, que se plasma de forma escrita en el texto en pantalla. Además, esta oralidad se dará en mayor o menor medida en los distintos niveles de la lengua, que se analizarán individualmente a continuación.

Tras estudiar los casos recopilados en el corpus, podemos destacar que, en el nivel prosódico de la lengua, la oralidad se ha marcado mayoritariamente con el uso de los puntos suspensivos, tanto en la localización inglesa del videojuego como en la española. Estos puntos marcan pausas en el discurso, o bien dubitaciones. Un ejemplo de esto es la figura 1, en la que la oralidad en ambas versiones se marca con los puntos suspensivos y se refuerza con expresiones orales, como «get it together» o «dar con la tecla», aunque, no obstante, en inglés los puntos suspensivos parecen utilizarse con más frecuencia.

---

<sup>1</sup> Disponible en <<https://www.youtube.com/channel/UCh490soCZnDC5y5Qfx8cAzQ>> [acceso en enero de 2020].

<sup>2</sup> Disponible en <<https://www.youtube.com/user/MunchingOrange>> [acceso en enero de 2020].



Figura 1: Uso de puntos suspensivos para marcar la oralidad.<sup>3</sup>

Otro ejemplo es la figura 2, en la que en la localización inglesa se han usado puntos suspensivos. Sin embargo, en la española, el tartamudeo y el balbuceo, característicos de este personaje, se marcan mediante la repetición de ciertas letras, que van unidas a la palabra por un guion. Esta es la forma de representar gráficamente el tartamudeo según la norma. En inglés, en cambio, otro recurso observado es la representación de ciertos elementos paralingüísticos entre asteriscos, como «\*sigh\*».

---

<sup>3</sup> Las imágenes de este TFG se han extraído de vídeos de los canales de Youtube de los usuarios MunchingOrange (<<https://www.youtube.com/user/MunchingOrange>>) y TRUSH (<[https://www.youtube.com/channel/UCDYzpEaSBVCQa\\_g2yAA8DAQ](https://www.youtube.com/channel/UCDYzpEaSBVCQa_g2yAA8DAQ)>), para la versión inglesa y española, respectivamente. [Acceso en mayo de 2020].



Figura 2: Representación gráfica del tartamudeo o balbuceo.

En el nivel morfológico de la lengua, se han constatado diferentes estrategias para marcar la oralidad. Por ejemplo, como se observa en la figura 3, en la localización española se ha empleado un sufijo aumentativo con valor connotativo, *-aca*, que naturaliza la expresión.



Figura 3: Uso de un sufijo en la localización española para marcar la oralidad.

En la localización inglesa, en cambio, a nivel morfológico, la oralidad sobre todo se marca mediante contracciones y elipsis u omisiones, como se observa en la figura 4. En español, esto se compensa con expresiones de uso mayoritariamente oral, como «echar un cable».





Figura 4: El uso de contracciones y elipsis en inglés se compensa con expresiones orales.

Finalmente, cabe destacar que en todo momento se respeta la norma, puesto que, como defienden diferentes autores mencionados en la revisión teórica de este escrito, es preferible recurrir a otros recursos para marcar la oralidad que aquellos que no sigan la norma. Por ello, como observamos en la figura 5, no se produce una caída de la *d* intervocálica en la palabra «pegado», aunque pueda sonar más natural. Del mismo modo, tanto en la localización en inglés como en la española, se evitan en todo momento las concordancias agramaticales y las flexiones verbales, los números y los géneros incorrectos por analogía.



Figura 5: No se produce la caída de la *d* intervocálica en español.

A continuación, respecto al nivel sintáctico, el corpus no presenta casos relevantes de recursos que otorguen oralidad al texto escrito en este nivel de la lengua. Por ejemplo, no encontramos abundantes repeticiones o redundancias, lo que bien puede deberse a la limitación de espacio o caracteres que restringe la información lingüística que aparece en los videojuegos.

Finalmente, analizaremos el nivel léxico-semántico, que es el nivel de la lengua en el que más casos de recursos de oralización se han encontrado a lo largo del corpus. Entre estos recursos, destacan los siguientes:

En primer lugar, encontramos algunos casos de juegos de palabras en la localización en español, como se muestra en la figura 6, en la que se hace un juego de palabras entre «avestruz» y la expresión «ya ves tú». Curiosamente, en el universo Pokémon, no existen los avestruces. En la versión en inglés de este ejemplo, la oralidad se marca con contracciones, palabras abreviadas y el vocativo coloquial «bro».



Figura 6: Juego de palabras en la localización española.

También podemos encontrar refranes o frases hechas en ambas localizaciones, como muestra la figura 7, aunque es más habitual en la localización al español. Cabe destacar que, en español, como se ve en este ejemplo, es común apostar por la rima como un recurso domesticante, como también se describirá en el siguiente apartado.





Figura 7: Uso de refranes, frases hechas y rimas.

Uno de los recursos más habituales en la oralidad prefabricada de estos videojuegos, sobre todo de la localización española, son las expresiones coloquiales orales. Por ejemplo, en la figura 8, se pueden observar dos expresiones de uso mayoritariamente oral en una misma intervención: «dar la turra» y «estar al loro», además del léxico coloquial «movida».



Figura 8: Uso de expresiones coloquiales en español.

Del mismo modo, podemos encontrar léxico coloquial a lo largo de todo el videojuego, que también incluye palabras malsonantes o bien sus eufemismos, como en la figura 9. Sin embargo, siempre se tiene en cuenta el público de este videojuego, ya que cuenta con una clasificación PEGI 7, que significa que el juego es apto para todos los públicos, pero puede contener imágenes o sonidos que pueden asustar a parte de los espectadores, por lo que no se emplea en ningún momento un vocabulario soez o vulgar.



Figura 9: Uso de léxico coloquial.

Por su parte, uno de los recursos más habituales para marcar la oralidad en la localización en inglés es el uso de elementos fáticos, como *question tags*, onomatopeyas e interjecciones. Como se observa en la figura 10, su uso parece ser más común en inglés, ya que en español la oralidad es más habitual el uso de expresiones coloquiales como «irse la pinza» o «darle al temilla» y, además, en este caso se emplean otros recursos de oralización, como el uso de un sufijo diminutivo, *-illa*, y los puntos suspensivos, que marcan una pausa en el discurso.





Figura 10: Uso de elementos fáticos en ambas localizaciones.

Finalmente, me gustaría destacar un ejemplo bastante representativo de la domesticación de este videojuego, que también se da en el nivel léxico-semántico de la lengua. En el ejemplo de la figura 11, se lleva a cabo una adaptación cultural a la lengua meta, ya que, en vez de «cuppa», un elemento que tiene un fuerte arraigo en la cultura británica, se habla de «unas pataticas o unas aceitunas para picar», que es algo que los usuarios de la localización en español notarán como propio de su cultura.



Figura 11: Domesticación de la localización española.

### 3.2.2. El humor

En un esfuerzo por trasladar la experiencia de juego original a la cultura meta, en la localización de los videojuegos de Pokémon se lleva a cabo una transcreación total del humor, de forma que este atienda a las necesidades de la cultura meta. Por ello, para domesticar el videojuego y dotarlo de naturalidad, es frecuente encontrar diferentes recursos lingüísticos que aporten un toque de humor en la localización al español. Además, cabe destacar que el humor encontrado en este tipo de videojuegos, que también va destinado a un público infantil, difiere del de otros

videojuegos que puedan ser considerados más *adultos*, en los que se pueda recurrir a otro tipo de humor. Sin embargo, en el videojuego que nos ocupa, el humor que se presenta sirve como un recurso para dotar de oralidad al texto. Este humor vendrá dado por diferentes elementos, principalmente, los idiolectos de ciertos personajes, algunos nombres propios de personajes, la traducción de juegos de palabras y canciones y, finalmente, la variación lingüística.

En primer lugar, hay algunos personajes secundarios con un idiolecto que les otorga cierta comicidad. Por ejemplo, en el caso del personaje Bolifacio, cuyo nombre en inglés es Ball Guy, al tratarse de un hombre disfrazado de Poké Ball (objeto parecido a una pelota que sirve para almacenar y capturar Pokémon), su idiolecto se basa en expresiones que hacen referencia a pelotas, como se puede ver en la figura 12. Aunque este personaje de por sí ya resulta cómico, en la localización al español, su idiolecto incrementa aún más su comicidad, lo que no ocurre en la localización al inglés, que se centra tan solo en crear un personaje cómico por su imagen.



