

Original Articles · Artículos originales

# Estudio de los problemas de traducción vinculados al mundo ficticio del videojuego *BioShock Infinite*

Translation Problems linked to the Fictional World of the Video Game *BioShock Infinite*

Robert Szymyślik  0000-0003-1403-0692

Universidad Pablo de Olavide (Sevilla)

## RESUMEN

El objetivo principal de este trabajo es el análisis de los problemas de traducción vinculados al mundo ficticio del videojuego *BioShock Infinite* (2013). En su apartado teórico, se indagan las estructuras narrativas denominadas «mundos ficticios» y sus características en el caso de los videojuegos y, concretamente, en el universo de *BioShock Infinite*. Posteriormente, se estudia la práctica de la traducción de videojuegos a través del concepto de «problema de traducción» y su relación con los mundos ficticios siguiendo un enfoque cualitativo inductivo-deductivo. En la sección de análisis se expone la metodología seguida, basada predominantemente en el trabajo de teóricos como Reiss & Vermeer (1984), Munday (2016) y Nord (2018), entre otros, para observar contrastivamente los problemas de traducción detectados durante la transferencia de esta obra entre el inglés y el español. Finalmente, se extraen conclusiones acerca de la funcionalidad de las opciones utilizadas para materializar este entorno narrativo interactivo.

**Palabras clave:** *BioShock Infinite*, mundos ficticios, problemas de traducción, videojuegos

## ABSTRACT

The primary goal of this paper is to study the translation problems linked to the fictional world of *BioShock Infinite* (2013). The theoretical part of this article delves into narrative structures called «fictional worlds» and their traits in the sphere of video games and more specifically, in the *BioShock Infinite* universe. Subsequently, the translation of video games will be studied in the light of the concept of «translation problem» and its links to fictional worlds following a qualitative inductive-deductive approach. The analytical section describes the methodology used to contrastively observe the translation problems detected during the transfer of this video game from English into Spanish, which is based on scholars such as Reiss & Vermeer (1984), Munday (2016) and Nord (2018), among others. Finally, the paper presents conclusions regarding the functionality of the options used to materialize this interactive narrative environment.

**Keywords:** *BioShock Infinite*, fictional worlds, translation problems, video games

## Información

Correspondencia:

Robert Szymyślik  
[rszyl@upo.es](mailto:rszyl@upo.es)

Fechas:

Recibido: 15/01/2023

Revisado: 11/03/2023

Aceptado: 04/07/2023

Contribuciones de autoría:

Todas las personas firmantes han contribuido por igual en la investigación y la elaboración de este trabajo.

Conflicto de intereses:

Ninguno.

Financiación:

Esta investigación no ha recibido ayuda o financiación alguna.

Cómo citar:

Szymyślik, R. (2023). Estudio de los problemas de traducción vinculados al mundo ficticio del videojuego *BioShock Infinite*, 34, 217-238.

<https://doi.org/10.30827/sendeban.v34.27149>

## 1. Introducción: la traducción de mundos ficticios en videojuegos

Este artículo profundiza en el proceso de traducción de un mundo ficticio construido en el campo de los videojuegos. En concreto, se analiza el contexto narrativo creado en la obra titulada *BioShock Infinite*, desarrollada por el estudio Irrational Games y distribuida por Take-Two Interactive Software en 2013. Sus objetivos fundamentales son investigar el concepto de «mundo ficticio» en este entorno, analizar su vinculación con la traducción de productos interactivos y consolidar la noción de «problema de traducción» como constructo operativo en los procesos de transferencia de videojuegos.

Para ello, se aplica una metodología cualitativa inductivo-deductiva (Saldanha & O'Brien, 2013: 14-61; Szymyślik, 2019a; Calvo & De la Cova, 2023). Esta se centra en la operativización descriptiva del objeto de estudio (el «problema de traducción»), mediante la identificación de atributos observables que ayudan a consolidar su intersubjetividad (Nord, 2018: 166-168) para la investigación: traducibilidad compleja, valor de evocación y dependencia del contexto multimodal. Como estudio cualitativo, se centra en la identificación de los elementos nucleares de las categorías observadas con el fin de aportar explicaciones para los patrones categóricos que definen un fenómeno determinado. En este trabajo, dicho eje definitorio es la noción funcionalista de «problema de traducción vinculado a mundos ficticios» y las subcategorías estereotípicas derivadas de la observación del corpus de estudio, incorporando las teorías existentes con valor explicativo en este contexto (deducción) y construyendo teóricamente aquellas categorías novedosas que emergen del análisis (inducción). Cabe destacar que, como estudio cualitativo, el afán no es cuantitativo, sino teóricamente descriptivo para comprender mejor un determinado fenómeno en profundidad.

En la sección práctica, se analiza la traducibilidad compleja de los elementos narrativos y conceptuales que permiten construir el universo imaginario de este videojuego, que definen las diferentes categorías de problemas que pueden localizarse en esta obra y que reflejan la diversidad de nociones que debieron comprender y procesar los traductores de la obra. Dichos ejemplos se seleccionaron a partir de un vaciado integral del material narrativo de este producto (esto es, los textos en pantalla o *in-game texts* y los guiones para doblaje y subtítulo que permiten desarrollar la narración). El volumen total era de 121 345 palabras y se categorizaron 1243 problemas que cumplían los requisitos definitorios que se especifican más adelante (Szymyślik, 2019a). De estos, se estudiaron en profundidad 89 problemas de traducción contrastando el texto original con el texto meta y estableciendo el grado de funcionalidad de los procedimientos usados por los traductores. Para el presente artículo, se seleccionaron 7 ejemplos que caracterizan teóricamente las subcategorías emanadas del estudio cualitativo del corpus y que cumplían en mayor medida los requisitos cualitativos de este estudio y podían arrojar conclusiones más valiosas respecto de la traducción de este mundo ficticio tras un análisis pormenorizado, aunque también se establecen lazos transversales con más ejemplos que pueden incorporarse a dichas subcategorías. El modo en el que se transfiere cada unidad traductológica tiene ramificaciones que impactan en la evocación del mundo ficticio en su totalidad en el entorno hispanohablante y, por tanto, puede concluirse que este artículo analiza la funcionalidad de la transferencia de elementos clave del universo construido en *BioShock Infinite*.

El artículo se estructura de la siguiente forma: en primer lugar, se expondrán los conceptos teóricos de «construcción de mundos» y «mundos ficticios». Posteriormente, se incluyen los rasgos definitorios de la narración y del mundo ficticio representado en *BioShock Infinite*. La siguiente sección versa sobre la «traducción de videojuegos» (y se distingue de la «localización de videojuegos») y se operativiza la noción de «problema de traducción vinculado a mundos ficticios», que se usará para estudiar la transferencia del cosmos expuesto en *BioShock Infinite* entre el inglés y el español. Por último, se extraerán conclusiones acerca del citado análisis en particular y del presente artículo de un modo global y de las futuras posibilidades de continuar con este análisis.

### 1.1. Construcción y traducción de «mundos ficticios»

Una de las ideas clave que se utilizan en este trabajo es la noción de «mundo ficticio». Las estructuras narrativas de este tipo se conciben como modelos de realidad que una obra proyecta a sus destinatarios y cuyo propósito fundamental es la exposición de un universo alternativo basado en reglas concretas (Ryan, 1991: vii). Se utilizan para relatar una historia o para realizar ejercicios de reflexión para dilucidar las consecuencias de determinadas premisas novedosas sobre un entorno o una comunidad imaginarios. También pueden entenderse como pequeños mundos posibles, que muestran unos límites y unos condicionantes específicos y que contienen un número finito de individuos (Doležel, 1999: 20).

Los mundos ficticios y las historias son dos esferas interdependientes: como expone Ryan, toda historia necesita un mundo ficticio para localizar los acontecimientos que relata y los actores que causarán su avance, lo que significa que, al margen del formato para el que se diseñe una narración, no se pueden separar estas dos dimensiones (1980: 403). A pesar de que los mundos ficticios constituyen generalmente escenarios para obras artísticas, su complejidad no es menor por este hecho. Un mundo ficticio es un sistema narrativo que se asemeja a la realidad externa a las obras, pues puede poseer una intrincada estructura interna y estar dividido, a su vez, en múltiples submundos (Ronen, 1994: 29).

El objetivo funcional principal a la hora de traducir un mundo ficticio es trasladar la capacidad evocadora del producto en la lengua origen a la lengua meta, que es la clave del éxito de la transferencia de las obras que los recogen. Esta tarea plantea numerosos retos a los traductores, entre ellos el empleo de estrategias lingüísticamente creativas. Asimismo, los condicionantes propios de la multimodalidad característica de la traducción de videojuegos tendrán también un impacto en la detección de problemas de traducción.

### 1.2. El mundo ficticio de *BioShock Infinite*

*BioShock Infinite* es un videojuego de disparos en primera persona desarrollado para las plataformas PlayStation 3, Xbox 360 y PC (Take-Two Interactive Software, 2022c). La premisa fundamental de la historia y que determina el mundo ficticio que muestra esta obra es la existencia de Columbia, una ciudad que tiene la capacidad de viajar por el aire y que recorremos como Booker DeWitt, un detective privado contratado para encontrar a Elizabeth, que ha desaparecido en este lugar. La ciencia y la tecnología han florecido en esta urbe y sus habitantes tienen acceso, por ejemplo, a sueros denominados *vigors* («vigorizadores») que conceden habilidades especiales. Asimismo, se han desarrollado sistemas para viajar entre dimensiones,

factor que tiene una gran influencia sobre este mundo ficticio. La elaborada narrativa de este videojuego le granjeó más de 75 galardones, concedidos por las organizaciones más relevantes del entretenimiento interactivo (Take-Two Interactive Software, 2022c; Courcier, El Kanafi & Lucas, 2019: 20-25). Se trata de la tercera parte de una trilogía inaugurada por el videojuego *BioShock* en 2007 y continuada en *BioShock 2* en 2009, lo que causa que el mundo ficticio analizado en este trabajo disponga de una gran cantidad de contenido (Take-Two Interactive Software, 2022d).

### 1.3. Mundos ficticios y la traducción de videojuegos

Los mundos ficticios poseen una naturaleza multimodal y pueden sustentarse en un gran número de soportes creativos, fundamentalmente los siguientes: las obras literarias, las obras audiovisuales, las obras narrativas gráficas y las obras digitales interactivas (Szymyślik, 2019a). Los videojuegos son productos culturales que combinan diferentes canales de información para transmitir datos, tales como el verbal (tanto oral como escrito), el visual y el sonoro. Comparten muchas características con las obras audiovisuales, aunque hay un factor fundamental que los diferencia: la interactividad, definida como la capacidad de los usuarios de influir sobre la forma y el contenido de un producto (Steuer, 1992: 84). Este puede darse sobre la información que proporciona el juego, sobre los procedimientos que generan la historia, sobre las acciones que se pueden llevar a cabo o sobre el mundo recogido en él (Crawford, 1987).

En función de su temática, su género o sus singularidades, cada producto dispone de una jugabilidad propia que tiene consecuencias tanto sobre la visualización del mundo ficticio como sobre los procesos mediante los que se transfieren entre lenguas. De acuerdo con Bernal-Merino (2014: 32), la jugabilidad puede determinar en gran medida las estrategias de traducción para transferir un videojuego, así como las cuestiones mercadotécnicas, pues en muchas ocasiones será necesario decidir entre enfoques domesticantes o extranjerizantes. Además, puede verse que, especialmente en los títulos de las obras, frecuentemente se opta por no traducirlas, aunque esta estrategia también puede detectarse en las secciones narrativas internas (Fernández-Costales, 2012: 390-394). Por añadidura, los videojuegos también pueden usarse en el aula para enseñar a traducir y localizar, gestionar proyectos o a adaptarse a entornos de trabajo en los que la información estará disponible de forma descontextualizada, además de para potenciar las habilidades de resolución de problemas (Lachat-Leal, 2016: 307).

La información que muestra un videojuego puede dividirse en diferentes secciones (Scholand, 2002: 6-8): la interfaz de usuario, los diálogos entre los personajes, las partes narrativas o los menús en los que se proporciona ayuda a los jugadores. En este trabajo, se ha empleado la información procedente de los diálogos y los textos en pantalla debido a que son los elementos que incorporan más información acerca del mundo ficticio construido en *BioShock Infinite*.

Los procesos de traducción de videojuegos, al tratarse de productos que se sitúan en el campo del *software* y de los productos informáticos, se integran en los procedimientos que engloba el término «localización»: este fenómeno se describe como la transformación de un producto para que sea apropiado para un nuevo *locale* desde un punto de vista lingüístico, cultural y funcional (LISA, cit. Álvarez-Bolado & Almoguera, 2010: 3), entendiendo *locale* como una amalgama de criterios lingüísticos y culturales (Esselink, 2000: 1). Esto es, la

localización representa el proceso de transformación de servicios y productos para que se adecúen a las necesidades y convenciones de distintos mercados (Lommel & Ray, 2007: 49). La traducción de estos productos, por tanto, se incorpora a lo que se conoce como GILT (sigla que engloba los diferentes estadios que incluye un proceso de localización: «Globalisation», «Internationalisation», «Localisation» y «Translation») y cuya meta esencial es hacer que los usuarios de los productos localizados los utilicen sin percibir ninguna diferencia con respecto a los productos que han sido diseñados en su propio entorno (Fry, 2003). En este trabajo se utilizará la denominación «traducción de videojuegos» y no «localización de videojuegos», ya que no se incidirá en los aspectos mercadotécnicos de la localización ni la adaptación de productos digitales a nuevos *locales*, de acuerdo con las conclusiones de Bernal-Merino: «It would be inaccurate, therefore, to use the term ‘game localisation’ within Translation Studies, since it also refers to non-translational activities. [...] it is too broad a term to be used in TS» (2006: 32).

Los problemas de traducción que pueden encontrarse en los videojuegos son semejantes a los detectables en otros tipos de *software* o incluso de productos audiovisuales, y su naturaleza es con frecuencia técnica: por ejemplo, los textos visibles en la pantalla dispondrán de múltiples estilos, formatos y objetivos (ya sean orientativos, narrativos o jurídicos), modificados comúnmente mediante etiquetas de código (Vázquez-Rodríguez, 2016: 272-273). Debido a la naturaleza de dichos textos, algunos de los problemas más comunes serán la falta de contexto, la restricción de caracteres impuesta a los equivalentes, la fragmentación de la información en diferentes secciones desvinculadas y la presencia de elementos procedentes del lenguaje informático, sobre todo variables que permiten el correcto funcionamiento de la totalidad del código del videojuego (O’Hagan & Mangirón, 2013: 130-133; Casado-Valenzuela, 2018: 114-129).

## 2. Operativización del constructo «problema de traducción vinculado a mundos ficticios»

En este trabajo se utiliza el concepto de «problema de traducción vinculado a mundos ficticios» para analizar el videojuego *BioShock Infinite*. Los «problemas de traducción» disponen de diferentes definiciones en los Estudios de traducción y son un concepto elusivo: se suelen vincular con la experiencia del traductor (Hurtado, 2004: 286) puesto que, como asevera Mayoral (2001: 15), se entienden como «percepciones subjetivas y no hechos objetivos». Sin embargo, Nord (2018: 166-168) contribuye a aclarar esta confusión teórica mediante una diferenciación entre «problema de traducción» y «dificultad de traducción»: los problemas pueden definirse de manera objetiva o incluso intersubjetiva, mientras que las dificultades dependen de cada traductor. El problema surge en el texto origen al analizarse funcionalmente y es independiente de las percepciones o experiencias del profesional porque su naturaleza se ajusta a patrones objetivables.

De acuerdo con Thiel (1975: 24), un problema de traducción aparece cuando una unidad requiere una transformación semántica o formal. Según Kiraly (1995: 105), los problemas de traducción son unidades textuales que tienden a requerir una reflexión intensa para diseñar las estrategias encaminadas a cumplir los objetivos comunicativos de un encargo. Y Sirén & Hakkarainen (2002: 76) los describen como aquellas unidades que no pueden transferirse sin

aplicar procedimientos cognitivos, documentales o traslativos que no serían necesarios para transportar otras unidades traductológicas de un mismo discurso. Con el fin de objetivar este concepto en este trabajo para su estudio cualitativo-descriptivo sistemático, la noción de «problema de traducción vinculado a mundos ficticios» se ha sustanciado conforme a tres atributos observables:

- Traducibilidad compleja: la disparidad de opciones de traducción funcionalmente eficaces para una única unidad traductológica (Nord, 2018; Szymyślik, 2019a: 116-190; De la Cova, 2017; Calvo & De la Cova, 2023).
- Dependencia del contexto: la adaptación a los condicionantes específicos de un encargo, de una situación comunicativa o (como ocurre en este estudio) a las características de un mundo ficticio (Snell-Hornby, 2006; House, 2015; Szymyślik, 2019a: 116-190).
- Capacidad de evocación: la perpetuación de la posibilidad de visualizar un universo imaginario, tanto en un entorno literario, audiovisual, narrativo gráfico o digital interactivo (Szymyślik, 2019a: 116-190).