Figura 12: Uso de expresiones referentes a pelotas en la localización al español.

Otros casos de idiolectos reseñables son los de los entrenadores de Pokémon de un solo tipo, por ejemplo, Pokémon de tipo planta. El idiolecto de estos entrenadores se basará, así pues, en expresiones relacionadas con el tipo de sus Pokémon, por ejemplo, un entrenador de tipo planta le comenta al jugador tras ser vencido: «¿A tu equipo no le apetece lanzar movimientos con todas sus fuerzas y quedarse más a gusto que un arbusto?». Algunos de estos idiolectos también se pueden observar en inglés, aunque no todos ellos.

Otra forma habitual de domesticación en Pokémon es la traducción de algunos nombres propios. En algunos casos, el nombre traducido añade un toque de humor a dicho personaje. Un ejemplo puede ser la traducción del nombre del entrenador Mr. Focus como Elmo Tivao, como se ve en la figura 13, o el nombre de la científica despistada Cara Liss como Carmen Babia. Sin embargo, cabe destacar que se trata de personajes secundarios, ya que, en la mayoría de los personajes principales, la tendencia es mantener el nombre original o traducirlo por otra opción, pero que no resulte cómica.



Figura 13: Traducción de nombres propios en personajes secundarios.

Entre otros recursos lingüísticos que consiguen dotar al texto meta de humor, se encuentran los juegos de palabras, como en la figura 14, casos en los que una traducción literal no tendría ningún sentido, y las rimas en canciones y lemas, que también implican una adaptación total a la lengua meta, como en la figura 15.



Figura 14: Traducción de un juego de palabras.



Figura 15: Traducción de una canción.

Finalmente, se emplea la variación lingüística como otro recurso para reforzar el carácter humorístico de este videojuego. En concreto, se trata de la presencia de modismos del inglés británico en la localización en inglés. Cabe destacar que esta decisión es completamente lógica, puesto que la región ficticia en la que ocurre la historia de este videojuego, Galar, está basada en la isla de Gran Bretaña. Por ello, en el texto inglés, se pueden identificar diferentes acentos británicos en algunos personajes en concreto, como la entrenadora Roxy, que parece tener un acento de Yorkshire, o sus hinchas, el Team Yell, que en ocasiones parecen hablar con acento *cockney*. La oralidad de estos acentos se marca de forma escrita mayormente con el uso de expresiones propias de cada uno de estos acentos, así como de contracciones, palabras abreviadas y elipsis u omisiones. Algunas de estas expresiones son «jog on» o «guv», como se puede observar en la figura 16 y en la figura 17.

En español, se ha decidido prescindir de cualquier acento, aunque estos personajes sí hablan de una forma característica. Al igual que en inglés, Roxy y los diferentes miembros del Team Yell hablan con una jerga coloquial, que está marcada sobre todo por el uso de expresiones y voces coloquiales, aunque no se les puede identificar ningún acento.





Figura 16: Se compensan los modismos británicos por una expresión coloquial.



Figura 17: Se compensa una expresión propia del cockney, «guv», por expresiones coloquiales.

### 3.2.3. La intertextualidad

En los videojuegos de Pokémon, al tratarse de una franquicia con muchos años de recorrido y con cientos de productos en el mercado, es común encontrar referencias y guiños a otros videojuegos de dicho universo en cada uno de estos productos. *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo* no son una excepción. Por ello, a continuación, se presentarán algunos ejemplos que servirán como ilustración de la tendencia observada en la localización de estos videojuegos en los casos de intertextualidad.

En primer lugar, podemos encontrar referencias directas a otros videojuegos, como el caso de la figura 18, en el que se menciona directamente otro videojuego principal de la franquicia, que también cuenta con dos versiones, *Pokémon Let's Go Pikachu* y *Pokémon Let's Go Eevee*. Esta mención no es arbitraria, ya que el PNJ en pantalla cumple una funcionalidad de enlace entre ambos videojuegos. Si se tienen datos de guardado de los videojuegos

mencionados, se recibirán determinados Pokémon. Debido a esto, es obligatorio mantener esta referencia en todas las localizaciones. Sin embargo, como hemos podido observar, en español, la referencia es algo más sutil, aunque se remarca en magenta, puesto que ningún jugador ha de pasarla por alto.



Figura 18: Referencia directa a otro videojuego de la franquicia.

Por otra parte, también hay referencias a otros videojuegos que se han insertado en la localización en español que no aparecen en inglés, puesto que no depende de la función del PNJ en cuestión. Entre estos casos, encontramos el ejemplo de la figura 19, en cuya localización en español, el PNJ pronuncia la frase característica de un personaje de un videojuego secundario de Pokémon, el Pikachu de *Detective Pikachu*.



Figura 19: En la localización al español se utiliza una frase de otro videojuego.

Otro caso similar se da cuando el líder de gimnasio Nerio habla sobre un lugar llamado Alola, el cual es la región ficticia de otros videojuegos, *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*. Como sucede en el caso anterior, en este ejemplo tampoco se mantiene la intertextualidad en la localización inglesa. Sin embargo, cabe destacar que la percepción o comprensión de dichas

referencias dependerá, así pues, del jugador, que puede estar más o menos familiarizado con los videojuegos a los que se referencia.

Finalmente, respecto a la intertextualidad de estos videojuegos, se presentan algunos ejemplos de casos en los que se hacen guiños a elementos del propio universo de Pokémon, como las propias criaturas Pokémon. Por ejemplo, como se ve en el caso de la figura 20, se ha sustituido la expresión «ser cuatro gatos» por «ser cuatro Meowth», un Pokémon que representa a un gato.



Figura 20: Sustitución de una expresión por una equivalente en el universo Pokémon.

En otro caso se habla de «tener más hambre que un Munchlax», un Pokémon al que le encanta alimentarse, y no se emplean en su lugar expresiones propias del español como «tener más hambre que el perro de un ciego». Estas sustituciones de expresiones coloquiales, sobre todo, se deben a la inexistencia de animales en el universo de Pokémon. Sin embargo, el uso de dichas expresiones también se emplea para ayudar al jugador a sumergirse de lleno en este universo. En cambio, en inglés, tal y como sucede en el caso anterior, se vuelve a prescindir de cualquier referencia y se lee: «I could eat my own arm about now».

Sin embargo, no todas estas referencias al universo de Pokémon citan especies de Pokémon, sino que, por ejemplo, en el caso de la figura 21, se mencionan los Pokochos, un alimento propio de este universo, con el que se han permitido escribir una rima en la localización en español.

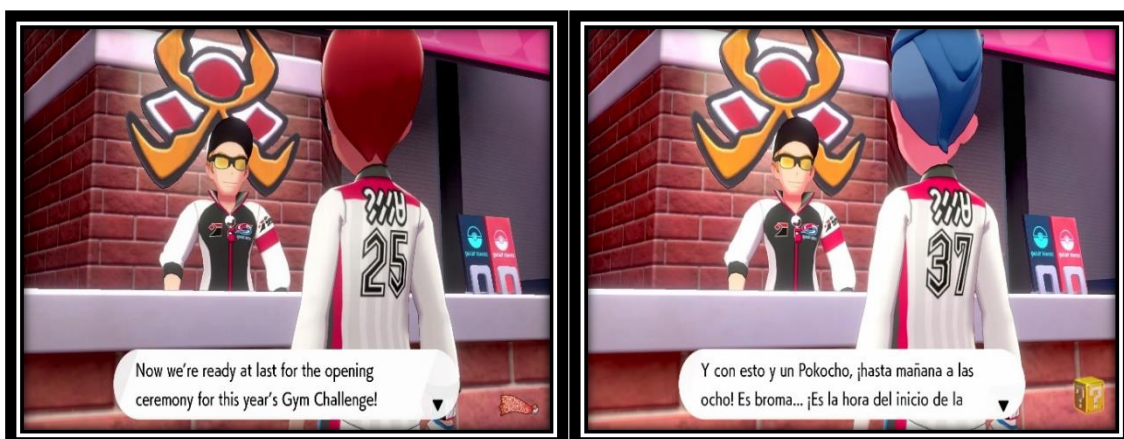


Figura 21: Referencia a un elemento del universo Pokémon.