Los problemas de traducción se han vinculado a diferentes concepciones de la «unidad traductológica» (UT): mientras que algunos autores la conciben dentro de un nivel microtextual, imposible de establecer *a priori* fuera de un contexto (Dragstead, 2005: 49; Saldanha & O'Brien, 2013: 119), otros se centran en una noción de UT más funcional, macrotextual y contextual. Es el caso de Nord (2018: 186), para quien se trataría de un conjunto de signos verbales o no verbales que son indivisibles durante la traducción. Por tanto, Nord estructura una UT vertical (esto es, una unidad dinámica y no secuencial), entendida como la combinación de elementos diseminados a lo largo del discurso y vinculados por una función común. Esta concepción amplia de las unidades de traducción está más relacionada con este estudio.

Por tanto, los «problemas de traducción vinculados a mundos ficticios» son unidades traductológicas de estas estructuras narrativas que plantean un dilema de traducción ante las diferentes alternativas de mayor y menor grado de funcionalidad para trasladar contenido. Dicha funcionalidad plantea necesidades traslativas especiales cuando se transfieren a un nuevo contexto sociocultural. De su solución funcional depende el hecho de que los receptores puedan percibir todos los matices de un universo imaginario. En este contexto específico, los problemas de traducción se vinculan a los elementos conceptuales que permiten a los jugadores contemplar totalmente el mundo ficticio construido en *BioShock Infinite*, tanto desde una perspectiva visual y jugable como narrativa.

En los Estudios de traducción, tampoco existe un consenso teórico a la hora de categorizar los procedimientos, estrategias, técnicas etc. que se activan durante la toma de decisiones de traducción (Chesterman, 1997; Mayoral & Muñoz, 1997; Hurtado, 2004). A este respecto, es esencial distinguir entre ideas clave como «estrategias de traducción» y «técnicas de traducción». Las estrategias representan métodos para solventar cuestiones predominantemente de índole lingüística durante una traducción, destinados a posibilitar la transferencia o cumplir las metas comunicativas de un discurso (Lörscher, 1991: 76-77). Por su parte, las técnicas de traducción representan procedimientos de una naturaleza verbal, generalmente perceptibles en los resultados de un trasvase, cuya pretensión es alcanzar la equivalencia (Hurtado, 2004: 268). A tenor de estas definiciones, en este trabajo se entienden las estrategias de traducción

como aquellos procedimientos destinados a solucionar problemas de traducción y mantener el potencial de evocación del mundo ficticio en el entorno meta.

Para definir las distintas estrategias identificadas en el análisis contrastivo, se han empleado aquellas etiquetas más empleadas por los diferentes autores. Por ejemplo, de la categorización de Hurtado (2004) se toman las estrategias «equivalente acuñado», «creación discursiva» y «préstamo» para referirse, respectivamente, al uso de términos o expresiones fosilizados en la lengua de destino, equivalentes innovadores que solo pueden descodificarse funcionalmente en un contexto concreto y, por último, la incorporación de unidades traductológicas desde la lengua origen sin procesamiento lingüístico alguno o con una adaptación ligera a la lengua meta. Se emplea, asimismo, la categorización de estrategias de Mayoral & Muñoz (1997: 160), especialmente la estrategia denominada «formulación funcional», que consiste en la elección de aquel equivalente que persiga perpetuar las intenciones y funciones originales de una unidad de traducción en el nuevo contexto, que pueden «implicar generalizaciones, restricciones y otros tipos de ajustes».

La aplicación de estrategias creativas también se relaciona con la idea de «transcreación» (Pedersen, 2014: 60-65): se trata de la aplicación de diversas estrategias de traducción y recreación de textos cuya meta es la transmutación creativa de los mensajes de forma que puedan desencadenar sus efectos en un nuevo entorno cultural. Esto implica una menor dependencia del texto origen hasta el punto de producir significados completamente nuevos. Respecto a los videojuegos, la transcreación se relacionaría con el hecho de conseguir que la jugabilidad en el contexto de destino se desarrolle de la manera más natural posible (Bernal-Merino, 2006: 32). Si bien no se modifican de forma profunda los constituyentes clave de estos productos culturales, como la trama o la estructura del mundo ficticio que contiene, por ejemplo, sí se pueden reelaborar unidades traductológicas concretas si los propósitos funcionales lo requieren.

### **3. Metodología de análisis de los problemas de traducción vinculados al mundo ficticio de *BioShock Infinite***

#### **3.1. Estudios contrastivos: su aplicación a *BioShock Infinite***

El análisis de la traducción del inglés al español de los elementos conceptuales que dan forma al mundo ficticio mostrado en *BioShock Infinite* se ha realizado por medio del método del estudio contrastivo. Este sistema permite obtener conclusiones valiosas acerca de las estrategias y la funcionalidad de las opciones de traducción escogidas para solucionar problemas. Para cimentar el análisis, se han incorporado preceptos teóricos provenientes de los Estudios descriptivos de traducción, aunque básicamente se han seguido las tesis defendidas por la Escuela funcionalista: las ideas de Reiss & Vermeer (1984) acerca del *skopos* y las de Nord (2018: 81) sobre los objetivos de las traducciones. Es decir, el análisis centra su atención en el equilibrio entre la función y el efecto de las unidades traductológicas identificadas como problemas de traducción vinculados a este mundo ficticio, cuyo propósito fundamental es evocar este universo y permitir que los destinatarios meta detecten sus singularidades.

Las características del análisis contrastivo han sido analizadas por diferentes autores en esta esfera de los Estudios de traducción. Toury explica que, para llevarlos a cabo y obtener conclusiones útiles, es necesario extraer fragmentos limitados de información y someterlos a

una observación exhaustiva para comprender cómo se han transferido entre la lengua original y la de llegada (1980: 112-113). Lambert & Van Gorp (1985: 52-53) o Valero (2007: 129) también expresan que estos estudios se centran en muestras específicas de las obras en lugar de en los productos completos, de los que se seleccionan pasajes concretos en los que se establecen puntos de control delimitados para su procesamiento intelectual (aspectos léxico-semánticos, sintáctico-gramaticales o de estilo). Respecto a los propios extractos, Toury afirma que su extensión ideal depende de cada contexto específico, pero que las muestras deberían incorporar la solución completa para un problema (2004: 122). En el presente estudio, los puntos de control son los elementos conceptuales que permiten evocar aspectos particulares de este mundo ficticio (identificados como «problemas de traducción»), cuya combinación con los canales visual y auditivo permite evocar el universo de *BioShock Infinite*.

También se siguen las conclusiones de Catford (1965: 73) y Van Leuven-Zwart (1989: 58-60) acerca del concepto de *translation shifts*, es decir, las modificaciones de la información que se realizan durante la traducción. Estas mutaciones se entienden en este trabajo como las alteraciones de los elementos conceptuales que permiten evocar este mundo y que pueden provocar cambios en los efectos diseñados por sus creadores y causar que la recepción del videojuego meta presente diferencias con respecto al original.

Munday afirma que no existe un modelo preestablecido para llevar a cabo estudios contrastivos de traducciones (2016: 157), por lo que se ha optado por diseñar un sistema de análisis propio para este trabajo. Durante su diseño, se han seguido las nociones de Venuti (analizadas por Munday, *ibid.*: 155-156), quien asegura que un análisis contrastivo debería centrarse en lo siguiente: [...] *the analysis of ST-TT pairs in order to assess the translation strategy prevalent in a given context*. Los pares extraídos de este mundo ficticio representan aquellos elementos conceptuales originales y traducidos (signos en contraposición a ideas sin manifestación lingüística) que poseen un potencial evocativo de nociones que resultarían imposibles o no plausibles en el contexto de los receptores.

El análisis se ha realizado tomando como base la información narrativa de este videojuego y sus dos capítulos adicionales, disponibles en forma de contenido descargable, titulados *Burial at Sea (Panteón Marino en español)*, episodios 1 y 2. Los datos se han obtenido a través del recorrido del propio videojuego y el análisis de textos en pantalla, diálogos y subtítulos conforme se superaban sus diferentes fases y se tomaba nota de los problemas de traducción con un interés potencial para este trabajo. Los ejemplos se contrastaron posteriormente con los equivalentes que pueden encontrarse en las citadas secciones traducidas de *BioShock Infinite*, localizado por Synthesis Iberia (Irrational Games, 2013). A pesar de que la saga *BioShock* representa una trilogía formada por los títulos *BioShock*, *BioShock 2* y *BioShock Infinite* (Take-Two Interactive Software, 2022d), el tercer título amplía notablemente los cimientos del mundo ficticio presentado en esta obra. Al mismo tiempo, condensa la terminología y reinterpreta nociones provenientes de toda la saga, cerrando así una narrativa interdependiente. Este hecho reverbera en la traducción, pues la existencia de opciones de traducción previas causa que sea necesario emplear los mismos equivalentes o las mismas estrategias de traducción para mantener la unidad del mundo ficticio meta.

### 3.2. Modelo de ficha de traductológica: mundos ficticios y skopos

Para exponer claramente las muestras de problemas de traducción referentes a este mundo ficticio, se utiliza un modelo propio de ficha traductológica, derivado de la ficha de análisis de mundos ficticios que puede consultarse en Szymyślik (2019a: 267). Debido a que cada jugador tiene su propio ritmo de avance a través de este producto cultural, no se incorporan marcas de tiempo para localizar cada muestra. En su lugar, se usan como referencia los títulos de las diferentes fases en las que está dividido *BioShock Infinite* para que sea posible localizar cada uno de los ejemplos en la obra. Asimismo, en las tablas se utilizan los términos «Mundo Ficticio Original» (MFO) y «Mundo Ficticio Meta» (MFM) para aludir a las dos manifestaciones del universo imaginario recogido en el videojuego observado y cada ejemplo se encuentra acompañado del contexto en el que aparece en la obra original y en la traducida. Aquellos ejemplos cuyo análisis se ve beneficiado por disponer de apoyo visual incorporan imágenes del videojuego para comprender más profundamente las entradas estudiadas.

En la observación del corpus y la identificación en él de problemas de traducción se tomó en consideración cómo se lleva a cabo la traducción de un mundo ficticio: el *skopos* que guía la evocación de los mundos ficticios por medio de la traducción es el mantenimiento de las metas expresivas y comunicativas diseñadas por sus autores y la perpetuación de las sensaciones y del afán de descubrimiento de los rasgos de estos constructos en el público meta (Szymyślik, 2019: 110). El posicionamiento de los traductores es aquel denominado «instrumental» por Nord (2018: 80-81) y *covert* por House (1977: 188), en el que los receptores no son conscientes de la existencia de una manipulación lingüística. De esta manera, los traductores remodelarán los mundos ficticios dentro del marco de estos objetivos y funciones, de manera que se garantice el disfrute de las nuevas realidades sin interferencias de tipo traslativo ni teórico.

Como se establece en Szymyślik (2019: 114), el criterio que permite distinguir un problema de traducción relacionado con los mundos ficticios es el atributo de evocación: la capacidad de permitir que los receptores visualicen un constructo narrativo a través de un texto meta y no sucumban a la incredulidad ante lo que perciben. Existen otros aspectos funcionales que pueden identificarse en estas obras (como la voluntad de entretener o de suscitar emociones), pero el criterio de la evocación es transversal a los productos que se basan en el diseño de un mundo ficticio. Otro componente esencial en la definición de los problemas de traducción relacionados con los mundos ficticios es el concepto de «diégesis», esto es, la realidad alternativa que existe dentro de una obra narrativa (Prince, 2003: 1964), noción que se puede alinear con la de «mundo ficticio». Este factor causa que exista contenido «diegético» (cuya única fuente de datos será el propio mundo ficticio) y «extradiegético», perteneciente a cualquier ámbito del mundo real.

Por tanto, los problemas de traducción en este contexto son aquellas unidades traductológicas de un constructo narrativo que, en función de las estrategias aplicadas, pueden favorecer o perjudicar esta inmersión en un nuevo universo. Los problemas de traducción de mundos ficticios preseleccionados para este análisis (un total de 89, como se ha mencionado anteriormente) se encuadran en las siguientes 4 categorías:

- Elementos léxicos novedosos por neología (neologismos): nuevas unidades diseñadas con un propósito específico (Pikabea Torrano, 2008: 158), esto es, ampliar la selección léxica

que existe dentro del mundo ficticio y que podría no ser transferible al mundo real. Se detectaron 27 muestras de estos problemas en el corpus estudiado.

- Elementos semánticos novedosos por neosemia (neosemas): vocablos o expresiones pre-existentes en una lengua a los que se les ha aportado un nuevo significado (Porto, 2007: 213), únicamente descodificable en un mundo ficticio. Se detectaron 32 muestras de estos problemas en el corpus estudiado.
- Elementos conceptuales diegéticos: nociones que amplían la distancia entre un contexto hipotético y el que ocupan sus receptores. Se detectaron 16 muestras de estos problemas en el corpus estudiado.
- Elementos conceptuales extradiegéticos: ideas procedentes del contexto externo al mundo ficticio y que se incorporan a este para aportarle solidez teórica y argumental. Se detectaron 14 muestras de estos problemas en el corpus estudiado.

Estas categorías se han establecido a partir de la categorización de problemas de traducción vinculados a mundos ficticios desarrollada en Szymyślik (2019a: 215), reproducida a continuación. En concreto, son las categorías que aparecen en el punto 6 y 7:

**Figura 1.** Categorización consolidada de problemas de traducción vinculados a mundos ficticios (Szymyślik, 2019a: 215)

1. Figura retórica (FigRet)/Figure of speech (FigSpee)
1.1. Licencia semántica (LS)/Semantic license (SL)
1.1.1. Tropo metafórico (TroMeta)/Metaphorical trope (MetaTro)
1.1.2. Tropo metonímico (TroMeto)/Metonymic trope (MetoTro)
1.2. Recurrencia fonológica (RecFon)/Phonologic recurrence (PhonRec)
1.3. Recurrencia semántica (RS)/Semantic recurrence (SR)
1.3.1. Recurrencia semántica por antonimia (RSAnt)/Semantic recurrence through antonymy (SRAnt)
1.3.2. Recurrencia semántica por sinonimia (RSSin)/Semantic recurrence through synonymy (SRSyn)
2. Versificación (Ver)/Versification (Ver)
3. Interdependencia narrativa (IN)/Narrative interdependence (NI)
3.1. Interdependencia narrativa diegética (INDi)/Diegetic narrative interdependence (DiNI)
3.2. Interdependencia narrativa extradiegética (INXdi)/Non-diegetic narrative interdependence (NDiNI)
4. Modalidad narrativa (ModNar)/Narrative modality (NarMod)
5. Recurso gráfico (RG)/Graphical resource (GR)
5.1. Recurso gráfico en obra gráfica (GRG)/Graphical resource in graphical work (GGR)
5.2. Recurso gráfico en obra no gráfica (NRG)/Graphical resource in non-graphical work (NGR)
6. Elemento Conceptual Diegético (ECD)/Diegetic Conceptual Element (DCE) y Elemento Conceptual Extradiegético (ECX)/Non-diegetic Conceptual Element (NCE)
6.1. Ciencia y tecnología (CienTec)/Science and technology (ScienTech)
6.2. Forma de comunicación (ForCom)/Form of communication (ForCom)
6.3. Nombre propio (NomProp)/Proper noun (PropNou)
6.4. Sistema cultural (SisCult)/Cultural system (CultSys)
6.5. Sistema económico (SisEco)/Economic system (EcoSys)
6.6. Sistema natural (SisNat)/Natural system (NatSys)
6.7. Sistema político (SisPol)/Political system (PolSys)
6.8. Sistema social (SisSoc)/Social system (SocSys)
7. Elemento léxico-semántico novedoso (LSN)/Novel lexico-semantic element (NLS)
7.1. Elemento léxico novedoso por neología (LNNeol)/Novel lexical element through neology (NLNeol)
7.2. Elemento semántico novedoso por neosemia (SNNeos)/Novel semantic element through neosemy (NSNeos)

## 4. Análisis traductológico de los problemas de traducción vinculados al mundo ficticio de *BioShock Infinite*

En esta sección se recogen siete ejemplos representativos de problemas de traducción vinculados al mundo ficticio de *Bioshock Infinite*. Estas muestras se han extraído de los textos en pantalla y de los guiones para el doblaje y el subtulado del videojuego original, se presentan de acuerdo con su orden de aparición en el videojuego y se han contrastado con los equivalentes que aparecen en su versión meta en español, también titulada *BioShock Infinite*.

Tras un vaciado integral de todos los problemas de traducción, que permitió localizar en un análisis inicial 1243 problemas de traducción, de los que 89 mostraban una alta capacidad evocativa y se encuadran en las 4 categorías expuestas en el punto anterior, se redujo su número. En este artículo solo se incluyen unidades traductológicas que establecen una diferenciación clara entre el universo de la historia y el entorno real y que poseen un mayor potencial de evocación de este mundo ficticio, de acuerdo con los parámetros de este artículo, cuya meta es la representatividad cualitativa y descriptiva. No se incluyen más unidades debido a que su estudio completo sería inabarcable en un artículo. No obstante, para aportar una perspectiva transversal al análisis, se harán alusiones a ejemplos adicionales de los tipos de problemas de traducción estudiados en cada ficha.

### 4.1. *Barriers to Trans-Dimensional Travel*

El primer ejemplo estudiado es *Barriers to Trans-Dimensional Travel*. En el mundo ficticio de este videojuego, como se ha expuesto anteriormente, se muestran viajes entre dimensiones y versiones alternativas de conceptos procedentes de la propia historia.