En estos últimos casos, también se observa cómo en la localización en inglés se ha optado por opciones más neutras que no emplean ninguna expresión oral que incluya una referencia al universo Pokémon. Del mismo modo, no se han encontrado casos de intertextualidad relevantes en la localización inglesa que no aparezcan en la localización al español.

#### 4. Análisis de los resultados

A continuación, tras el análisis exhaustivo de las tres características más representativas de la localización del corpus estudiado; oralidad, humor e intertextualidad, se realizará una recapitulación de los ejemplos y estrategias presentadas en el apartado anterior con tal de identificar las tendencias que se han empleado más frecuentemente en la transcreación de cada una de dichas características en la localización al inglés y al español.

En primer lugar, respecto a la oralidad, como ya se ha indicado en el apartado anterior, las estrategias utilizadas difieren según el nivel de la lengua. En el primer nivel estudiado, el prosódico, un recurso empleado de forma recurrente durante el transcurso de todo el videojuego, tanto en inglés como en español, son los puntos suspensivos, que se usan mayormente para marcar las pausas del discurso, las dubitaciones y las frases inacabadas. Sin embargo, cabe destacar que en español se han constatado otras maneras de plasmar por escrito diferentes tipos de pronunciaciones, como el uso de guiones para indicar el tartamudeo o el balbuceo. En inglés, aparte de los puntos suspensivos, el único recurso identificado es la representación de elementos paralingüísticos entre asteriscos.

En el nivel morfológico de la lengua, cabe destacar que es mucho más común el uso de recursos morfológicos de uso mayoritariamente oral en el caso de la localización en inglés, en la que se incluyen contracciones sistemáticamente para marcar dicho registro oral. Así pues, también se han observado distintos casos de omisiones, también característico de la oralidad. En español, no obstante, se observa de forma anecdótica el uso de sufijos connotativos, que aportan oralidad a la palabra a la que acompañan. Sin embargo, es destacable que, en ambos

idiomas, se respeta la norma en todo momento y no se reproducen por escrito características orales no normativas, como la caída de la *d* intervocálica, las flexiones verbales por analogía o bien las concordancias agramaticales.

Respecto al nivel sintáctico de la lengua, no se ha identificado ninguna estrategia representativa de estas localizaciones. Por ejemplo, no encontramos una cantidad relevante de redundancias, repeticiones o digresiones, habituales en el lenguaje oral. Esto, como ya se ha indicado en el apartado anterior, puede deberse a la limitación de espacio y caracteres en la localización de videojuegos.

Finalmente, el nivel léxico-semántico es el nivel en el que más ejemplos se han podido extraer del corpus, sobre todo, en la localización al español. En esta localización los recursos que se han podido identificar son el uso de juegos de palabras y frases hechas y refranes, que solo se reproducen en inglés en contadas ocasiones; y el uso de léxico coloquial y expresiones orales, que constituyen el recurso de oralización más habitual en español. En inglés, no obstante, no se ha empleado tal cantidad de léxico oral, sino que la oralidad se ha marcado mayoritariamente con el uso de los recursos identificados en otros niveles de la lengua, como las contracciones. Además, en este nivel de la lengua se incluye el uso de elementos fáticos, como las *question tags*, y onomatopeyas e interjecciones, que representan sonidos orales y se observan mayormente en la localización inglesa.

Por otra parte, las estrategias utilizadas para plasmar el humor también difieren entre ambas localizaciones. A simple vista, se puede observar que la localización española tiende a ser más cómica, mientras que en la localización al inglés el humor se presenta de forma anecdótica y se centra más en presentar un texto con características orales.

Respecto a los idiolectos identificados en el corpus, uno de los recursos cómicos de esta localización, en español se han detectado de forma recurrente durante todo el videojuego. Sin embargo, en inglés solo se han constatado algunos casos excepcionales. Por otra parte, en cuanto a la traducción de nombres propios, en español se pueden encontrar nombres de personajes secundarios que resultan cómicos; no obstante, en el caso del inglés, ninguno de estos nombres mantiene la comicidad, sino que se presentan opciones más neutras.

En relación con la traducción de canciones, lemas y juegos de palabras, el humor está más presente en español que en inglés. Tanto es así que, en español, con tal de que estos puedan resultar humorísticos en la cultura meta, se sacrifica la literalidad para garantizar la comicidad de los diálogos. En el caso de las canciones y los lemas, además, en español se incluye la rima, que incrementa la sonoridad de estos.

La localización en inglés, como se indicado en los párrafos anteriores, no comparte los mismos recursos para marcar el humor en sus diálogos. En su lugar, se ha identificado otro recurso que no se da en la localización al español: la variación lingüística. En la localización al inglés, se han incluido modismos británicos, de forma que se plasman ciertos acentos británicos de forma escrita, que, además, se asocian con determinados personajes. En español no se han mantenido los acentos, puesto que la región del videojuego está basada en la Gran Bretaña real,

por lo que resultaría ilógico. En esta localización, por lo tanto, para compensar la variación lingüística, se apuesta por el uso de una jerga coloquial en el caso de estos mismos personajes.

Finalmente, respecto a la intertextualidad, se observa una clara diferencia entre la localización al español y al inglés. Mientras que en español se incluyen referencias a otros videojuegos de la saga, a objetos del universo Pokémon o incluso se sustituyen expresiones orales por otras pertenecientes al mismo universo, en inglés no se mantiene ninguno de estos casos de intertextualidad, a excepción de aquellos en los que la mención a otro videojuego implique una funcionalidad.

	LOCALIZACIÓN ES	LOCALIZACIÓN EN
<b>ORALIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel prosódico: puntos suspensivos y guiones.</li> <li>• Nivel morfológico: sufijos connotativos.</li> <li>• Nivel sintáctico: Ø</li> <li>• Nivel léxico-semántico: juegos de palabras, frases hechas, refranes, léxico coloquial y expresiones orales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel prosódico: puntos suspensivos y asteriscos.</li> <li>• Nivel morfológico: contracciones y palabras abreviadas.</li> <li>• Nivel sintáctico: Ø</li> <li>• Nivel léxico-semántico: elementos fáticos, onomatopeyas e interjecciones.</li> </ul>
<b>HUMOR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Idiolectos.</li> <li>• Traducción de nombres propios de personajes secundarios.</li> <li>• Canciones y lemas – rima.</li> <li>• Juegos de palabras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variación lingüística.</li> </ul>
<b>INTERTEXTUALIDAD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Referencias a otros videojuegos de Pokémon.</li> <li>• Sustitución de expresiones orales por expresiones que incluyan elementos del universo Pokémon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Referencias a otros videojuegos de Pokémon solo cuando están acompañadas por una funcionalidad.</li> </ul>

Figura 22: Resumen del análisis de los resultados.

## 5. Conclusiones

Tras el análisis del corpus, puede decirse que la localización de este videojuego a las dos lenguas estudiadas constituye un ejemplo representativo de la denominada *deep localisation* en su factor lingüístico. Esta localización no se ha limitado a trasladar literalmente el contenido de una lengua a otra, sino que se ha transcreado el videojuego. Con tal de reproducir la experiencia de juego y la jugabilidad de este, se sacrifica el significado y se adapta a la cultura o entorno meta. Esta localización, por lo tanto, implicará una adaptación de la oralidad, el humor y la intertextualidad, los cuales se han reproducido siguiendo unos recursos específicos que se han podido identificar durante el análisis del corpus.