**Tabla 1.** Problema de traducción 1: *Barriers to Trans-Dimensional Travel*

Ficha	Entrada del MFO	Categoría de problema	Pasaje del MFO
1	<i>Barriers to Trans-Dimensional Travel</i>	Contenido diegético	Prologue
<b>Contexto en el MFO</b>			
<i>The mind of the subject will desperately struggle to create memories where none exist...</i> - <i>Barriers to Trans-Dimensional Travel</i> . R. Lutece, 1889.			
<b>Entrada del MFM</b>		<b>Estrategia de traducción</b>	<b>Pasaje del MFM</b>
Barreras al viaje transdimensional		Formulación funcional	Prólogo
<b>Contexto en el MFM</b>			
La mente del sujeto luchará desesperadamente para crear recuerdos donde no los hay... / "Barreras al viaje transdimensional". R. Lutece, 1889.			

Este elemento conceptual hace referencia a una obra que existe dentro de este mundo ficticio, en la que se estudian las consecuencias de los viajes interdimensionales y posee una gran relevancia para que los receptores puedan percibir la complejidad de este universo. Se trata de una monografía científica en la que se incluye tanto a su autor como el año en el que fue publicada dentro de la historia. El fragmento completo muestra un extracto de la obra, que ha sido traducido al español sin utilizar las comillas que se deberían utilizar en el lenguaje académico cuando se realizan citas directas, a pesar de que se trate de un entorno ficticio. Se detecta el equivalente «Barreras al viaje transdimensional»: en el videojuego meta, se han empleado las comillas en lugar de la cursiva para reflejar que se trata del título de un estudio, una elección que, no obstante, no afecta a la funcionalidad del equivalente, que puede verse en la versión

subtitulada del guion. Es destacable que se ha utilizado apropiadamente el prefijo «trans-», puesto que no se ha usado el guion que aparece en el adjetivo en la lengua inglesa y se ha unido al sustantivo que complementa (Asociación de Academias de la Lengua Española, s.f.), realizando así una adaptación eficiente a las reglas gramaticales del español. Así se ha formado el equivalente «transdimensional», que refleja el contenido original en el contexto de llegada. Asimismo, se ha reproducido funcionalmente el título de la obra ficticia en español utilizando únicamente la mayúscula en la primera palabra y no en todas, una convención que es propia de la lengua inglesa. Se ha seguido la misma estrategia de traducción al español que con otras publicaciones científicas ficticias detectables en el videojuego, como *Columbian Scientific*, trasladada como «Científico de Columbia».

#### 4.2. *Wounded Knee*

El segundo ejemplo de problemas de traducción demuestra que este mundo ficticio se ha basado en acontecimientos históricos reales para apoyar la trama. La naturaleza problemática de este ejemplo radica en su condición de *realia* histórico (elemento extradiagético). Volviendo a la definición de problema de traducción operativizada para este estudio (Kring, 1986; De la Cova, 2017; Nord, 2018; Szymyślik, 2019a), el problema se identifica cuando subyace una complejidad traductológica por abrirse varias posibilidades de traducción, entre las que unas son más funcionales que otras, como ocurre en este ejemplo:

**Tabla 2.** Problema de traducción 2: *Wounded Knee*

<b>Ficha</b> 2	<b>Entrada del MFO</b> <i>Wounded Knee</i>	<b>Categoría de problema</b> Contenido extradiagético	<b>Pasaje del MFO</b> Monument Island Gateway
<b>Contexto en el MFO</b> <i>I know why you've come, False Shepherd. I see every sin that blackens your soul. Wounded Knee. The Pinkertons. The drinking and the gambling. And, of course, Anna. And now, to repay a debt, you've come for my lamb. But not all debts can be repaid, Booker.</i>			
<b>Entrada del MFM</b> <i>Wounded Knee</i>		<b>Estrategia de traducción</b> Equivalente acuñado	<b>Pasaje del MFM</b> Entrada de Monument Island
<b>Contexto en el MFM</b> Sé por qué has venido, falso pastor. Veo todos los pecados que ennegrecen tu alma. <i>Wounded Knee</i> . Los Pinkerton. La bebida y el juego. Y, naturalmente, Anna. Y ahora has venido a por mi cordero para saldar una deuda. Pero no todas las deudas pueden saldarse, Booker.			

El término observado es *Wounded Knee*, el cual hace referencia al acontecimiento denominado en inglés *Wounded Knee Massacre*, un ataque contra nativos americanos que tuvo lugar en 1890 (Gitlin, 2010: 151-161) junto al arroyo *Wounded Knee* (Coleman, 2001: xxvi) y conocido como «matanza de *Wounded Knee*» en español (Hernández, 2010: 158). El protagonista de la obra, Booker DeWitt, participó en dicha masacre. El dilema surge porque, al ser una referencia cuyos componentes tienen un valor semántico por sí mismos, el traductor debe identificar la naturaleza extradiagética de la unidad traductológica y su valor como nombre propio para elegir la opción más funcional y con significado histórico dentro de este mundo ficticio (invariabilidad) y descartar, por tanto, la posibilidad de traducirla semánticamente («Rodilla herida»), que constituiría un error funcional de traducción porque no aparecerá en obras historiográficas en español y perdería, además, todo su valor evocativo. La opción que se ha utilizado en la versión meta del videojuego es «*Wounded Knee*», lo que demuestra que se ha realizado un proceso de documentación sobre este acontecimiento histórico y sobre la zona

geográfica en la que tuvo lugar, y que se ha localizado el equivalente acuñado que se emplea en la historiografía española, estrategias que han producido un equivalente eficaz en el mundo ficticio meta. El hecho de que esta unidad traductológica posea la misma forma en inglés y en español no significa que los procedimientos de transferencia no hayan tenido lugar, pues se ha procesado durante la traducción y el uso de este equivalente responde a una toma de decisiones consciente por parte de los profesionales. Esta misma estrategia es perceptible en el caso del problema *Boxer Rebellion*, para el que se ha utilizado la opción funcional «Rebelión de los bóxers», que tuvo lugar en China en el siglo XIX (Villares & Bahamonde, 2012).

### 4.3. Vox Populi

Desde el punto de vista de las dimensiones que constituyen el problema de traducción, este caso aparentemente sencillo entraña una gran complejidad traductológica. Dentro del mundo ficticio de *BioShock Infinite*, existen diferentes facciones enfrentadas. Contra el estrato dominante de Columbia, formado por las clases altas y adineradas de su sociedad, actúa el grupo opositor constituido por los pobres y marginados de la ciudad que se han alzado en armas, conocido como *Vox Populi*. Este término hace alusión a sus orígenes populares, a diferencia de aquellos que ostentan el poder político y económico.

**Tabla 3. Problema de traducción 3: Vox Populi**

<b>Ficha</b> 3	<b>Entrada del MFO</b> <i>Vox Populi</i>	<b>Categoría de problema</b> Neosema	<b>Pasaje del MFO</b> Battleship Bay
<b>Contexto en el MFO</b> <i>Is your housekeeper acting suspicious? Try asking the girl a few key questions, such as 'Don't you think those Vox Populi folk have a valid complaint against the Prophet?' and 'I'm sure some of your friends have attended meetings...' [...].</i>			
	<b>Entrada del MFM</b> <i>Vox Populi</i>	<b>Estrategia de traducción</b> Formulación funcional	<b>Pasaje del MFM</b> Bahía del acorazado
<b>Contexto en el MFM</b> <i>¿Actúa su ama de llaves de forma sospechosa? Pruebe a hacerle unas preguntas clave como "¿No crees que esos Vox Populi tienen un motivo legítimo para quejarse del profeta?" o "Seguro que alguno de tus amigos ha asistido a reuniones" [...].</i>			

*Vox populi* es una expresión latina que alude a algún dato que es conocido por muchas personas en una comunidad (Real Academia Española, s.f.). Los guionistas la han usado para denominar a este grupo en Columbia. Como problema de traducción, *Vox Populi* se compone de varias dimensiones que prueban su compleja traducibilidad: a) está redactado en latín, pero ello no significa que deba mantenerse en dicha lengua, puesto que el traductor podría haber adaptado o traducido la designación (por ejemplo, «Voz del Pueblo») o podría haber transcreado esta unidad traductológica y compuesto una referencia distante del original que produjera un efecto similar; b) desde el punto de vista de su grafía, en la versión original aparece tanto en los textos en pantalla como en los subtítulos con ambas palabras en mayúscula y sin usar la cursiva propia de los latinismos (Merriam-Webster, s.f.), por lo que no se debe tratar como tal. El abanico de posibilidades de traducción que se abre es claro, aunque finalmente han empleado el equivalente «Vox Populi», prescindiendo también de la cursiva y manteniendo la mayúscula como en el guion original; c) semánticamente, esta unidad traductológica representa también un neosema meta funcional (derivado de una creación discursiva), puesto que aplicar otras estrategias como la amplificación o la descripción irían en contra de la función de

la denominación original: actuar como signifiante de una organización que solo existe dentro de este mundo ficticio.