Así pues, tras estudiar atentamente estos tres aspectos en ambas localizaciones, hemos podido observar que la localización al español es generalmente más domesticante que la inglesa. En cuanto a la oralidad prefabricada, ambas localizaciones comparten algunos recursos para plasmar la oralidad, sin embargo, mientras que la localización española apuesta por el nivel prosódico y, sobre todo, el nivel léxico-semántico de la lengua, la localización inglesa lo hace mayormente por el nivel morfológico. Por otra parte, respecto al humor y la intertextualidad, estos se dan en mayor medida en la localización española; en inglés, los casos recopilados son mucho menores. Esta diferencia en el nivel de domesticación entre una y otra localización podría deberse, como es posible deducir, a las expectativas de cada una de las culturas meta, es decir, lo que los consumidores esperan del videojuego en cada uno de los *locales* que va a recibir el producto. Mientras que en España se prefieren localizaciones más cercanas, una cercanía que se consigue a través de la transcreación de la oralidad, el humor y la intertextualidad en el videojuego; en inglés, se usan muchos menos recursos para transcrearlo, por lo que parece que el público anglosajón espera una localización no tan domesticante. La decisión de domesticar en mayor o menor medida un videojuego dependerá de la estrategia que adopten la desarrolladora y la distribuidora del producto y se reflejará en una mayor o menor transcreación de la experiencia de juego y la jugabilidad en cada cultura meta, un proceso que se realiza de forma distinta en cada una de ellas.

Las conclusiones extraídas de este trabajo, no obstante, no deberían interpretarse como la regla general seguida por la totalidad de los videojuegos de esta franquicia, ya que, en cada uno de estos, la localización lingüística se aborda de forma distinta. Sin embargo, según mi experiencia como jugador, he podido constatar un incremento significativo en el grado de domesticación de cada videojuego de Pokémon a lo largo de su historia. Los motivos de este cambio, así como una descripción sobre su evolución, podrían analizarse en futuros estudios.

Por otra parte, cabe destacar que la localización al español de este videojuego no solo va destinada a España, sino que su público también incluye toda Hispanoamérica. Sin embargo, la domesticación que ha caracterizado los juegos de Pokémon durante los últimos años no se ha publicado en español neutro, sino que su localización presenta rasgos y recursos lingüísticos



propios del español de España, que en Hispanoamérica resultan extranjerizantes. Por ello, surge el debate de si se debería limitar esta localización a un español neutro o si se deberían producir localizaciones distintas en función de los dialectos, de forma que se pueda conservar la experiencia de juego y la jugabilidad en todos los *locales*. De esta dicotomía surge la posibilidad de realizar un estudio sobre la localización de este mismo videojuego desde un punto de vista dialectal.

Finalmente, remarcamos la comercialización de dos contenidos descargables (DLC), que permiten seguir con la aventura de *Pokémon Espada* y *Pokémon Escudo*. Estos DLC saldrán a la luz después de la publicación de este trabajo, por lo que no se han tenido en consideración para la elaboración del corpus. Por ello, en una futura ampliación de este trabajo o en futuros estudios, se podría analizar si se han mantenido las mismas estrategias de domesticación en estos nuevos contenidos. Del mismo modo, este trabajo se centra en el texto en pantalla y los diálogos del videojuego; sin embargo, otros estudios podrían ampliar este estudio e incluir otras situaciones de juego y *assets* en su análisis.

## 6. Bibliografía

- Bartoll, E. (2012). *La subtitulació: aspectes teòrics i pràctics*. Vic: Eumo.
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Nueva York: Routledge.
- Botella, C. (2019). La intertextualidad de Zootrópolis. ¿Cosa de niños? *TRANS. Revista de traductología*, 23, 169-182.
- Chandler, H. (2005) *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- Chaume, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. Londres: Routledge.
- Chaume, F. (2018). Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? *The Journal of Specialised Translation*, 30, 84-104.
- Díaz Cintas, J. y Remael, A. (2014). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester/Nueva York: Routledge.
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Granell, X., Mangiron, C. y Vidal, N. (2015). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.
- Hermans, T. (2020). Descriptive translation studies. En M. Baker y G. Saldanha (Eds.), *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (3.ª edición, pp. 143-147). Londres y Nueva York: Routledge.
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Héroe de Papel.
- Mangiron, C. y O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. Recuperado de [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf).
- Mejías Climent, L. (2019). *La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura*. Tesis Doctoral. Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.

Méndez González, R. y Calvo-Ferrer J. R. (2017). *Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora*. Granada: Comares.

Nord, C. (1997). *Translating as a purposeful activity*. Manchester: St. Jerome Publishing.

O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Pujol Tubau, M. (2015). *La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells*. Tesis doctoral. Universitat de Vic/Universitat Central de Catalunya.

Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and beyond*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

## 7. Anexos

### 7.1. Anexo 1

Casos de oralidad, humor e intertextualidad identificados en el corpus:

#### 1. Introducción (Hasta la ceremonia de inauguración):

LOCALIZACIÓN EN	LOCALIZACIÓN ES	CARACTERÍSTICA IDENTIFICADA	RECURSO UTILIZADO EN	RECURSO UTILIZADO ES
Paul: Never mind watching the match now. I've got it recording at home anyway.	Paul: No vale la pena estarse pegado a la pantalla. Total, ¡en casa grabamos todos los encuentros!	ORALIDAD	Contracción + expresión oral	Respeto a la norma: no se produce la caída de la <i>d</i> intervocálica
Paul: Hahaha! Have a look at you, PLAYER!  That old Bag looks like it could pull you over!	Paul: Ostras, JUGADOR... Qué pedazo de bolsa te has traído, ¿no?	ORALIDAD	Onomatopeya + expresión oral	Léxico coloquial + puntos suspensivos
Lionel: The strongest of challengers	Lionel: Aspirantes duros de pelar	ORALIDAD	∅	Expresión oral
Lionel: Always wanting to be the best, isn't he?	Lionel: Este Paul... le gusta más competir que a un	INTERTEXTUALIDAD	∅	Expresión con el nombre de

	<b>Snorlax un árbol de bayas.</b>			un Pokémon.
<b>Lionel: I'll always be around to make sure everyone in Galar can have a champion time.</b>	<b>Lionel: ¡Un campeón no nace, se hace!</b>	ORALIDAD	Contracción	Expresión oral
<b>Paul: Just having a Pokémon with you doesn't make you a real Trainer, you know.</b>	<b>Paul: ¡Tener un Pokémon no te convierte en Entrenadora por el morro!</b>	ORALIDAD	Contracción + expresión oral	Expresión oral
<b>Paul: Well, that was a shock!</b>	<b>Paul: ¡Eres la caña!</b>	ORALIDAD	Expresión oral	Expresión oral
<b>Lionel: You and your Pokémon all fought hard.</b>	<b>Lionel: Vuestros Pokémon han librado un combate de aúpa.</b>	ORALIDAD	∅	Expresión oral
<b>Lionel: You? Join the Gym Challenge?</b>	<b>Lionel: Tú no te andas con medias tintas, ¿eh?</b>	ORALIDAD	∅	Expresión oral
<b>Paul: Completing a simple</b>	<b>Paul: Completar la Pokédex será pan comido.</b>	ORALIDAD	∅	Expresión oral

Pokédex will be nothing.				
Paul: I remember the professor's granddaughter went in once, and she came back in a real state... and that was nothing compared to the earful she got from the professor afterward!	Paul: La nieta de la profesora se coló de niña y las pasó moradas. ¡Para colmo, después le cantaron las cuarenta!	ORALIDAD	Puntos suspensivos + expresión oral	Expresiones orales
Paul: Come on, PLAYER.	Paul: Arreando, JUGADOR.	ORALIDAD	∅	Expresión oral
Paul: There.	Paul: ¡Listo, Calisto!	ORALIDAD	∅	Expresión oral
Paul: This is mad.	Paul: Esta niebla da un poco de yuyu.	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial
Paul: I thought we'd had it when that weird fog started rolling in... but at least	Paul: Al menos no nos hemos metido en esa niebla de mil pares de narices para nada.	ORALIDAD	Contracción + puntos suspensivos	Expresión oral

it wasn't all for nothing.				
∅	Sonia: Te va a venir de perlas.	ORALIDAD	∅	Expresión oral
Paul: And Lee doesn't seem to think I'm up to snuff...	Paul: Llevo tiempo dándole la lata a mi hermano para que me dé una (recomendación), pero no hay manera	ORALIDAD	Contracción + puntos suspensivos	Expresión oral
Chico 1: I'm gonna beat you!	Chico 1: ¡A ti seguro que te pulo!	ORALIDAD	Contracciones y palabras abreviadas	Léxico coloquial
Paul: The sting of defeat and the joy of victory.	Paul: El camino a la cima implica una de cal y otra de arena.	ORALIDAD	∅	Expresión oral
∅	Paul: Y colorín colorado	ORALIDAD	∅	Expresión oral
Sonia: A right fount of information you are.	Sonia: Menudo elemento estás hecho.	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial

<p><b>Paul: Just remember this: "Need a fail-proof trick? Press the Left Stick!"</b></p>	<p><b>Paul: Te enseño el truco del almendruco: ¡pulsar la palanca izquierda!</b></p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Rima</p>	<p>Expresión oral</p>
<p><b>Hombre1: It seems like my children are giving something to people who've had a Let's Go experience... But what in the world is a Let's Go experience?</b></p>	<p><b>Hombre1: Ms hijos quiere darle no sé qué a alguien que haya jugado a no sé cuánto. Como que me llamo Aquiles Gómez que algún día sabré de qué diantres hablan.</b></p>	<p>INTERTEXTUALIDAD</p>	<p>Referencia a otro videojuego de Pokémon</p>	<p>Referencia a otro videojuego de Pokémon</p>
<p><b>Hombre2: Today's coffee is something special.</b></p>	<p><b>Hombre2: ¡Hoy el café está que se sale de bueno!</b></p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>∅</p>	<p>Expresión oral</p>
<p><b>Ball Guy: You took the time to talk to a Poké Ball, so you deserve a little reward!</b></p>	<p><b>Bolifacio: No todos se atreven a hablarle a una Poké Ball. Te mereces un premio, ¡y punto pelota!</b></p>	<p>HUMOR</p>	<p>∅</p>	<p>Idiolecto propio de este personaje</p>
<p><b>Roxy : They're so caught up with wantin' to support me and all that they tend to get a bit shirty</b></p>	<p><b>Roxy: Están tan alelados por animarme que se ponen un poco bordes con los demás Aspirantes.</b></p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Contracciones, palabras abreviadas y léxico coloquial</p>	<p>Léxico coloquial</p>



with other Gym Challengers.			(modismo británico)	
Chico2: Leon is the best! And his Charizard pose is the best, too!	Chico2: ¡Lionel es el mejor! ¡Y su pose Charizard es la releche!	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial

## 2. Primera medalla:

Operario1: Now we're ready at last for the opening ceremony for this year's Gym Challenge!	Operario1: Y con esto y un Pokocho, ¡hasta mañana a las ocho! Es broma... ¡Es la hora del inicio de la ceremonia de inauguración!	INTERTEXTUALIDAD	∅	Expresión propia del universo Pokémon.
Paul: Let's do it PLAYER!	Paul: ¿Te ha quedado clarinete, JUGADOR?	ORALIDAD	Contracción	Expresión oral
Paul: There you are! I've been waiting.	Paul: ¡Ahí estás! ¡Se me ha ocurrido una ideaca!	ORALIDAD	Contracción	Sufijo connotativo
Paul: The first Gym Leader we'll have to challenge is in a town way	Paul: El pueblo del primer Líder	ORALIDAD	∅	Expresión oral

far off from here...	de Gimnasio está en el quinto pino.			
Sonia: I'll heal up your Pokémon too!	Sonia: Y, además, voy a curar a tus Pokémon ¡Si es que soy un sol!	ORALIDAD	Contracción	Expresión oral
Cartero: I'll show you what I carry! Letters and victory! [...] Turns out I was carrying your victory.	Cartero: Voy a repartir... ¡Cartas y tortas! [...] Al final has repartido tú a base de bien.	ORALIDAD	Contracción + omisiones	Puntos suspensivos + expresión oral + léxico coloquial
Berto: I was chosen by the chairman himself, so that makes me more amazing than you! I suppose I should prove beyond doubt just how pathetic you are and how strong I am.	Berto: Te doy mil vueltas porque me ha elegido él y no el pelele ese. Aún estás en pañales. Voy a enseñarte lo que es la fuerza de verdad, mocos/a	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial + expresión coloquial
Niño disfrazado de Pikachu1: What do you think? I look just like a Pikachu, right?	Niño disfrazado de Pikachu1: ¡Pikaste! ¿A que soy igualito que Pikachu?	HUMOR:	∅	Idiolecto propio de este personaje
Niño disfrazado de Pikachu2: Appearing with a "Pika!"	Niño disfrazado de Pikachu2: ¡Soy el más perspikachu!	INTERTEXTUALIDAD + HUMOR	∅	Referencia a otro videojuego

Tras ganarle: I'm so downhearted.	Tras ganarle: <b>Pikachis...</b>			de Pokémon + idiolecto
Paul: Sonia was looking for you. She wanted to ask you about something. She tried asking me, but I had no idea.	Paul: Sonia te andaba buscando para preguntarte no sé qué, pero no entendí ni papa.	ORALIDAD	∅	Expresión oral
Hey there! Thanks for <b>rolling by</b> to have a chat with your mate-the Ball Guy! As a sign of our friendship, let me give you a wonderful Poké Ball.	Bolifacio: ¡Hola! ¿Estás teniendo un buen día? ¡Pues aún puede ser más <b>redondo!</b> Aquí tienes un regalo de Bolifacio porque tú lo vales. ¡Toma <b>carambola!</b>	HUMOR	Idiolecto propio de este personaje	Idiolecto propio de este personaje
Árbitro primer gimnasio: Oh, by the way, you can call me Dan.	Árbitro primer gimnasio: A propósito, yo me llamo Paco Legiado	HUMOR	∅	Traducción de nombres propios de personajes secundarios.
Entrenador planta: I wonder if your Pokémon want to use their moves with all their strength and feel great.	Entrenador planta: ¿A tu equipo no le apetece lanzar movimientos con todas sus fuerzas y <b>quedarse más a gusto que un arbusto?</b>	HUMOR	∅	Idiolecto de este personaje.

3. Segunda medalla:

Recluta Team Yell (te reta para robarte la bici): Gah... You crushed my attempt to crush you.	Recluta Team Yell: ¡A tomar viento la bici!	ORALIDAD	Interjección + juego de palabras	Expresión oral
Chica: Hardly a decent way for fans to behave.	Chica: ¡Eso en mi pueblo se llama ser rastrero y punto!	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial
Vendedor: Ey up, welcome to the Herb Shop! Let's see what you buy, shall we?	Vendedor: ¿Cómo vas, chica/o? Soy un herbolario ambulante. Nuestras medicinas tienen las tres bes: ¡buenas, bonitas y baratas!	ORALIDAD	Elemento fático, contracciones + <i>question tag</i>	Domesticación completa
Entrenadora tipo agua: huh? Tympole and I were the ones who <b>got soaked</b> ?	Entrenadora tipo agua: ¡Nos has <b>aguado la fiesta</b> a mí y a mi Tympole!	HUMOR	Idiolecto propio de este personaje	Idiolecto propio de este personaje

4. Tercera medalla:

Recluta Team Yell: Oi, jog on, mate! Can't you see we're in the middle of a conversation?	Recluta Team Yell: Y además, ¿quién eres tú y quién te ha dado vela en este entierro?	HUMOR + ORALIDAD	Variación lingüística: <i>cockney</i> + contracciones	Expresión oral
---	---	------------------	---	----------------