#### 4.4. Shock Jockey

La cuarta muestra de componentes innovadores incluidos en el videojuego (*Shock Jockey*) se relaciona de nuevo con el concepto de *vigor* («vigorizador» en español), esto es, los potenciadores que proporcionan capacidades especiales a los que los consumen (Irrational Games, 2013). *Shock Jockey* alude a un compuesto que presenta capacidades eléctricas. Se trata de un neologismo pluriverbal creado mediante sintagmación en el que se han unido dos sustantivos (*shock* y *jockey*) para crear un concepto innovador, a la par que representa un concepto diegético que se ubica en la esfera de la ciencia y la tecnología dentro de este universo imaginario. En el guion meta, se puede encontrar el equivalente «Jinete Eléctrico» (Tabla 4).

**Tabla 4.** Problema de traducción 4: *Shock Jockey*

<b>Ficha</b> 4	<b>Entrada del MFO</b> <i>Shock Jockey</i>	<b>Categoría de problema</b> Neologismo	<b>Pasaje del MFO</b> Hall of Heroes
<b>Contexto en el MFO</b> <i>The whole place is ransacked. There ain't no Shock Jockey here. / Slate must have taken them. Look! Is that...? / Slate... he's here.</i>			
<b>Entrada del MFM</b> Jinete Eléctrico	<b>Estrategia de traducción</b> Formulación funcional		<b>Pasaje del MFM</b> El salón de los héroes
<b>Contexto en el MFM</b> –Han saqueado todo el lugar. Aquí ya no queda Jinete Eléctrico. / –Se lo habrá llevado Slate. ¡Mira! ¿Eso es...? / –Slate... está aquí.			

#### Imagen del juego



#### Fuente de la imagen

Adaptado de *Shock Jockey*, por Fandom, 2022, ([https://bioshock.fandom.com/wiki/Shock\\_Jockey](https://bioshock.fandom.com/wiki/Shock_Jockey)). CC BY-SA 3.0

A pesar de que existe una opción adaptada a la grafía española del sustantivo *jockey* («yó-quey», Real Academia Española, s.f.), los traductores han elegido «jinete» para trasladar este sustantivo. Respecto a *shock*, se han usado otros procedimientos: como puede verse en la imagen adjunta, el logo de este *vigor* es un hombre cabalgando un relámpago. Por ello, fue posible deducir que las funciones de esta arma están relacionadas con la electricidad (unidad compleja debido a la polisemia del sustantivo *shock*), por lo que se utilizó el adjetivo «eléctrico» para formar la denominación de llegada de este neologismo. Esta decisión permite a los destinatarios comprender totalmente las atribuciones de este «vigorizador» en el videojuego y, por tanto, es funcional. Ambos componentes del neologismo «Jinete Eléctrico» se han mantenido en mayúscula, como ocurre en el guion original (una convención común en videojuegos

por influencia del inglés). Esto causa que no se sigan las convenciones del español respecto de la ortotipografía al plasmar este concepto innovador traducido (puesto que el equivalente debería tener la siguiente configuración: «Jinete eléctrico»), aunque este hecho no afecta a su potencial de evocación. Esta opción choca con otras unidades traductológicas analizadas en este artículo, como «Songbird» o «Little Sisters», que se han mantenido en inglés a pesar de existir la opción de desarrollar un equivalente en español. Llama aún más la atención esta decisión debido a que se puede detectar el término *Shock Jockey* en carteles en el videojuego (como se muestra en la tabla 4) en los que aparece redactado con su denominación original. No obstante, esta opción sí es coherente con el tratamiento del resto de vigorizadores citados en el juego, como *Murder of Crows* («Cuervos Asesinos») o *Bucking Bronco* («Caballo Salvaje»).

#### 4.5. Tears

El quinto elemento estudiado representa una idea que está muy relacionada con la naturaleza del mundo ficticio de *BioShock Infinite* y sus personajes, específicamente de uno de los más importantes de su historia: Elizabeth (Irrational Games, 2013).

**Tabla 5. Problema de traducción 5: Tears**

Ficha 5	Entrada del MFO <i>Tears</i>	Categoría de problema Neosema	Pasaje del MFO Soldier's Field II
<b>Contexto en el MFO</b> <i>I don't think I understand how you... do what you do. These tears. / I always thought of them as doors. When I was younger, I didn't just open the ones I found; I remember making them. / ...Making them? / I could go wherever I wanted, but I always wanted to come back...</i>			
<b>Entrada del MFM</b> Desgarros		<b>Estrategia de traducción</b> Formulación funcional	<b>Pasaje del MFM</b> Prado del soldado II
<b>Contexto en el MFM</b> –Me parece que no entiendo cómo... haces lo que haces. Esos desgarros. / –Siempre los he visto como puertas. Cuando era más joven, no solo abría los que me encontraba. Recuerdo crearlos. / –¿Crearlos? / –Podía ir adonde me apeteciera, pero siempre quería volver...			

#### Imagen del juego



#### Fuente de la imagen

Adaptado de *Tear*, por Fandom, 2022, (<https://bioshock.fandom.com/wiki/tear>). CC BY-SA 3.0

En este universo entran en juego versiones alternativas de los conceptos y de los personajes que aparecen en su historia. Por ello, los guionistas utilizan una denominación propia para designar las puertas que puede abrir este personaje entre los diferentes planos que se muestran en la obra: *tear*. Este sustantivo, de uso común en inglés, posee un significado concreto en el mundo ficticio analizado, por lo que se trata de un caso de neosemia. Se utiliza para denominar los puntos de unión entre dimensiones, las brechas que se producen en el tejido de la realidad en el videojuego. Probablemente fue necesario realizar un ejercicio de comprensión profunda

del guion original para ofrecer un equivalente funcional, puesto que quizá no se tuviera acceso al material visual y se trabajara de forma descontextualizada. La opción elegida fue «desgarros», seleccionada de entre muchas opciones válidas como «brechas» o «roturas», teniendo en cuenta la traducibilidad del término. Tomando en consideración la información visual de las cinemáticas del juego y las atribuciones de este concepto en el mundo ficticio (como puede verse en la imagen adjunta) la expresión «desgarros» transmite en la lengua española las funciones de este neosema a los receptores, quienes pueden entender fácilmente este concepto innovador del juego. Otros neosemas del videojuego también se trasladaron funcionalmente, como *siphon* («sifón»), un dispositivo que drena los poderes interdimensionales de Elizabeth; o *salts* («sales»), que recargan la capacidad de usar vigorizadores.

#### 4.6. Songbird

La siguiente muestra de elementos conceptuales innovadores de este videojuego es el nombre propio de un personaje, que posee carga semántica traducible: *Songbird*.

**Tabla 6.** Problema de traducción 6: *Songbird*

Ficha	Entrada del MFO	Categoría de problema	Pasaje del MFO
6	<i>Songbird</i>	Neosema	Finkton Proper
<b>Contexto en el MFO</b>			
<i>If you want to ask me, ask me. / About what? / My finger. / I... I didn't... / It's alright. It's as much a mystery to me as anyone else. Maybe Songbird knows, but he's not talking.</i>			
Entrada del MFM	Estrategia de traducción	Pasaje del MFM	
Songbird	Préstamo	Centro de Finkton	
<b>Contexto en el MFM</b>			
–Si quieres preguntarme, pregunta. / –¿Sobre qué? / –Mi dedo. / –Yo no... no quería... / –No pasa nada. Yo tengo tan poca idea como los demás. Quizá Songbird lo sepa, pero no dice nada.			

#### Imagen del juego



#### Fuente de la imagen

Adaptado de *Songbird*, por Fandom, 2022, (<https://bioshock.fandom.com/wiki/Songbird>). CC BY-SA 3.0

Esta noción del mundo ficticio de *BioShock Infinite* se ha formado de nuevo mediante la técnica de la neosemia (Porto, 2007: 213), puesto que este sustantivo posee un nuevo significado en este universo imaginario y no designa únicamente a un ‘ave cantora’ (Merriam-Webster Incorporated, s.f.). Se trata del guardián de uno de los personajes principales del videojuego (Elizabeth). Es una entidad mecánica que posee la capacidad de volar y se asemeja a un gran pájaro que emite un sonido muy agudo cuando se dispone a atacar (Irrational Games, 2013).