Paul: Let's take 'em on together, PLAYER! You ready, mate?	Paul: ¡Échame un cable, JUGADOR! ¿Estás preparado/a?	ORALIDAD	Contracciones + omisiones	Expresión oral
Recluta Team Yell: What'd this other kid had to come waltzin' up for, eh? I just wanted to knock off challengers one at a time...	Recluta Team Yell: ¡Qué rollo, chaval! Nosotros que queríamos despachar a los Aspirantes uno a uno.	ORALIDAD	Contracciones + léxico coloquial + elemento fático + puntos suspensivos	Léxico coloquial
Recluta Team Yell: Are you gonna Yell at us' cause we up an' Yell-lost?	Recluta Team Yell: No me eches la bronca por haber perdido, porfi...	HUMOR + ORALIDAD	Juego de palabras + contracción	Expresión oral + léxico coloquial
Recluta Team Yell: Guess that's what you get when your older brother's not useless...	Recluta Team Yell: ¡Yo también lo petaría así si mi hermano fuese el mejor Entrenador de la región, no te joroba!	ORALIDAD	Contracción + omisiones + puntos suspensivos	Léxico coloquial + expresión oral
Ferroviano: (al desafiarte): Steam power can send any opponent flying!  (tras ganarle): What incredible Power! I was the one sent flying.	Ferroviano (al desafiarte): ¡Manda a la porra al oponente que se tercie con la potencia del vapor!  (tras ganarle): ¡Menuda potencia! Me has mandado a freír espárragos tú a mí.	ORALIDAD	∅	Expresiones orales

Paul: Man, now I'm getting all fired up, too!	Paul: ¡Algo me dice que nosotros lo vamos a petar!	ORALIDAD	Contracción	Léxico coloquial
Roxy: Uhhh, Challenger PLAYER, right? Out givin' it all, even this late, huh?	Roxy: ¿Cómo te llamabas tú? Si no se me ha ido la pinza, creo recordar que JUGADOR... Dándole duro al temilla hasta las tantas, ¿eh?	ORALIDAD	Contracción + onomatopeya + elementos fáticos	Expresiones orales + sufijo connotativo
Roxy: Guess I'd better get to bed and rest up for tomorrow.	Roxy: En fin, me voy al sobre, que mañana quiero estar a tope.	ORALIDAD	Contracción + omisiones	Léxico coloquial + expresión oral
Paul: Even with my strongest team, it was definitely touch-and-go but I still won in the end!	Paul: ¡Hasta mis Pokémon más fuertes han sudado la gota gorda!	ORALIDAD	Léxico coloquial	Expresión coloquial

5. Cuarta medalla:

Mujer: Oh, hey, the Pokémon Journal! I should pick up the latest edition.	Mujer: ¡Uy, tienen el último tomo de "El Poké de las cosas"! ¡Ya tardo en comprármelo!	INTERTEXTUALIDAD	∅	Nombre de la revista que se repite en varios juegos.
Karateka: Hiyah! They call me Mr. Focus!	Karateka: ¡Kiaaa! Me llamo Elmo Tivao. Un placer.	HUMOR	∅	Traducción de nombres de

				personajes secundarios
Hombre: I love giving Wobbuffet a Little poke. The way it bounces back is so satisfying.	Hombre: Me despiporro con los botes que pega Wobbuffet si le doy un toquecito.	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial
Rose: Oh! It's time for me to get to work. I should get a move on before Oleana decides to give me another earful.	Rose: Pero ya va siendo hora de volver al trabajo. Si no, Olivia se pondrá hecha un basilisco...	ORALIDAD	Interjección + contracción	Expresión oral
Lionel: Nearly forgot my meeting with the chairman. That Oleana really lets me hear it when I'm late!	Lionel: ¡Pero mira qué hora es! Como llegue tarde a la reunión con el presidente, Olivia me va a poner a caldo.	ORALIDAD	Expresión oral + contracción	Expresión oral
Recluta Team Yell B: Nah, you kids are way too loud. Can't be lettin' you through. An' we're particularly not fond of kids wearin' the Challenge Band!	Recluta Team Yell B: Ya me caéis gordos solo por eso, pero encima sois de esos Aspirantes que van de guais por la vida con su Pulsera Desafío... ¡buf, no los trago!	ORALIDAD	Contracciones + palabras abreviadas	Expresión oral + interjección + léxico coloquial

<p>Recluta Team Yell A: Then there's no pint in us stickin' around! Let's get out of here!</p>	<p>Recluta Team Yell A: Sí, total, ¿para qué estar aquí haciendo el canelo? ¡Mejor nos piramos!</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Contracciones</p>	<p>Expresión oral + léxico coloquial</p>
<p>Paul: If I'm weak, then people'll think Lee's weak, too...</p>	<p>Paul: Si no doy pie con bola, la gente pensará que Lionel también es un paquete.</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Contracciones + puntos suspensivos</p>	<p>Expresión oral + léxico coloquial</p>
<p>Científica: Name's Cara Liss.</p>	<p>Científica: Saludos, mi nombre es Carmen Babia.</p>	<p>HUMOR</p>	<p>∅</p>	<p>Traducción de nombres de personajes secundarios</p>
<p>Abuela: Temperature control is very important for cooking.</p>	<p>Abuela: La intensidad del fuego también es importante para que te salga un plato de rechupete.</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>∅</p>	<p>Léxico coloquial</p>
<p>Paul: I tried switching my team members in and out to max out their potential in every matchup, but... We just couldn't get it together somehow...</p>	<p>Paul: He probado a cambiar de equipo para tantear otras opciones, pero no ha cuajado la cosa. No logro dar con la tecla...</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Puntos suspensivos + expresiones orales</p>	<p>Expresiones orales + puntos suspensivos</p>



6. Quinta medalla:

<p><b>Roxy: Wait, Morpeko, don't tell me you actually like PLAYER?</b></p>	<p><b>Roxy: Espera, para el carro, Morpeko... A ver si ahora va a resultar que te cae bien la tía esta.</b></p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Contracción</p>	<p>Expresión oral + puntos suspensivos</p>
--	---	-----------------	--------------------	--

7. Sexta medalla:

<p><b>Sally: Only to have her throw you away like rubbish once she was done with you.</b></p>	<p><b>Sally: Y ahora estás en un brete, porque te ha dejado en la estacada. ¿A que sí?</b></p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>∅</p>	<p>Expresiones orales</p>
<p><b>Sonia: I've been doing some research on the ruins in Stow-on-Side... (/)</b></p>	<p><b>Sonia: He estado investigando las ruinas de Pueblo Ladera y ahora tengo la cabeza como un bombo.</b></p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Contracciones + puntos suspensivos</p>	<p>Expresión oral</p>
<p><b>Rapero: Tears are powerful. When I see them I let my guard down without even noticing it</b></p> <p><b>My rock music</b></p> <p><b>It ignites men's hearts!</b></p>	<p><b>Rapero: La llorera es un arma mazo potente. Cuando ves a alguien echando unos buenos lagrimones, reculas sin pensarlo.</b></p> <p><b>Mis canciones roqueras son directas y sinceras. Te enteras,</b></p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>∅</p>	<p>Léxico coloquial + sufijo connotativo + rima + expresión oral</p>

<p>It brings women to tears!</p> <p>I don't need fake tears.</p>	<p>¿contreras? ¡No salgo por peteneras!</p>			
<p>Detective: The name's Howses.</p> <p>Listen to the stories of each suspect, and find the culprit! (/)</p>	<p>Detective: Mi nombre es Piers Picazo.</p> <p>Interroga a los tres sospechosos para recabar e incluso sonsacar información. ¡Arreando!</p>	HUMOR	∅	Traducción de nombres de personajes secundarios
<p>Entrenador tipo hielo: What? There's no way I could lose!</p>	<p>Entrenador tipo hielo: ¡¿Cómo es posible que haya perdido?! ¡Anda y que te den morcilla!</p>	ORALIDAD	Contracción	Expresión oral