En el videojuego meta, se detecta el equivalente «Songbird». Los traductores han optado por mantener este término en su forma original, a pesar de que se trata de un sustantivo de uso común en la lengua inglesa al que se le ha añadido una nueva acepción en este mundo ficticio,

lo que causa que los receptores meta deberían poder descodificar el nuevo sentido de este vocablo para comprender un detalle importante de este universo. El uso de esta denominación sin modificaciones provoca la pérdida del matiz innovador que sus creadores le aportaron mediante la neosemia y una merma en la cantidad de información que se recibe en el mundo ficticio meta. Esta estrategia se siguió en anteriores iteraciones de la saga, por ejemplo, al traducir el nombre de personajes clave del primer videojuego, *Big Daddies*, que también ejercían la función de guardianes, y al trasladar el nombre de un tipo concreto de enemigos, «splicers» (Irrational Games, 2007; 2013). Es posible que se haya optado por utilizar «Songbird» invariable para mantener la coherencia de las estrategias de traducción o para cumplir los requisitos del encargo de traducción. Lo mismo ocurre con la referencia *Little Sisters* (tabla 7). Sin embargo, a pesar de la pérdida de datos, se transmite exotismo a los jugadores hispanohablantes al proporcionarles un sustantivo en la lengua inglesa que atrae su atención.

#### 4.7. *Little Sisters*

*BioShock Infinite* forma parte de una saga de videojuegos que se inició con el título *BioShock* en 2007 y que continuó con *BioShock 2* en 2010 (Take-Two Interactive Software, 2022d). Esta tercera parte cierra esta saga e incorpora conceptos que aparecieron en los videojuegos anteriores para terminar una historia que muestra una gran circularidad. Este factor aporta mayor complejidad a este mundo ficticio e incrementa las necesidades de documentación. El ejemplo 7 refleja la conexión entre los fragmentos de esta narración.

**Tabla 7.** Problema de traducción 7: *Little Sisters*

Ficha	Entrada del MFO	Categoría de problema	Pasaje del MFO
7	<i>Little Sisters</i>	Neosema	DeWitt Investigations
<b>Contexto en el MFO</b>			
<i>What happened to these children? What are they? / Where've you been, a cabin in Arcadia? Little Sisters [...] / It's grotesque.</i>			
<b>Entrada del MFM</b>		<b>Estrategia de traducción</b>	<b>Pasaje del MFM</b>
Little Sisters		Préstamo	Investigaciones DeWitt
<b>Contexto en el MFM</b>			
<i>–¿Qué les ha pasado a esas niñas? ¿Qué son? / –¿Dónde te habías metido, en una cabina de Arcadia? Son Little Sisters. [...] / –Es grotesco.</i>			

#### Imagen del juego



#### Fuente de la imagen

Adaptado de *Little Sisters*, por Fandom, 2022, ([https://bioshock.fandom.com/wiki/Little\\_Sisters](https://bioshock.fandom.com/wiki/Little_Sisters)). CC BY-SA 3.0

En los contenidos adicionales de *BioShock Infinite*, titulados *Burial at Sea*, aparece *Little Sisters*. Se trata de un neosema que designa a las niñas que se usan para producir las sustancias necesarias para crear los *plasmids* / *plásmidos*, potenciadores que aportan poderes especiales en los dos primeros videojuegos (Irrational Games, 2007; Szymyślik, 2019b: 100; Take-Two Interactive Software, 2022a).

Se decidió trasladar *Little Sisters* sin procesarlo lingüísticamente, como ocurre con otros problemas como *Bettermen's Autobodies* o *Handyman*, términos relacionados con enemigos de *BioShock Infinite*. Este hecho, por una parte, aumenta su exotismo y atrae la atención de los jugadores y amplía la alteridad de este mundo ficticio, como ocurre con «Songbird». Por otro lado, priva a los destinatarios meta de datos que explican, por ejemplo, que se trata de niñas utilizadas con fines científicos y económicos. Esta opción no cumple por completo con la función de esta idea en el contexto de llegada, aunque mantiene la coherencia con los equivalentes propuestos en la traducción anterior del primer videojuego de la saga *BioShock*, publicada en 2007, del que se hereda esta denominación meta (Irrational Games, 2007). Este es un ejemplo de intertextualidad en el ámbito de los videojuegos, un factor determinante en la elección de equivalentes en entornos de traducibilidad (como este videojuego) y semejante a la intertextualidad detectable en los ámbitos literario o audiovisual, aunque potenciado en el campo de los videojuegos por la jugabilidad y la capacidad de los receptores de interactuar con la historia y con el mundo ficticio que contienen (Botella-Tejera & Méndez, 2020: 14).

## 5. Conclusiones

El videojuego *BioShock Infinite* representa un ejemplo de mundo ficticio que destaca por su complejidad y por las múltiples capas narrativas que sus creadores le aportaron para diferenciar este universo imaginario de la esfera real en la que se sitúan sus receptores. Se estudió mediante una metodología cualitativa y descriptiva orientada a la interpretación funcional de este mundo ficticio que ha permitido comprobar la prevalencia de la neología (detectable en conceptos como *Shock Jockey*, *Murder of Crows* o *Big Daddies*) y la neosemia (utilizada en muestras como *Songbird*, *Little Sisters* o *Vox Populi*) para plasmar los conceptos innovadores que caracterizan este mundo ficticio. También ha expuesto el empleo de información extradiegética (preeminentemente histórica, como demuestran las alusiones a acontecimientos históricos como *Wounded Knee* o *Boxer Rebellion*). Los traductores de la obra han comprendido los procesos de construcción de los elementos conceptuales innovadores que caracterizan este universo y, en consecuencia, han empleado estrategias que intentan replicar los efectos del guion original con un alto grado de funcionalidad y que se corresponden en gran medida con la «formulación funcional» y el «préstamo». Esto es perceptible en el uso de la neosemia, que exigía comprender los significados novedosos asociados a componentes léxicos preexistentes y utilizar equivalentes procedentes del léxico disponible en la lengua meta a los que se incorporaron nuevas funciones (como ocurre con *tear* o *salts*). En lo referente a la neología, los traductores han diseñado equivalentes que muestran un potencial sugestivo elevado, como ocurre en el guion original, visible en la denominación «Jinete Eléctrico» (*Shock Jockey*). La búsqueda del exotismo, por añadidura, ha sido uno de los propósitos de los traductores, manifestado a través del préstamo de términos innovadores del guion original sin modificaciones lingüísticas (como *Songbird*, *splicer* o *Little Sisters*), hecho que puede causar, no obstante, dificultades

para la asimilación completa de toda la carga semántica de estas realidades propias de este mundo ficticio, aunque son estrategias que se heredan de las anteriores entregas de esta saga.

Por tanto, puede concluirse que, aunque la muestra es limitada, los equivalentes propuestos permiten materializar con un alto grado de funcionalidad el mundo ficticio de *BioShock Infinite*. Como se explicó con anterioridad, el estudio de los problemas de traducción detectables en este videojuego radicaba en observar aquellos elementos que permiten evocar el mundo ficticio de la obra y causar la inmersión de los receptores en un nuevo universo. Asimismo, se puede concluir que los traductores han cumplido el *skopos* fundamental de la narración interactiva original: permitir a los jugadores meta sumergirse en el mundo ficticio de *BioShock Infinite*. Debido a las características de este trabajo y a su naturaleza cualitativa, solo ha sido posible incorporar una pequeña muestra de los problemas de traducción de este videojuego y se pretende ampliar su análisis en nuevos estudios.

La investigación de los mundos ficticios y los problemas que plantea su trasvase permite obtener conclusiones valiosas desde múltiples prismas, como la comprensión de la labor narrativa de construcción de universos imaginarios y de los procedimientos de inmersión, comprensión y reinterpretación que deben aplicar los profesionales de la traducción para producir manifestaciones meta de estos entornos. Todo ello puede tener aplicación en campos como los Estudios de traducción, los Estudios literarios y la investigación de la difusión de obras basadas en la construcción de mundos ficticios (aspecto relacionado con el funcionamiento actual de la industria cultural), sin olvidar la formación de traductores, tanto general como enfocada a la transferencia de productos culturales destinados a mostrar universos narrativos a los receptores.