8. Séptima medalla:

<p>Entrenadora: My Pokémon are all pumped up from dancing with me. Are you ready for us?</p>	<p>Entrenadora: ¡Bailar con mis Pokémon me pone a mil por hora!</p>	ORALIDAD	∅	Expresión oral
<p>Científico: So, do you think you could do me another favor and teach these</p>	<p>Científico: ¿Qué tal si me ayudas y te deshaces de estos cazurros otra vez?</p>	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial

ruffians a lesson or two?				
<p><b>Recluta Team Yell A:</b> It's our duty to protect Drednaw! And that means yer gonna need to give up on the Gym Challenge!</p> <p>I'll send you packin'!</p> <p>(tras ganarle) *sigh* I wanna go back to Spikemuth. I really do.</p>	<p><b>Recluta Team Yell A:</b> Mira, esto es lo que vamos a hacer: tú te retiras del desafío de los gimnasios, Drednaw se queda tranquilo y nosotros nos ahorramos darte una paliza ¡Un <i>win-win</i> para todos!</p> <p>Vamos a tener que quitarte las ganas a base de mamporros.</p> <p>(Tras ganarle) Estoy hasta la coronilla. No veo el momento de volver a Pueblo Crampón.</p>	<p>ORALIDAD (+ HUMOR)</p>	<p>Contracciones + palabras abreviadas + elemento paralingüístico escrito entre asteriscos + variación lingüística («yer»)</p>	<p>Sufijo connotativo, léxico coloquial y expresión oral.</p>
<p><b>Científico (tras mejorarte la bici):</b> All right, all right!</p>	<p><b>Científico (tras mejorarte la bici):</b> ¡Equilicué!</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>∅</p>	<p>Expresión oral</p>
<p><b>Policía:</b> Rumor has it that there is a Camping King somewhere in the Wild Area</p>	<p><b>Policía:</b> Se rumorea que en algún lugar del Área Silvestre hay un individuo muy peculiar al que llaman... el Campamentor.</p>	<p>HUMOR</p>	<p>∅</p>	<p>Traducción de nombres de personajes secundarios</p>

<b>Roxy: But you're my rival. So you'll have to beat me in a battle first, got it?</b>	<b>Roxy: Pero no te voy a hacer el favor por el morro. Como eres mi rival, te pongo primero una sola condición: ganarme.</b>	ORALIDAD	Contracciones + omisiones	Expresión oral
<b>Recluta Team Yell 1: Well, you made it here, so I guess there's nothin' t'be done. You better be ready to face Piers!</b>	<b>Recluta Team Yell 1: Ya que has llegado hasta aquí, pues qué menos... Apriétate los machos y enfréntate a Nerio, ¿no?</b>	ORALIDAD	Palabras abreviadas y contracciones	Puntos suspensivos y expresión oral
<b>Recluta Team Yell 2: Hope yer ready for the Gym mission!</b>	<b>Recluta Team Yell 2: ¡Comienza la parte que más lo peta del desafío de los gimnasios!</b>	ORALIDAD (+ HUMOR)	Omisión + variación lingüística («yer»)	Léxico coloquial
<b>Recluta Team Yell 3: You wanna get past me, but I don't want that. Basically, it's a battle between our desires.</b>	<b>Recluta Team Yell 3: En este mundo hay dos tipos de personas: las que quieren pasar por aquí y yo, que no dejo pasar ni al Tato. Así que será mejor que resolvamos nuestras diferencias a base de mamporros.</b>	ORALIDAD	Contracciones	Expresión oral y léxico coloquial
<b>Recluta Team Yell 4: I'm yellin' for no reason!</b>	<b>Recluta Team Yell 4: ¡¡Te hablo a grito pelado porque puedo!!</b>	ORALIDAD	Palabras abreviadas y contracciones	Expresión oral

<p><b>Recluta Team Yell 5:</b> The HP of your Pokémon not lookin' so good?</p>	<p><b>Recluta Team Yell 5:</b> Oye, dales una pocioncita a tus Pokémon o algo, ¿no, tronca? Deben de estar baldados de tanto combatir.</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Palabra abreviadas y omisiones</p>	<p>Léxico coloquial</p>
<p><b>Recluta Team Yell 6:</b> Ah! I didn't have enough time to get my disguise ready! That's right. Team Yell is actually made up of Spikemuth Gym Trainers!</p> <p>(tras ganarle): That means I won't get in trouble for not gettin' my disguise on, right? I sure hope so...</p>	<p><b>Recluta Team Yell 6:</b> Buah, ¡no me ha dado tiempo a los últimos retoques para disfrazarme por completo! Pillados in fraganti. Sip, el Team Yell somos los Entrenadores de Gimnasio de Pueblo Crampón.</p> <p>(tras ganarle): Espero no llevarme un broncón por meter la pata con el disfraz. O por no meter las patas en él, más bien.</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Interjección + Contracciones + palabras abreviadas + puntos suspensivos</p>	<p>Interjección + expresiones orales + léxico coloquial + sufijo connotativo + juego de palabras</p>
<p><b>Roxy: *sigh*</b> That's no way to help someone at all! <b>PLAYER</b>, no need to bother with all the preparations, or whatever.</p>	<p><b>Roxy: Menuda chorrada... ¡vaya animadores de pacotilla estáis hechos! Olvídate de todo el tinglado y la parafernalia de los gimnasios, JUGADOR.</b></p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Elemento paralingüístico entre asteriscos + contracción</p>	<p>Léxico coloquial + puntos suspensivos</p>

<p><b>Recluta Team Yell 7:</b> I can hear Piers just rockin' away. His Pokémon chorus sounds pretty great, too.</p>	<p><b>Recluta Team Yell 7:</b> Nerio es un cantante como la copa de un pino. Y el coro de Pokémon es la caña también.</p>	ORALIDAD	Expresión oral + palabra abreviada	Expresiones orales
<p><b>Nerio:</b> See, I'm really not a great Gym Leader.</p> <p>(tras ganarle): I've actually been thinkin' about just sellin' them at my concerts.</p>	<p><b>Nerio:</b> Hablando en plata, soy un poco bala perdida, o incluso un cero a la izquierda, si me apuras.</p> <p>(tras ganarle): Si doy algún concierto en directo, me molaría vender estas movidas.</p>	ORALIDAD	Elemento fático + Contracciones + palabras abreviadas	Expresiones orales + léxico coloquial
<p><b>Roxy:</b> I was watchin' YOUR battle, Bro. It's how I learned to battle an' all that.</p>	<p><b>Roxy:</b> Bueno, tranqui, no te sulfures. Estaba fijándome en tu estilo de lucha para aprender, ya ves truz.</p>	ORALIDAD	Contracción + léxico coloquial + palabra abreviada	Léxico coloquial + juego de palabras

9. Octava medalla:

<p><b>Paul:</b> This is mad... You know what I mean?</p> <p><b>Lee and his Charizard took down that</b></p>	<p><b>Pual:</b> Bua, jesto es de locos!</p> <p>¡Ja! ¡Él y Charizard han despachado a ese Pokémon</p>	ORALIDAD	Puntos suspensivos + expresión oral	Expresiones orales + onomatopeya
---	--	----------	-------------------------------------	----------------------------------

Dynamax Pokémon in the blink of an eye!	Dinamax en cero coma!			
Anciana: What is this red light?	Anciana: ¿Qué córcholis es esa luz roja?	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial

### 10. Copa de campeones

Empresario (tras ganarle): When I do business, I'm called a businessman. So when I battle, should I be called a battlemán?	Empresario (tras ganarle): ¿Un Empresario muy viejo es un Empresaurio?	HUMOR	Juego de palabras	Juego de palabras
Roxy: There might be four remainin' in the Semifinals...	Roxy: Somos cuatro, cuatro Meowth de nada. Pero sabes que hasta aquí has llegado, ¿no?	INTERTEXTUALIDAD	∅	Sustitución expresión oral por una propia del universo Pokémon
Roxy: He, I knew you'd get all the Badges and meet me here.	Roxy: Je, ya sabía yo que pillarías todas las Medallas de Gimnasio para vernos los caretos aquí.	ORALIDAD	Onomatopeya + contracción	Onomatopeya + Léxico coloquial
Roxy: OK, so I lost... But I got to see a lot of	Roxy: Aunque me haya llevado un chasco, he	ORALIDAD	Puntos suspensivos	Léxico coloquial

the good points of you and your Pokémon.	podido ver muchas de vuestras virtudes.			
Lionel: Honestly, there were even tears rolling down my face before I knew it.	Lionel: Me habéis tocado la fibra sensible... Cuando quise darme cuenta, tenía dos lagrimones recorriéndome la cara.	ORALIDAD	∅	Expresiones orales + puntos suspensivos + sufijo connotativo
Paul: I could eat my own arm about now.	Paul: Tengo más hambre que un Munchlax.	INTERTEXTUALIDAD	∅	Sustitución expresión oral por una propia del universo Pokémon
Nerio: Though I s'ppose... It's a real problem for me, too, if the Finals are held up for any reason. And I don't really hate the two of you little runts.	Nerio: Aunque pensándolo bien... Si el Torneo de Finalistas no arranca, yo también me como un buen marronazo. Y bueno, tampoco es que os tenga tirria por haberme ganado.	ORALIDAD	Palabra abreviada + contracciones + léxico coloquial	Léxico coloquial + sufijo connotativo
Nerio: Let's find Oleana's League staff member.	Nerio: Tenemos que pillar como sea al Empleado de la Liga Pokémon chungo	ORALIDAD	Contracción	Léxico coloquial



	compinchado con Olivia.			
Recluta Team Yell: Hey, PLAYER! This bloke's awfully shifty, but I can't get him to turn around!	Recluta Team Yell: ¡Oye, JUGADOR! Este tiene una pinta más que sospechosa... ¡Pero no quiere mostrar la jeta!	ORALIDAD	Elemento fático + léxico coloquial + contracción	Puntos suspensivos + léxico coloquial
Empleado Liga Pokémon: Blast, I turned around!	Empleado Liga Pokémon: ¡Seré merluzo! ¿Quién me mandaba girarme?	ORALIDAD	Expresión oral	Léxico coloquial
Recluta Team Yell: It's a wonder how fast that guy could run... I've got no idea where he went, guv.	Recluta Team Yell: ¡Guau, ha salido a toda leche! No tengo ni pajolera idea de dónde se puede haber metido.	ORALIDAD (+HUMOR)	Contracciones + puntos suspensivos + variación lingüística: <i>cockney</i> - «guv»	Interjección + Expresiones orales
Empleado Liga Pokémon: They say hide a tree in a forest, so... I thought I could hide myself in the crowd!	Empleado Liga Pokémon: Ya lo dice el refrán: "Esconde un árbol en el bosque para que nadie se cosque". Pues yo me he aplicado a mí mismo uno similar: "Para escurrir el bulto, busca un buen tumulto".	HUMOR	∅	Refrán con tono humorístico + rima

<p><b>Nerio: (canción)</b></p> <p>Maybe I can't cheer someone on just with the tunes I play.</p> <p>Maybe my songs don't make anyone happy. Maybe I can't help.</p> <p>But still the only thing I can do is sing—sing my humble song.</p>	<p><b>Nerio: (canción)</b></p> <p>A los artistas sin arte, que como yo dan el cante, les dedico esta canción...</p> <p>La cosa tiene bemoles, ¿animar sin dar la nota? Para que a nadie le moles y casi echen la pota.</p> <p>¿Felices como perdices por oír mi canción? ¡Chungo de narices, qué pedazo de marrón!</p> <p>Aunque sea irritante, sigo al pie del cañón. Llevo la voz cantante y si esto te raya... ¡chitón!</p>	<p>HUMOR</p>	<p>∅</p>	<p>Canción con tono humorístico + rima</p>
<p><b>Ciudadano:</b> Hey, isn't that Piers?</p>	<p><b>Ciudadano:</b> ¡Ostras, pedrín! ¿Ese no es Nerio?</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Elemento fático + contracción</p>	<p>Expresión oral</p>
<p><b>Recluta Team Yell:</b> We got the key, Piers!</p>	<p><b>Recluta Team Yell:</b> ¡Hemos chorizado la llave, Nerio!</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>∅</p>	<p>Léxico coloquial</p>

11. *Postgame:*

<p>Sonia: And if it isn't the two of you again. I was wondering what all the noise was about.</p>	<p>Sonia: ¡Vosotros dos! ¿Ya estáis liándola otra vez? Je, je.</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Contracción</p>	<p>Léxico coloquial + onomatopeya</p>
<p>Hop: New kings? Descendants? Seriously, what are you on about?</p>	<p>Paul: ¿Familia real? A vosotros se os ha ido la pinza.</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>∅</p>	<p>Expresión oral</p>
<p>Milo: Hello there, Champion! So, you came!</p> <p>But there was definitely something off about that Dynamax transformation.</p> <p>I'll make sure Turffield Gym takes good care of this Pokémon for the time being.</p>	<p>Percy (líder tipo planta): ¡Que me <b>pasten!</b> ¡El Campeón! ¡Justo quien necesitábamos!</p> <p>Esta vez me ha <b>dado mala espina.</b></p> <p>El gimnasio de Pueblo Hoyuelo se hará cargo de este Pokémon y lo amparará <b>bajo sus ramas,</b> digo bajo su techo.</p>	<p>HUMOR</p>	<p>∅</p>	<p>Idiolecto propio de este personaje</p>

Piers: How carefree can you be?	Nerio: ¿Cómo puedes saludar así de tranquilis?	ORALIDAD	∅	Expresión oral
Piers: The audience and staff already took shelter.	Nerio: Los hinchas y el personal ya han salido echando leches.	ORALIDAD	∅	Expresión oral
Hop: Then I heard that uproar.	Paul: Les seguí la pista y de repente se armó este sarao.	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial
Piers: I don't really know the guy, but I don't think Leon'd be all lost about this. Though he does get actually lost a lot...	Nerio: Es un suponer, pero, por lo que sé de tu hermano, él no le daría tantas vueltas a esto. Ya bastantes da para orientarse  *(Chiste sobre la mala orientación de Lionel)	HUMOR	Juego de palabras	Juego de palabras
Piers: Who are these guys? Spectators and staff should've been evacuated.	Nerio: ¿Quiénes son estos esperpentos? Creía que habíamos	ORALIDAD	Contracción	Léxico coloquial

	evacuado a todo quisqui.			
Piers: Calm down, Hop. You don't gotta act so hard.	Nerio: Paul, baja los decibelios, que te van a oír hasta en Alola.	INTERTEXTUALIDAD	∅	Referencia a otro videojuego de Pokémon
Piers: It's a bad idea to run in unprepared.	Nerio: Paso de seguirlos sin darle a la mollera.	ORALIDAD	Contracción	Expresión oral
Piers: Good.	Nerio: Dabuti.	ORALIDAD	∅	Léxico coloquial
Piers: We know the situation. Are the staff and spectators all right?	Nerio: No nos des la turra. Estamos al loro de la movida. ¿El personal y los aficionados están de una pieza?	ORALIDAD	∅	Expresiones orales + léxico coloquial
Allister: There are loads of 'em... I hope everyone... can take one each. Please!	Alistair: ¡H-hay muchos Pokémon alborotados! U-uno por persona.	ORALIDAD	Puntos suspensivos + palabras abreviadas	Guiones para marcar el balbuceo
Piers: Yeah. That'd be why we're here.	Nerio: ¿Me lo dices o me lo cuentas? Por eso hemos venido.	ORALIDAD	Contracciones	Expresión oral

<p><b>Kabu:</b> Ah, brilliant! The opponent's a bit much to take on single-handedly.</p>	<p><b>Naboru:</b> ¡Menos mal! El enemigo es tan fuerte que las iba a pasar canutas para enfrentarme a él yo solo.</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Interjección + contracción</p>	<p>Expresión oral</p>
<p><b>Hop:</b> Let's get these weirdos out of here!</p>	<p><b>Paul:</b> Venga, saquemos a estos cenutrios de aquí.</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Contracción + léxico coloquial</p>	<p>Léxico coloquial</p>
<p><b>Piers:</b> The two of you teamed up, too.</p>	<p><b>Nerio:</b> Claro, porque vosotros no habéis unido fuerzas, ¿verdad? Qué mal está la peña...</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>∅</p>	<p>Léxico coloquial + puntos suspensivos</p>
<p><b>Piers:</b> Eh, somethin' like that. How're things lookin'?</p>	<p><b>Nerio:</b> Solo por compromiso, ¿eh? Tampoco te emociones. ¿Cómo anda el percal?</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Elemento fático + palabras abreviadas + contracción</p>	<p>Elemento fático + léxico coloquial</p>
<p><b>Piers:</b> if you both are gonna keep talkin', how 'bout I fetch you a nice cuppa?</p>	<p><b>Nerio:</b> Si vais a seguir de cháchara, ¿os traigo unas pataticas o unas aceitunas para picar?</p>	<p>ORALIDAD</p>	<p>Contracciones + palabras abreviadas + referencia cultural</p>	<p>Domesticación completa: referente cultural</p>