## Bibliografía

- Álvarez-Bolado, C. M. & Almoguera, G. (15-17 de abril de 2010). *La localización de videojuegos. Un caso de colaboración interdisciplinaria*. Congreso Internacional de la Asociación Española de Lingüística Aplicada, Universidad de Vigo.
- Bernal-Merino, M. Á. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36.
- Bernal-Merino, M. Á. (2014). *Translation and Localisation of Video Games*. Routledge.
- Botella-Tejera, C. & Méndez González, R. (2020). Una aproximación al intertexto videolúdico. El caso de *Leisure Suit Larry: Reloaded*. *Hikma: Revista de Traducción e Interpretación*, 19(1), 9-41.
- Calvo Encinas, E. & De la Cova Morillo-Velarde, M. E. (2023). *Spotlighting Translation Problems: A Qualitative Approach to Translation Studies*. Routledge.
- Casado-Valenzuela, A. (2018). *La localización de videojuegos del japonés al español. Perspectivas traductológicas, lingüísticas y técnicas* [Tesis Doctoral, Universidad de Granada].
- Catford, J. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford University Press.
- Chesterman, A. (1997). *Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory*. John Benjamins Publishing Company.
- Coleman, W. S. E. (2001). *Voices of Wounded Knee*. University of Nebraska Press.
- Courcier, N., El Kanafi, M. & Lucas, R. (2019). *BioShock: From Rapture to Columbia*. Third Editions.
- Crawford, C. (1987). Three Levels of Interaction. *Journal of Computer Games Design*, 1(3). <http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-1/three-levels-of-interaction.html>.

- De la Cova Morillo-Velarde, M. E. (2017). *La localización de la ayuda online. Categorización de problemas para la traducción* [Tesis Doctoral, Universidad Pablo de Olavide].
- Dragstead, B. (2005). Segmentation in translation: differences across levels of expertise and difficulty. *Target*, 17(1), 49-70.
- Doležel, L. (1999). *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*. (F. Rodríguez González, Trad.). Arco/Libros (Original publicado en 1998).
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. John Benjamins Publishing Company.
- Fernández-Costales, A. (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTi. Monografías de Traducción e Interpretación*, 4, 385-408.
- Fry, D. (2003). *The Localization Industry Primer*. The Localization Industry Standards Association.
- Gitlin, M. (2010). *Wounded Knee Massacre*. ABC-CLIO.
- Hernández, J. (2010). *Las 50 grandes masacres de la historia*. Roca Editorial.
- House, J. (1977). *A Model for Translation Quality Assessment*. Gunter Narr Verlag.
- House, J. (2015). *Translation as Communication across Languages and Cultures*. Taylor and Francis.
- Hurtado Albir, A. (2004). *Traducción y Traductología: Introducción a la Traductología*. Cátedra.
- Kiraly, D. (1995). *Pathways to Translation: Pedagogy and Process*. Kent State University Press.
- Krings, H. P. (1986). *Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht: Eine empirische Untersuchung zur Struktur des Übersetzungsprozess an fortgeschrittenen Französischlernern*. Gunter Narr Verlag.
- Lachat-Leal, C. (2016). Gamificación, videojuegos y traducción: localizar jugando. En G. Padilla Castillo (Coord.), *Aulas virtuales: fórmulas y prácticas* (pp. 301-308). McGraw-Hill Education.
- Lambert, J. & Van Gorp, H. (1985). On describing translations. En T. Hermans (Ed.), *The Manipulation of Literature. Studies in Literary Translation* (pp. 42-53). Croom Helm.
- Lommel, A. & Ray, R. (2007). *The Globalization Industry Primer. An Introduction to Preparing your Business and Products for Success in International Markets*. The Localization Industry Standards Association.
- Lörscher, W. (1991). *Translation Performance, Translation Process, and Translation Strategies: A Psycholinguistic Approach*. Gunter Narr Verlag.
- Mayoral Asensio, R. & Muñoz Martín, R. (1997). Estrategias comunicativas en la traducción intercultural. En P. Fernández Nistal & J. M. Bravo Lozano (Eds.), *Aproximaciones a los estudios de traducción* (pp. 143-192). Servicio de Apoyo a la Enseñanza de la Universidad de Valladolid.
- Mayoral Asensio, R. (2001). *Aspectos epistemológicos de la traducción*. Publicaciones de la Universitat Jaume I.
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. Routledge.
- Nord, C. (2018). *Translation as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Routledge.
- O'Hagan, M. & Mangirón, C. (2013). *Game Localization: Translating for Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company.
- Pedersen, D. (2014). Exploring the concept of transcreation: transcreation as 'more than translation'? *Cultus: the Journal of Intercultural Mediation and Communication*, 7, 57-71.
- Pikabea Torrano, I. (2008). *Glosario del lenguaje*. Netibiblio.
- Porto, M. D. (2017). Creative lexical categorisation in narrative fiction. En J. Munat (Ed.), *Lexical Creativity, Texts and Contexts* (pp. 213-238). John Benjamins Publishing Company.
- Prince, G. (2003). *A Dictionary of Narratology*. Nebraska University Press.
- Reiss, K. & Vermeer, H. J. (1984). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Niemeyer.
- Ronen, R. (1994). *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge University Press.
- Ryan, M. L. (1980). Fiction, non-factuals and the principle of minimal departure. *Poetics*, 9(4), 403-422.

- Ryan, M. L. (1991). *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Indiana University Press.
- Saldanha, G. & O'Brien, S. (2013). *Research Methodologies in Translation Studies*. Routledge.
- Scholand, M. (2002). Localización de videojuegos. *Revista Tradumática*, 1, 1-9.
- Sirén, S. & Hakkarainen, K. (2002). Expertise in translation. *Across Languages and Cultures*, 3(1), 71-82.
- Snell-Hornby, M. (2006). *The Turns of Translation Studies: New Paradigms or Shifting Viewpoints?*. John Benjamins Publishing Company.
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93.
- Szymyślik, R. (2019a). *Estudio de los problemas de traducción vinculados a mundos ficticios* [Tesis Doctoral, Universidad Pablo de Olavide].
- Szymyślik, R. (2019b). La traducción de léxico innovador vinculado a la medicina en mundos ficticios multimodales. *Panace@: Revista de Medicina, Lenguaje y Traducción*, 20(49), 94-102.
- Thiel, G. (1975). Von der übersetzungsbezogene Analyse von Texten zur Bestimmung ihres Schwierigkeitsgrades für die Übersetzung. Probleme des metodischen Weges. En W. Wills (Ed.), *Übersetzungswissenschaft. Kongressbericht der 6. Jahrestagung der GAL* (pp. 24-38). Groos.
- Toury, G. (1980). *In Search of a Theory of Translation*. The Porter Institute for Poetics.
- Toury, G. (2004). *Los estudios descriptivos de traducción y más allá. Metodología de la investigación en Estudios de Traducción*. (R. Merino Álvarez & R. Rabadán, Trans.). Cátedra (Original publicado en 1995).
- Valero Garcés, C. (2007). *Modelo de evaluación de obras literarias traducidas*. Peter Lang.
- Van Leuven-Zwart, K. (1989). *Translation and Original: Similarities and Dissimilarities*. John Benjamins Publishing Group.
- Vázquez-Rodríguez, A. (2016). El error de traducción en la localización de videojuegos: el caso de "Breath of Fire: Dragon Quarter". *Sendebars: Revista de Traducción e Interpretación*, 27, 267-297.
- Villares, R. & Bahamonde, Á. (2012). *El mundo contemporáneo*. Penguin.

## Recursos electrónicos consultados

- 2K Marin (2010). *BioShock 2*. Take-Two Interactive Software.
- Asociación de Academias de la Lengua Española (s.f.). tras-. En *Diccionario Panhispánico de Dudas*. Recuperado el 14 de diciembre de 2022 de <https://www.rae.es/dpd/>.
- Fandom (28 de diciembre de 2022). *BioShock Wiki*. [https://bioshock.fandom.com/es/wiki/BioShock\\_Wiki](https://bioshock.fandom.com/es/wiki/BioShock_Wiki).
- Irrational Games (2007). *BioShock*. Take-Two Interactive Software.
- Irrational Games (2013). *BioShock Infinite*. Take-Two Interactive Software.
- Merriam-Webster Incorporated (s.f.). vox populi. En *Dictionary by Merriam-Webster*. Recuperado el 28 de diciembre de 2022 de <https://www.merriam-webster.com/>.
- Merriam-Webster Incorporated (s.f.). songbird. En *Dictionary by Merriam-Webster*. Recuperado el 28 de diciembre de 2022 de <https://www.merriam-webster.com/>.
- Real Academia Española (s.f.). vox populi. En *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 15 de diciembre de 2022 de <https://dle.rae.es/>.
- Take-Two Interactive Software (14 de diciembre de 2022). (2022a). *BioShock*. <https://2k.com/en-US/game/bioshock/>.
- Take-Two Interactive Software (14 de diciembre de 2022). (2022b). *BioShock 2*. <https://2k.com/en-US/game/bioshock-2/>.

Take-Two Interactive Software (14 de diciembre de 2022). (2022c). *BioShock Infinite*. <https://2k.com/en-US/game/bioshock-infinite/>.

Take-Two Interactive Software (14 de diciembre de 2022). (2022d). *BioShock: The Collection*. <https://2k.com/en-US/game/bioshock-the-collection/>.